



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster
En profesorado de E.S.O,
Bachillerato, FP, Enseñanza de
Idiomas, Artísticas y Deportivas.
Especialidad Geografía e Historia

Propuestas didácticas para impartir el concepto
democracia ateniense a los alumnos de 1º de la
ESO.

Teaching democracy in ancient Greece to lower
secondary education

Autor/es

Nerea Lafuente Carrillo

Director/es

Rafael De Miguel González

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2017-2018

ÍNDICE

| | | |
|-------------|--|-----------|
| I. | Introducción | 1 |
| II. | Presentación de las experiencias de aprendizaje seleccionadas | 2 |
| | 1. Role-playing | 2 |
| | 2. Learning Cycle | 5 |
| | 3. Juego ateniense | 9 |
| | 4. Blog | 12 |
| | 5. Flipped Classroom y debate | 16 |
| III. | Análisis comparado y valorado del conjunto. | 20 |
| IV. | Bibliografía | 27 |
| V. | Anexos | 28 |

I. Introducción:

Este Trabajo Final de Máster (TFM) presenta diferentes experiencias de aprendizaje para trabajar el concepto democracia ateniense durante la Educación Secundaria Obligatoria. A lo largo del trabajo se expondrán cinco actividades basadas en distintas metodologías con el fin de que el alumno alcance una comprensión más profunda y significativa acerca de la democracia ateniense.

En cuanto a la selección del trabajo se ubica en la Unidad Didáctica de la civilización griega, la cual se sitúa en un momento determinado para el alumno, ya que, desde mi punto de vista, debe haber alcanzado una serie de conocimientos. Esto hace que el docente le proporcione una serie de metodologías a partir de las cuales el propio alumno sepa analizar y relacionar por sí mismo los conocimientos estudiados, teniendo como base la realidad y así poder compararla con los acontecimientos históricos ocurridos en un momento determinado de la historia, lo cual favorecerá en la adquisición del pensamiento histórico.

En definitiva, el docente proporciona diversas metodologías para plantear una determinada cuestión, siendo el alumno por sí mismo quien debe conseguir llegar a su propia reflexión crítica. Además de intentar proporcionar a los futuros docentes de un amplio abanico de posibilidades en cuanto a la manera de impartir los contenidos propuestos por el currículo oficial. De esta forma se va a intentar fomentar la historia en relación a una serie de herramientas activas y participativas, que despierten en el estudiante un mayor interés y motivación hacia una asignatura que está muy infravalorada por el sistema educativo en la actualidad. Con la intención de poder conseguir los objetivos propuestos se plantean una serie de metodologías, las cuales se nombran a continuación: role-playing, learning cycle, trivial, blog, debate.

Por otro lado, se pretende que el alumno adquiriera una serie de conocimientos que van más allá de los académicos, como son los valores sociales y cívicos. Se pretende formar buenos ciudadanos que respeten los derechos y deberes de los ciudadanos, viven en armonía con el entorno que les rodea, protejan el patrimonio cultural, respeten la diversidad étnica o de opinión.

La intención de este TFM es romper con el tratamiento enciclopédico que se tiene de la Historia y proponer nuevos métodos de enseñanza como los propuestos a continuación que intentan favorecer en mayor medida en la formación del alumno tanto a nivel personal como académico.

II. “Presentación de las experiencias de aprendizaje seleccionadas”.

A continuación, se explicarán las actividades llevadas a cabo en el aula, en relación al concepto democracia ateniense. Todas y cada una de ellas están pensadas para los alumnos de 1º de la ESO dentro de la Unidad Didáctica de la Civilización griega. Esta a su vez forma parte de los temas obligatorios a estudiar en la materia de Geografía e Historia. Durante el primer curso de la ESO, los alumnos combinan contenidos de geografía e historia. En el caso de esta última se centra en los hechos acaecidos en la Prehistoria y Edad Antigua.

1. Role-playing.

Síntesis: la siguiente actividad consiste en la escenificación de una asamblea ateniense, mediante el aprendizaje de un role-playing. Se precisa de tres alumnos voluntarios, los dos primeros serán los postulantes políticos, los cuales expondrán en la asamblea su discurso. Y el tercer alumno será el moderador de la asamblea. Al resto, se les adjudicará el rol de un personaje de la sociedad en la antigua Atenas, dividida entre ciudadanos y no ciudadanos.

Debemos entender que la democracia ateniense para los alumnos de 1º de la ESO puede resultar ser un concepto muy complejo, pero si les ayudamos a entenderla mediante un cambio de metodología mucho más activa donde prima la participación y la motivación de los estudiantes, los resultados serán mucho más gratificantes para ellos. Además, los alumnos desarrollarán una flexibilidad en su capacidad cognitiva la cual les permitirá empatizar con los diversos roles que aparecen en la actividad.

Objetivos y sentido curricular: el role-playing consiste en una actividad bastante sencilla a priori además de entretenida para los alumnos de 1º de la ESO para la materia de Geografía e Historia. Aunque la actividad esta propuesta para la Unidad Didáctica de la civilización griega, esta experiencia de aprendizaje se puede adaptar a cualquier contenido. El alumno sin ser apenas consciente desarrolla su capacidad de empatía para ponerse en la piel del personaje asignado.

Los objetivos que deben conseguir los alumnos con la realización de esta actividad, son los siguientes:

- Comprender la organización sociopolítica de la antigua Grecia.
- Profundizar en la toma de decisiones (derecho al voto).
- Estudiar los derechos y los deberes de los ciudadanos atenienses.
- Analizar la igualdad de los ciudadanos ante la ley.

Descripción detallada de la actividad: la actividad tal y como se ha explicado anteriormente consiste en la escenificación de un role-playing por parte de los alumnos. Estos deberán representar una asamblea ateniense y para ello, el docente adjudicará un rol a cada uno de los alumnos.

No obstante, para ayudar a los alumnos en el entendimiento de la actividad se adapta un tema actual y cercano a los alumnos para la realización de la misma. En este caso, se han seleccionado dos temas para que todos los alumnos puedan participar en la actividad. El primero de ellos es la elección de delegado para el aula, al ser un tema muy cercano a ellos. Y el segundo, en relación al mismo, otros dos postulantes a delegado exponer que harían ante la problemática de tener tres exámenes el mismo día. Es entonces cuando estos temas se adaptarán a la representación de una asamblea.

A continuación, se explicarán de manera detallada cada uno de los pasos a seguir para el buen funcionamiento de la actividad:

- En primer lugar, reubicación del aula, todas las sillas se colocan haciendo una U recordando las asambleas griegas. Como se ha explicado anteriormente, Tres alumnos se ofrecen voluntarios para el papel de moderador y los dos representantes políticos (delegado). Por otro lado, al resto de alumnos se les encomendará el rol de un ciudadano de la antigua Atenas. Los cuales pueden ser:
 - Ciudadano ateniense: debe tener más de 20 años para poder participar en la asamblea y sus padres (ambos) ser de nacionalidad ateniense. Solo estos podían participar en la asamblea.
 - Metecos: personas libres, pero no podían participar en la asamblea. Pagaban impuestos y formaban parte del ejército.
 - Esclavos: no eran personas libres y tampoco podían participar en la asamblea. Solían ser hijos de esclavos o prisioneros de guerra.
 - Mujeres: podían ser libres o esclavas, pero todas ellas carecían de derechos.
- Después para dar comienzo a la actividad, el moderador ante todos los ciudadanos y no ciudadanos de Atenas (compañeros de clase) les dice que da comienzo la asamblea. Pregunta quien es ciudadano para poder quedarse y el resto debe abandonar la asamblea (en este caso se irán al final del aula)
- A continuación, los dos representantes expondrán y defenderán sus ideas. Posteriormente sus compañeros mediante una elección a mano alzada decidirán quién les representaría mejor como delegado de su clase.

- Antes de finalizar la actividad, todos aquellos alumnos que no han podido participar expondrán cuál era su papel en la sociedad ateniense y el porqué de su rechazo en la asamblea para su participación.

Siendo estos mismos los protagonistas en todo momento de la actividad, ya que desde la primera persona empatizan con los antiguos ciudadanos atenienses y entienden por sí mismos, quienes y como podían formar parte de una asamblea.

La duración de la actividad oscila entre 20-25 minutos a cada una de las propuestas para el role-playing. Dentro de la Unidad Didáctica, el role-playing estará incluido en el porcentaje a valorar de actividades prácticas.

Comentario crítico de la actividad: al tratarse de una actividad realizada durante mi periodo de prácticas puedo cerciorar como este tipo de aprendizajes favorecen en la actitud y comportamiento del alumnado. Este tipo de metodología rompe por completo con las clases tradicionales y acerca un poco al alumno con la historia. Por lo general, la materia de Geografía e Historia es considerada por los alumnos como la eterna aburrida. Esto en gran medida ocurre por la actitud de los docentes ante la asignatura, planteándola como una acumulación de contenidos, muchas veces sin criterio alguno donde obligan a los alumnos a memorizar fechas y acontecimientos sin sentido que, tras la realización del examen, muchos de ellos apenas recuerdan nada de lo estudiado.

Sin embargo, este tipo de actividades funcionan mejor como un complemento para asentar las bases del concepto, en este caso democracia. Se precisa de una pequeña explicación teórica para que los alumnos entiendan que se va a trabajar con posterioridad, sobre todo en edades tan tempranas como 12 o 13 años ya que su nivel de maduración es menor. También, en este caso, por ejemplo, el alumno necesita conocer cómo se organiza la sociedad ateniense y que función tiene cada persona dentro de la misma siendo esto de vital importancia para conocer el funcionamiento de la actividad. Por otro lado, deber tener una ligera noción, aunque sea mínima de que es una asamblea. Y será después, en el role-playing cuando se sienten las bases del conocimiento en cada uno de los alumnos.

Aunque, se trate de una actividad muy dinámica y entretenida para el alumno, se precisa de gran participación por todos los miembros del aula. Con la realización de esta actividad, el alumno potencia su imaginación y creatividad, fomenta sus habilidades sociales para relacionarse con los demás. Sin embargo, desde el primer momento el docente debe dejar muy claro cuál es el funcionamiento de la actividad, sino puede crear dudas entre los alumnos. Por ejemplo, si estos no saben cómo se organiza la sociedad ateniense, pueden tener confusión entre quién puede participar en la asamblea o debe permanecer fuera. También, al tratarse de una actividad en la que prima la comunicación y el dialecto entre los alumnos, estos pueden traspasar el límite y hablar entre ellos dejando a un lado la actividad.

2. Learning Cycle:

Síntesis: el Learning Cycle se plantea como una nueva experiencia de aprendizaje que consiste en el planteamiento y la realización de una serie de actividades, las cuales favorecen en buena medida a la participación y motivación del alumnado. Además del desarrollo de un aprendizaje significativo a partir de una serie de fuentes facilitadas por el docente, con el fin de que el alumno sea capaz de conseguir una reflexión y posteriormente, un pensamiento crítico en relación a las preguntas planteadas sobre democracia.

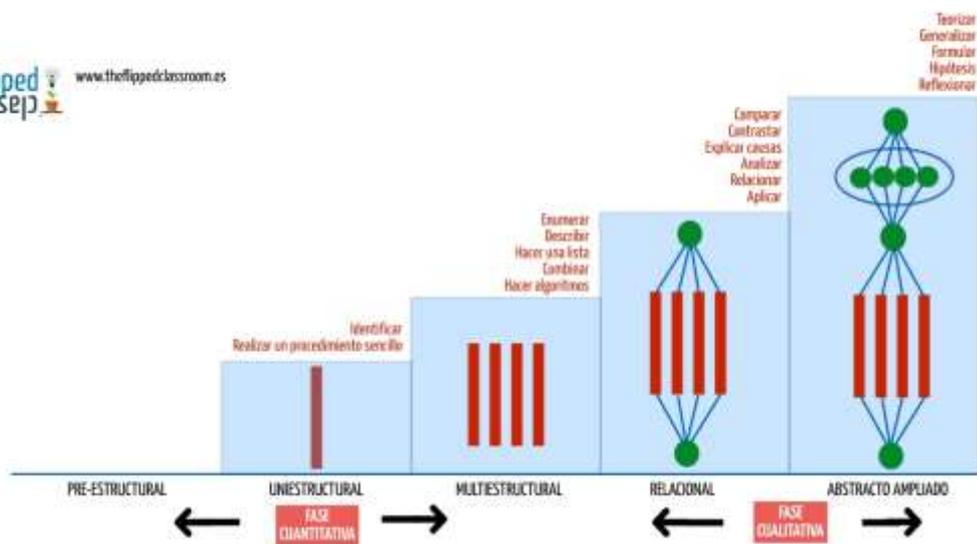
Objetivos y sentido curricular: el método de “Learning Cycle” tal y como lo plantea David Kolb (McLeod, 2017) consiste en los siguientes pasos:

1. Llevar a cabo una experiencia concreta.
2. Reflexionar acerca de dicha experiencia.
3. Análisis y conclusiones acerca del concepto.
4. Establecer hipótesis y soluciones en función de la experiencia o los resultados obtenidos.

Por ello, es necesario plantear una serie de actividades, las cuales nos permiten inculcar en el alumno este tipo de aprendizaje, siendo este capaz de relacionar y reflexionar sobre los conocimientos adquiridos. El docente en ningún momento explica por ejemplo la definición de democracia, son los alumnos a través de la realización de las actividades quienes la construyen por ellos mismos. De esta forma, el alumno es autónomo en su aprendizaje, al igual que el único protagonista en su formación y la labor del docente es de mostrar apoyo y solventar las dudas que puedan surgir.

En mi caso, esta nueva experiencia la puse en práctica con dos grupos de 1º de la ESO, pudiendo de esta manera establecer una comparativa en el grado de aprendizaje de cada una de las clases. Antes de iniciar mi periodo de prácticas les entregué a los alumnos un cuestionario inicial, con una serie de preguntas muy breves acerca de la democracia ateniense. En un primer momento, me planteé una única pregunta ¿Qué entiendes por democracia ateniense?, pero pronto me di cuenta que la temprana edad de los estudiantes para comprender esta pregunta tan abierta podría causarme problemas para ver cuál era el grado de conocimiento previo sobre el tema.

Para poder analizar los resultados plasmados por los alumnos en el cuestionario, utilicé la “Taxonomía SOLO” de Biggs (1982) que estructura los conocimientos de los alumnos en dimensiones. Esto me permitió hacerme una idea del grado de conocimiento de mis alumnos y, por otro lado, reorganizar la actividad planteada para que todos puedan ser capaces de realizarla correctamente.



La mayor parte de los resultados establecieron a los alumnos entre el estadio pre-estructural y el uniestructural. Esto quiere decir que los alumnos tienen una gran laguna mental acerca del concepto o ideas erróneas o contradictorias. Este tipo de respuestas es la habitual en un primer momento, ya que la mayoría de ellos es la primera vez que se enfrentan al concepto a trabajar.

A continuación, se expondrá la actividad, la cual se utilizará para que el alumno entienda el concepto democracia. Este concepto se plantea entorno a tres dimensiones, estas aparecerán reflejadas en la actividad propuesta.

| | |
|------------|----------------------------|
| DEMOCRACIA | Igualdad |
| | Participación (Decisiones) |
| | Derechos y Deberes |

A su vez, hay una serie de objetivos que se pretenden conseguir tras la finalización de la actividad:

- Definir democracia.
- Diferenciar entre democracia ateniense y democracia actual.

- Derechos y deberes de los ciudadanos.

Descripción detallada de la actividad: en cuanto a la actividad propiamente dicha, los alumnos trabajarán mediante una serie de textos. Gracias a la lectura de estos, podrán entender por si mismos la democracia ateniense, además de crear sus propias conclusiones en cuanto al término. Después, se realizará un cuadro comparativo entre democracia actual y democracia ateniense.

Los alumnos se disponen en grupos de 4 o 5 personas, lo cual fomentará el trabajo en equipo y la comunicación entre ellos. Esta propuesta para dos sesiones. Los pasos a realizar son los siguientes:

- Primer paso: lectura grupal de un texto adaptado para los alumnos de la sociedad griega. Esta lectura se realizará entre todos los alumnos, el profesor irá adjudicando a lo largo de toda la lectura que alumno debe ir leyendo de esta manera todos los alumnos están prestando atención a la lectura.

- Segundo paso: organización de la clase en grupos de 4 o 5 personas. Posteriormente cada uno de los grupos deben crear una definición sobre lo que ellos entienden por democracia.

- Tercer paso: un integrante de cada uno de los grupos sale a la pizarra para leer la definición que han escrito sobre democracia ateniense. Una vez hayan leído todos los grupos su definición, de manera grupal como si se tratara de una lluvia de ideas, planteo una pregunta al aire sobre el porqué todos los alumnos han coincidido en una serie de ideas en común para que me expliquen por qué.

- Cuarto paso: una vez los alumnos hayan entendido a través de su definición que se entiende por democracia, trabajaremos nuevamente en grupos dos textos. El primero sobre que entiende Aristóteles sobre la democracia ateniense y el segundo un pequeño artículo sobre la democracia actual.

- Quinto paso: tras haber entendido ambas lecturas con una reflexión previa de cada uno de los miembros del grupo, se realizará a continuación un cuadro comparativo entre la democracia actual y la democracia ateniense, teniendo como ayuda para completar el cuadro una serie de preguntas.

La primera sesión tendrá una duración de en torno a 30-35 minutos. Sin embargo, la segunda actividad tendrá una duración completa de la misma (50 minutos de clase).

Antes de darse por finalizada la experiencia del “Learning Cycle” se volvió a pasar un cuestionario a los alumnos para conocer si habían alcanzado el objetivo planteado. En esta ocasión, la mayoría de los alumnos alcanzaron el estadio multiestructural, pero a pesar de ello muchos todavía se encuentran en los estadios del primer cuestionario.

Comentario crítico de la actividad: en cuento a la valoración de la actividad, el uso de la metodología “Learning Cycle” me ha permitido conocer un nuevo método de aprendizaje mucho más participativo e interactivo para los alumnos, a partir del cual han conseguido comprender de una manera mas activa y dinámica el concepto “democracia ateniense” con ayuda de las publicaciones de Salueña (2016). Este nuevo método resulta muy sencillo de trabajar por parte del docente, ya que él se encarga de poner en práctica una serie de actividades, las cuales proyecten en el alumno algún tipo de aprendizaje que les ayude a entender el concepto planteado. De esta manera, los alumnos aprenden haciendo, son ellos por si mismos quienes adquieren los contenidos necesarios para entender que se entiende por democracia. Y el docente es su guía en el camino facilitándoles la adquisición de los conocimientos tal y como explica Salueña (2016).

Pero, por otro lado, considero que este tipo de metodologías basadas en el aprendizaje por conceptos pueden resultar de cierta dificultad para un alumnado de 12-13 años, cuando nunca anteriormente han trabajado por este método y únicamente con 3 sesiones para poder trabajar así con ellos. Lo considero un método muy interesante para trabajar pero que necesita de un periodo de adaptación para el alumnado más joven de una manera lenta y progresiva.

En definitiva, como futuros docentes deberíamos fomentar un mayor uso de las nuevas metodologías las cuales favorecen para el desarrollo de un aprendizaje más significativo por parte de los alumnos beneficiando en la relación del docente con los alumnos, así como la actitud de estos últimos en clase con un mayor grado de participación y motivación. Por consiguiente, deberíamos dejar de lado el desarrollo de la clase magistral ya que no favorece en absoluto al aprendizaje del alumno.

3. Juego del ateniense

Síntesis: la gamificación es una experiencia de aprendizaje fundamental en la formación del estudiante ya que todos aprendemos jugando. La actividad consiste en un juego por equipos en el que tendrán que resolver diversas pruebas (mímica, pregunta respuesta y palabra tabú) para poder ganar. Si quieren conseguir la victoria deberán trabajar en equipo, respetar los turnos de palabra y saber escuchar a sus compañeros.

Se trata de una actividad muy entretenida para los alumnos de 1º de la ESO. Mientras están jugando los alumnos están repasando contenidos fundamentales en su aprendizaje de la Unidad Didáctica.

Objetivos y sentido curricular: esta actividad está planteada para realizarse con cualquier curso de la ESO, siempre y cuando se adapte la dificultad de las preguntas a la edad de los alumnos. En este caso, está planteado para los alumnos de 1º de la ESO en concreto, para la materia de Geografía e Historia con el tema de “La civilización griega”. Es una actividad pensada para asentar los contenidos explicados previamente.

Los objetivos que pretende conseguir la actividad son los siguientes:

- Diferenciar entre democracia y oligarquía.
- Comprender como se llevaba a cabo la toma de decisiones en Atenas y Esparta.
- Entender la diferencia entre democracia actual y democracia ateniense.
- Estudiar el modelo de organización de la sociedad griega.

Los alumnos dispondrán de una única sesión para poder realizar la actividad, sería recomendable para la última sesión antes del examen. Además, les serviría a los alumnos para preguntar todas aquellas que les han ido surgiendo a lo largo de las sesiones. Los primeros 5 minutos serán para explicar en que consiste la actividad, después los alumnos tendrán 2 minutos para reorganizarse por grupos. Posteriormente la actividad tendrá una duración de 40 minutos y el tiempo restante será para resolver todas aquellas dudas

Descripción detallada de la actividad y recursos asociados a ella: a continuación, se explicará cómo se diseñó la actividad y los pasos a seguir para su realización. El trivial dividirá en los siguientes apartados: pregunta-responde, mímica o palabra tabú.

- Pregunta-responde: cada uno de los alumnos debe elaborar 3 preguntas con sus correspondientes respuestas. Las cuales pueden ser de respuesta única o dando a elegir entre tres opciones. Por ejemplo, ¿Podían las mujeres participar en la asamblea? Falso, solo los atenienses varones mayores de 20 años cuyos padres sean también atenienses.

- Mímica: el docente selecciona un conjunto de obras artísticas o personajes relevantes de la antigua Grecia. Por ejemplo, representar a Zeus con gestos o una escultura como el Laocoonte.
- Palabra tabú: uno por uno elige una palabra relacionada con el concepto democracia. Después tiene que definir en cuatro palabras la palabra elegida. Por ejemplo, esclavo: sin derechos, sin dinero, depende de otro.
- Se precisará de la creación por parte del docente de un tablero y un dado.

Una vez quede claro el trabajo del alumno y del docente, se procede a la explicación de los pasos a seguir para entender la actividad.

- En primer lugar, se organizan en equipos de cuatro o cinco personas inventándose un nombre para el mismo. Además, tendrán que elegir un portavoz del grupo.
- En segundo lugar, el docente apuntará en la pizarra el nombre de cada uno de los equipos y les adjudicará a los mismos un número para el orden de participación en el juego.
- Después se iniciará el juego, lanzará el dado el equipo con el número uno y moverá tantas casillas en el tablero como números hayan salido en el dado. En el caso de contestar correctamente la pregunta (mímica, palabra tabú o pregunta respuesta) volverá a lanzar el dado y así hasta que falle y le toque al siguiente equipo.
- Para finalizar, el equipo que llegue antes a la casilla final gana el juego.
- Pero si algún equipo cae en las siguientes casillas serán sancionados. Por ejemplo, en la casilla del rayo retroceden dos casillas, en el tridente es una partida sin jugar y la espada con el escudo vuelven a la casilla de inicio.

La actividad está pensada para una duración de 45-50 minutos, dejando los 10 primeros para recordar cómo funcionaba la actividad y organizar los grupos. El docente actuará como moderador a lo largo de todo el juego para evitar cualquier malentendido entre los participantes. También será el encargado de leer las preguntas o explicar al alumno que salga a la pizarra la mímica a realizar o la palabra a definir. Además, le dará un tiempo a cada equipo de dos minutos para responder a lo que se le ha planteado, sino será rebote y saltará al equipo siguiente.

Comentario crítico de la actividad: al igual que las dos anteriores, la actividad del Democracy Trivial ha sido comprobada con mis alumnos de prácticas. Sin embargo, para mi propuesta de TFM la actividad ha sufrido modificaciones con la intención de hacerla lo más beneficiosa posible para la formación del estudiante. Durante las prácticas, la actividad tuvo que realizarse el último día de clase a causa del tiempo y se enfocó como una clase divertida para despedirme de los alumnos.

Por consiguiente, sería beneficioso para el alumno plantearla en la sesión previa al examen de la Unidad Didáctica. De esta manera, el estudiante llevaría los conocimientos para el examen mucho más claros y claramente, podría mejorar la calificación en el mismo. Siendo en la mayoría de los casos lo que más les importa. No obstante, se necesita de una memorización previa por parte de los alumnos para cumplir con éxito la actividad.

Para aprender hay que divertirse y eso en muchas ocasiones se les olvida a los docentes preocupados por querer acabar los libros de textos y alcanzar los objetivos marcados por el currículo. Todo esto hace que los alumnos planteen la materia como aburrida y sin sentido. En más de una ocasión podemos escuchar ¿Para qué me sirve la historia?

Esta actividad pretende darle un enfoque diferente a la historia y que el alumno a través del juego pueda encontrarla interesante y que sienta curiosidad por querer saber más. Por ejemplo, cuando han estado redactando las preguntas le incite a buscar información acerca del tema. O al llegar a clase, le plantee sus dudas al docente.

El alumno aprenderá valores tanto sociales como cívicos que le servirán para su formación como buenos ciudadanos. Por ejemplo, deberá delegar funciones en el resto de sus compañeros o confiar en la otra persona si quiere ganar el juego. Con este tipo de actividades el alumno aprenderá a perder el miedo a hablar en público, problema muy común entre los jóvenes o la capacidad de iniciativa y de reacción ante la pregunta. Además, como se trabaja en grupos los alumnos aprenden entre ellos y se ayudan unos a otros, muy probablemente alumnos que apenas antes tenían relación entre ellos porque se veían tan diferentes tras la actividad se dan cuenta que pueden trabajar en equipo.

Pero a su vez, esta actividad puede plantear una serie de problemáticas. El alumno puede confundir la actividad con un juego y no entienda el fin de la misma. Por otro lado, la competitividad entre los alumnos puede quedar patente a lo largo de todo el juego llegando a crear conflictos entre ellos. También, si a lo largo de las sesiones no se ha trabajado la motivación en el alumno resultará muy difícil conseguir que lleguen a esta sesión previa al examen con los contenidos aprendidos para repasarlos en la actividad. La labor del docente será fundamental con una gran preparación previa antes de la puesta en práctica de la actividad para tener todo bajo control.

4. Blog.

Síntesis: la metodología de aprendizaje explicada seguidamente consiste en la realización de un Blog, en el que se condensan todos los contenidos necesarios para la formación académica del estudiante. Con la realización de esta actividad el alumno no solo entrará en contacto con un conocimiento más amplio acerca de la democracia ateniense, sino que aprenderá a trabajar con el uso de las redes sociales y las tecnologías tan de moda actualmente.

Además, la creación del blog permite plantear un aprendizaje en parejas o grupos lo cual supone un valor añadido al enriquecimiento personal y grupal de los alumnos. Gracias a esta actividad los alumnos de 1º de la ESO podrán desarrollar unas habilidades más autónomas, dejando de lado esa constante necesidad de estar pegados al profesor.

Objetivos y sentido curricular: el Blog está enfocado a los alumnos de 1º de la ESO para la materia de Geografía e Historia. En el primer curso de la ESO los alumnos condensan contenidos de ambas disciplinas. La actividad está pensada para realizarse en la Unidad Didáctica de la civilización griega, más concretamente para asentar los contenidos que hablan sobre los sistemas de gobierno en Grecia.

Los objetivos de aprendizaje fundamentales que se pretenden conseguir al finalizar la actividad son:

- Conocer algunas de las polis griegas más importantes de la civilización griega.
- Situar en un mapa las polis de Atenas y Esparta.
- Comprender como se organizaba tanto la sociedad ateniense como espartana.
- Estudiar cómo se organizaba políticamente la democracia ateniense y la oligarquía espartana.
- Papel de la mujer ateniense y de la mujer espartana.

Los contenidos trabajados en la actividad han sido seleccionados previamente del Currículo Oficial de la asignatura.

Descripción detallada de la actividad y recursos asociados a cada fase: la actividad consiste en la creación de un Blog por parte de los alumnos, tal y como se explicó anteriormente. A partir de la elaboración de este, se pretende que los estudiantes conozcan los sistemas de gobierno de dos de las polis más importantes de la antigua Grecia: Atenas y Esparta. Asimismo, se intenta conseguir que, a partir de la puesta en marcha de dicho Blog, los alumnos recojan información básica y fundamental acerca de Atenas y Esparta. Es decir, como se organizaba la sociedad a nivel político como social y el valor de las mujeres en el mismo.

De esta forma, se valora la utilización de un nuevo tipo de metodología a partir de la cual, los estudiantes pueden aprender historia al mismo tiempo que elaboran el blog. Esta nueva metodología permite salir tanto a los alumnos como al profesor de la monotonía constante del libro de texto.

Los alumnos deberán realizar la actividad en grupos de dos personas, máximo 3. La intencionalidad es conseguir aprender el uno del otro. Para poder llevar a cabo el Blog, es preciso cumplir con los apartados que el profesor plantea para la actividad. El recurso digital está dividido en 4 apartados (necesarios cumplir todos ellos para superar la actividad):

- 1. buscar un mapa y situar en el mismo las polis de Atenas y Esparta.
- 2. Atenas, buscar información muy breve acerca del contexto histórico de la ciudad. Explicar cómo se organiza el gobierno de Atenas.
- 3. Esparta, buscar información muy breve acerca del contexto-histórico de la ciudad. Explicar cómo se organizaba el gobierno de Esparta.
- 4.comparar el papel de la mujer en ambas ciudades.

En cada uno de los apartados se debe incluir en la medida de los posible, la mayor cantidad de fotografías y datos. No se quiere conseguir un blog monótono y aburrido donde prime la lectura. En multitud de ocasiones, se puede interpretar la información mirando las imágenes.

Para que los conjuntos de alumnos tengan la mayor noción posible acerca de Atenas y Esparta, será necesario que expongan su trabajo al resto de compañeros. Asimismo, el docente dará unas pautas necesarias en cuanto a los criterios de veracidad de la información, creatividad y organización del blog.

En cuanto a los recursos necesarios, se precisará de ordenadores para cada dos o tres alumnos y para la exposición del Blog, un proyector en el aula. Sin estos dos materiales sería imposible llevar a cabo la actividad.

A continuación, se muestran las sesiones que se deberían llevar a cabo para que la actividad tuviera éxito. La creación y exposición del blog se podría realizar en un total de 5 sesiones de 50 minutos:

- **Primera sesión:** El profesor les cita el programa a usar para la elaboración del blog. También, les da las pautas existentes para saber crear los epígrafes esenciales anteriormente nombrados. A su vez les imparte a los alumnos los conocimientos necesarios para saber insertar cualquier tipo de información o fotografía relevante.

- **Segunda sesión:** Los alumnos buscan información a partir de la bibliografía dada por el docente, y utilizan las nuevas tecnologías, para conseguir mayor cantidad de datos que crean relevantes tanto para ellos como para sus compañeros.
- **Tercera sesión:** Diseñan el blog en función a la creatividad y el diseño anteriormente nombrado, es decir, se espera un blog que no acumule información sin sentido, sino que cada uno de los epígrafes cuente con lo que se pide.
- **Cuarta sesión:** Aportan la información obtenida al blog, y terminan cada uno de sus epígrafes.
- **Quinta sesión:** Exponen el blog con el autor elegido al resto de sus compañeros, mientras el resto de los estudiantes recoge la información más importante de cada uno de ellos.

Comentario crítico de la actividad: el fin de esta actividad es poder llevar en mi futuro como docente a la práctica, porque considero que ayudaría en gran medida a la formación académica del alumno. Hoy en día, se precisa del desarrollo de nuevas metodologías para captar la atención de los jóvenes y evitar que caigan en la monotonía y aburrimiento del estudio. Además, esta actividad consigue romper con la opinión general de los alumnos sobre la materia de Geografía e Historia.

Con la puesta en marcha del blog, se espera que los alumnos tengan una mayor actitud acerca del tema, debido a que en muchas ocasiones los contenidos son densos y aburridos. Los estudiantes tienen a su alcance una herramienta de estudio poco utilizada, aunque cada vez más son los docentes que se apuntan al cambio de metodologías. Por ello, el interés y la participación puede crecer de manera activa entre ellos. Hay que determinar como el blog se realizará mediante un programa ya existente en Internet, siendo a su vez de software libre. Como ya he explicado anteriormente, el blog se realizará en parejas o grupo de 3 personas lo cual favorecerá a la colaboración y cooperación entre los propios estudiantes.

A través del blog, se va a estudiar uno de los conceptos más complicados para los alumnos de 1º de la ESO como es la democracia ateniense. Al tratarse de unos contenidos densos, la combinación con las TICS puede conseguir una mayor muestra de atención por parte del alumno, y que esto pueda hacer que el alumno quiera saber más sobre el tema. Además, si antes no conocían como funcionaba un blog o para que servía, gracias a esta actividad podrán volverlo a usar sin ningún problema. Las Tics favorecen al aprendizaje autónomo del alumno, ya que es el mismo quien es consciente de sus logros al seguir las pautas dictadas por el docente.

Aunque, la actividad beneficie de manera positiva al alumno, su realización también puede conllevar a algún que otro problema. Por un lado, los alumnos deber buscar información depositada en la red, así que el docente no sabe si los alumnos están trabajando en la actividad encomendada o la han dejado en un segundo plano. También,

si los alumnos quieren acabar rápido la actividad podrán hacer una copia y pega de la información buscada, de este modo el alumno o alumnos no podrán alcanzar los objetivos planteados tras la finalización de la actividad.

Antes de concluir, no debemos olvidarnos de la labor del docente. Desde el primer momento debe dejarles muy claro cómo se funciona y se crea un blog. Debe resolver todas las dudas que les puedan surgir a los alumnos, pero tampoco darles el trabajo. Para conseguir que funcione la actividad debe mostrar confianza y apoyo en toda la actividad.

5. Flipped Classroom y debate.

Síntesis: la siguiente metodología de aprendizaje consiste en una combinación de clase invertida junto a un posterior debate en el aula. La llamada flipped classroom, también conocida como clase invertida, pretende que los alumnos visualicen un vídeo y posteriormente, se realice un debate en el aula. En un solo vídeo de unos 10-15 minutos se condensan todos los contenidos que el alumno precisa de aprender, sin necesidad del libro de texto. Y luego, para la actividad en sí, se plantea un debate donde los alumnos aprenderán lo importante que son los valores sociales y cívicos en su formación como personas.

El flipped classroom rompe con la concepción tradicional de enseñanza, intentando captar la atención del alumno para favorecer a su motivación e interés sobre el tema. Y el debate, fomenta el desarrollo de valores sociales y cívicos muy importantes para la formación del alumno. Esta actividad está planteada para que los alumnos de 1º de la ESO alcancen los objetivos planteados en el Currículo Oficial, pero dejando de lado el libro de texto.

Objetivos y sentido curricular: la experiencia de aprendizaje del debate está orientado para trabajar en cualquier curso de la ESO o Bachillerato, pero en este caso se centra en los estudiantes de 1º de la ESO para la materia de Geografía e Historia. En concreto, para la Unidad Didáctica de “La civilización griega” y explicar los contenidos que se condensan en el tema. A lo largo del vídeo se hará especial mención a las diversas formas de gobierno surgidas en las polis de Grecia y a los ciudadanos que formaban parte de ellas. Y en

Los objetivos propuestos para que el alumno consiga al finalizar la actividad, son los siguientes:

- Diferenciar entre democracia y oligarquía.
- Comprender como se llevaba a cabo la toma de decisiones en Atenas y Esparta.
- Entender la diferencia entre democracia actual y democracia ateniense.
- Estudiar el modelo de organización de la sociedad griega.

Descripción detallada de la actividad: el fin de la actividad propuesta consiste en el desarrollo de un debate en el aula tras la visualización previa del video proporcionado por el docente. Con esta nueva experiencia de aprendizaje basada en la combinación de la clase invertida junto a un debate, los alumnos entenderán con un enfoque más activo el papel de la mujer dentro de la sociedad griega y para ello se comparará el modelo de mujer ateniense frente a la espartana.

Mediante la visualización del vídeo se pretende que los alumnos entiendan de una manera mucho más clara los conocimientos esenciales que se aglutinan en la Unidad Didáctica.

Se trata de un vídeo donde el docente se graba a si mismo explicando los contenidos de una divertida y cercana con el alumno, llegando incluso a empatizar con ellos. Antes de finalizar el vídeo, explicará en que consiste la actividad a realizar el próximo día en el aula.

Los alumnos podrán descargarse el vídeo a través de la página web del centro escolar, y se localizará en la carpeta de cursos, 1º de la ESO, más concretamente en el apartado de geografía-historia. Esta metodología permite que los alumnos vean el vídeo tantas veces como ellos quieran, lo cual les permite autonomía en su aprendizaje y se adapta a las necesidades de cada alumno. Además, en unos 10-15 minutos se pueden condensar todos los contenidos, sin ser necesario más de un vídeo, dos como mucho para concentrar todos los contenidos de la Unidad Didáctica.

Una vez hayan entendido los estudiantes lo que el docente les pretende retransmitir en el vídeo, procedemos a la realización de la actividad en el aula.

- Al comenzar la clase el docente repartirá de manera alterna un texto sobre el papel de la mujer en Atenas y la mujer en Esparta. De manera individualizada leerán el texto y reflexionarán sobre lo entendido. Cualquier duda que surja en la lectura deberá ser avisado el docente para que proceda a su resolución. Es muy importante que los alumnos no se guarden ninguna duda o problema que les cause la lectura del texto.
- Después, los alumnos se reubicarán por un lado los que habían leído el texto de las mujeres en Atenas y otros en Esparta.
- En cada uno de los bandos cada uno de los alumnos integrantes en el tendrán que dar su valoración personal acerca de lo que cuenta el texto, para poder hacer una valoración grupal.
- A continuación, comenzará el debate. El docente actuará como moderador de la actividad y será el encargado de dar voz a cada uno de los integrantes de ambos bandos. Ambos equipos deberán defender si postura afirmando que en según el texto que se han tenido que leer y para ayudarles les irá haciendo preguntas, de esta manera les podrá guiar si los alumnos no saben cómo continuar o se quedan en blanco.

En cuanto a la duración de la actividad, está plateada para que el vídeo el alumno pueda verlo desde su casa tantas veces como necesite. Por otro lado, la lectura de los textos y posterior debate en clase se calcula que entorno a unos 50-55 minutos, la duración completa de una clase. Durante los 10 primeros minutos, el docente volverá a explicar en qué consiste la actividad propuesta por el mismo en el vídeo, ya que algún alumno puede haberse olvidado o no haberlo visto. Después, concederá aproximadamente 10 minutos para que de manera individualizada se lea el texto que el profesor le ha adjudicado previamente. Luego, se procede a la puesta en común en cada uno de los bandos de la opinión personal de cada uno de los miembros para poder crear una opinión general entre

todos ellos. Se oscila que otros 10 minutos. Para finalizar, en un tiempo de 15 minutos se llevará a cabo el debate entre todos los alumnos.

Para concluir el siguiente apartado, hablaremos de los recursos utilizados en la actividad. Se precisará de un ordenador con acceso a internet para poder visionar el vídeo proporcionado por el docente y fotocopias de los textos para su lectura en el aula.

Comentario crítico de la actividad: al igual que la actividad del blog, en mi futuro como docente me gustaría trabajar con la metodología de clase invertida o flipped classroom como apoyo de un debate. Me parece una manera muy interesante de plantear las clases, la cual podría beneficiar de manera muy positiva en la formación del alumno.

La metodología flipped classroom consiste tal y como explica Sobrino (2018), en un modelo de enseñanza en el que los contenidos no se transmiten en la propia aula, sino fuera de ella. De este modo, las clases se aprovechan para el desarrollo de actividades las cuales favorecen para asentar los contenidos. Los pioneros con esta metodología fueron dos profesores de química en 2007, con la intención de ayudar a todos aquellos estudiantes que por determinados motivos no podían asistir a clase.

Con esta metodología el alumno puede ver tantas veces como quiera el vídeo ofertado por el docente en vez del libro de texto, de esta manera se centra de manera individualizada en cada uno de sus alumnas y esto se lo permite con mayor facilidad que en el aula. Aquel alumno que necesita verlo varias veces para poder entender lo explicado, no sentirá miedo o inseguridad de preguntar constantemente al docente por sus dudas y, por otro lado, los alumnos más avanzados que no necesitan tanto tiempo también se verán beneficiados. Obviamente, cuando los alumnos llegan a clase y han visto el vídeo, pero siguen quedando dudas el docente se las resuelve sin ningún tipo de problema, al revés esto es positivo ya que demuestra atención y ganas por parte de los alumnos por aprender.

En este caso, el debate ayudará en asentar las bases de los contenidos propuestos en el vídeo, además de proporcionarle al alumno las herramientas necesarias para ser capaz de poder crear sus propias conclusiones o valoraciones críticas, las cuales le van a ayudar a fomentar el pensamiento histórico.

Además, como es el propio docente quien aparece en los vídeos el trato con los alumnos es bastante cercano e intenta adaptar situaciones de la vida real a la historia y también se les incluiría anécdotas, todo esto de una manera muy visual para poder atrapar al alumno en la interpretación y comprensión del vídeo consiguiendo el desarrollo de un aprendizaje significativo.

Pero, trabajar con la metodología de clase invertida también puede conllevar algunos problemas. Al necesitar de un ordenador para poder trabajar con esta experiencia de

aprendizaje, puede darse la situación de que en su casa no tengan un ordenador con acceso a internet. También, todo aquel alumno ausente en clase, sin ganas de aprender será muy difícil que atiendan y tenga ganas por querer saber. Con este planteamiento de clases se pretende ayudar a los alumnos, pero tampoco son la respuesta para que todos los jóvenes atiendan en clase.

Por otro lado, al llegar a clase con la teoría comprendida y prácticamente entendida, esto permite al docente la realización de otras actividades complementarias al vídeo. En este caso se plantea trabajar mediante textos y una posterior puesta en común con la puesta en práctica de un debate. Es decir, en el aula no solo se asientan las bases del conocimiento por medio de actividades, sino se enseña a los alumnos otro tipo de cualidades tanto sociales y cívicas tan importantes para la formación del alumno dentro y fuera del aula. Los alumnos aprenderán a trabajar en equipo, respetar y ceder el turno de palabra, ayudarse unos a otros, comprenderán lo afortunados que son en comparación de otras

III. “Análisis comparado y valoración del conjunto”.

La civilización griega es considerada como una de las grandes civilizaciones de la antigüedad debido a su lengua, política, sistemas educativos, filosofía, ciencia y el arte todo ello influyó en las posteriores culturas y en nuestra sociedad actual. El siguiente TFM se centra en el desarrollo de cinco experiencias de aprendizaje basada en la invención por parte de los atenienses de uno de los sistemas de gobierno más importantes en la actualidad: la democracia. Dicha palabra en griego significa gobierno del pueblo.

Por consiguiente, este trabajo ofrece la posibilidad de que los alumnos descubran diferentes nociones sobre el concepto democracia tal y como explica Benéitez (2005), provocando un cambio en su manera de concebir el conocimiento y esto es debido al desarrollo de un aprendizaje significativo en relación a lo estudiado.

Las experiencias seleccionadas han sido role-playing, learning cycle, trivial, blog y flipped classroom. Estas metodologías se pueden trabajar tanto de manera individualizada cada una de ellas o relacionarlas entre sí. Pero todas ellas tienen el mismo fin, presentar a los alumnos como sujetos activos. Ellos son los protagonistas de su propio aprendizaje en el que se van creando nuevas ideas y conceptos. No se debe olvidar que se parte de la propia experiencia del alumno.

Desde el punto de vista del docente, el reto será intentar cambiar la perspectiva del currículo encaminándolo hacia el desarrollo de las habilidades del alumno y partiendo en todo momento de sus conocimientos previos, a partir de los cuales se profundizará posteriormente. De este modo, se obtendrá un aprendizaje significativo y más profundo de la materia, destacando el desarrollo del pensamiento histórico y ayudando al alumno a la reflexión. También fomentarán un juicio crítico y autónomo para que les sea de utilidad en su labor como ciudadanos tal y como explica López (2015).

Al igual que el resto de las asignaturas de las Ciencias Sociales, la materia de Geografía e Historia centrada en los alumnos de 1º de la ESO es necesaria para la formación y desarrollo del alumno. En este caso nos centraremos en la Unidad Didáctica de la Civilización griega y más concretamente en los contenidos relacionados con el concepto democracia. A través de la cual se pretende tejer una red de conocimientos y entender mejor el modo de pensar y sentir del ser humano en función de diversos momentos históricos.

Anteriormente a la realización de este TFM, varias de estas experiencias fueron realizadas durante mi periodo de prácticas en el IES Virgen del Pilar, lo cual me ha beneficiado positivamente para ver las reacciones de los alumnos ante la actividad y que tipo de beneficios les aporta en su aprendizaje. El resto de las actividades en base a los resultados obtenidos en estas primeras, me gustaría realizarlos en mi futuro como docente.

El desarrollo de estas actividades lo que pretende es dejar de lado una metodología tradicional basada en el aprendizaje de unas clases teóricas apoyadas únicamente en el libro de texto, y tras finalizar la Unidad Didáctica realizar un único examen donde se valoren en exclusiva los resultados mostrados en el examen por parte del alumno. Además, en la mayoría de las ocasiones se plantea la historia como compartimentos estancos sin sentido entre sí, conllevando a una gran problemática histórico espacial entre los alumnos. Lo que pretendo con el desarrollo de estas actividades, en especial con el role-playing, learning cycle y flipped classroom es que los alumnos entiendan que el presente está marcado por una serie de acontecimientos históricos los cuales han conllevado a ser lo que somos ahora. Esto se trabajará a través del concepto democracia.

Como ya hemos explicado anteriormente, estas actividades propuestas se pueden trabajar tanto de manera individual como relacionarlas unas con otras. Esto dependerá del tiempo del docente para poder impartir la Unidad Didáctica. Así pues, me gustaría poder realizar todas ellas a lo largo de las sesiones para que unas a otras se sirvan de complemento en la formación del estudiante. De esta manera, el alumno irá tejiendo su propia red de redes tras la realización de las actividades, esto le hará plantearse preguntas, a las cuales les irán dando soluciones ellos mismo y así entenderán como la historia es un proceso lineal, no dividido en compartimentos estancos sin relación entre sí.

Desde mi punto de vista, la actividad del role-playing junto al flipped classroom y debate en el aula son las actividades más completas y beneficiosas para la formación del alumno, ya que gracias a ellas los alumnos son capaces de generar su propio pensamiento histórico y conseguir crear por si mismos conclusiones y opiniones propias. Gracias a estas metodologías el alumno teje su propia red de redes, las cuales conllevan a un aprendizaje significativo. El presentar una metodología activa, los alumnos pueden mostrar un mayor interés y motivación por su realización. Lo cual puede conseguir por parte del alumno el querer saber más sobre el tema. Con este tipo de actividades, los alumnos de manera indirecta pueden perder su miedo a hablar en público o desarrollar habilidades que ni ellos son conscientes que tienen. Además, los alumnos son los propios protagonistas en su aprendizaje, siendo el docente un mero guía en su camino. Estas actividades valoran sus inquietudes de manera individualizada como grupal. A continuación, comentaremos cada una de ellas.

En el caso del role-playing se trata de una experiencia de aprendizaje muy solicitada por los alumnos. Si se lleva a cabo una correcta realización de la actividad, los alumnos al mismo tiempo que se están divirtiendo están desarrollando un aprendizaje activo el cual fomenta una reflexión cognitiva y la empatía hacia las diversas opiniones que pueden aparecer entre los distintos roles. Lo que se pretende demostrar con este tipo de actividades que las Ciencias Sociales y en este caso, la historia no es aburridas. Pero desgraciadamente, los alumnos están acostumbrados a entender la historia como una clase aburrida en la que solo se acumulan contenidos sin sentido, los cuales no les aporta nada fuera de la clase de historia. El role-playing rompe con esa idea de que las Humanidades

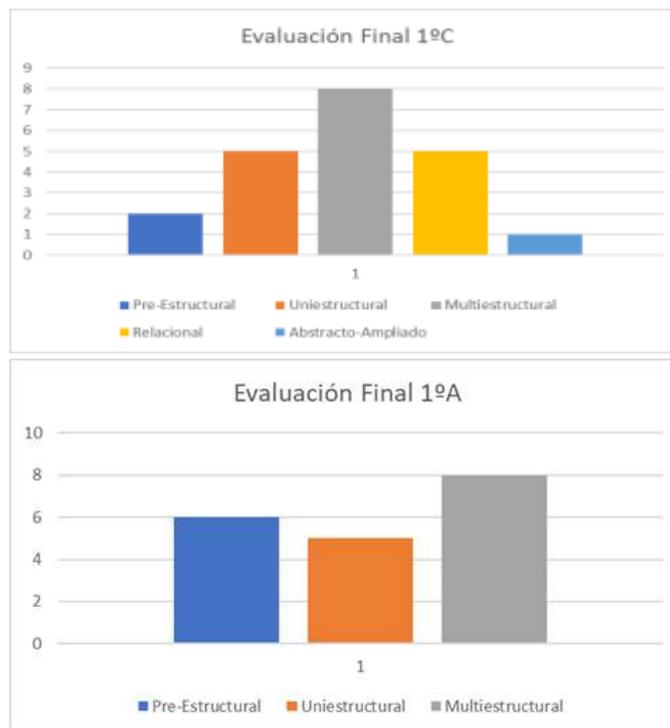
se tienen que estudiar y no comprender. Esto es un falso mito, con esta experiencia de aprendizaje los alumnos entenderán de primera mano como se organizaba la sociedad ateniense para la realización de una asamblea. De este modo, el alumno empatizará con el personaje adjudicado por el docente y llegarán a comprender como esos sucesos han influido en lo que es nuestro presente.

Por todo ello, no se trata de que el alumno aprenda la definición de esclavo, mujeres, ciudadanos o metecos, ni que aprenda de memoria los componentes que conforman la asamblea o Eklesia al fin y al cabo esto no le va a servir más que para aprobar un examen. Pero si el alumno consigue un aprendizaje significativo, y se va planteando distintas cuestiones mediante la realización de la actividad, las cuales harán que creen su propia red de redes entorno a los contenidos de la actividad. Por ejemplo, el alumno será capaz de entender que todas las democracias no son iguales o como ha ido evolucionando los derechos de las mujeres a lo largo de la historia.

Otra cuestión a valorar es la conexión de esta actividad con el resto de experiencias, sirviendo de complemento un aprendizaje con otro. Por ejemplo, la combinación de flipped classroom junto a un role-playing fomenta el desarrollo de nuevas metodologías para la concepción de los contenidos por parte de alumno, lo cual permite una enseñanza activa y un aprendizaje cooperativo y significativo entre todos los alumnos.

La siguiente actividad propuesta es la denominada Learning Cycle, pero al contrario del resto de experiencias le encuentro bastantes aspectos a tener en cuenta antes de su realización. A continuación, expondré los resultados que mis alumnos consiguieron tras la lectura de los textos y posterior trabajo entorno a los mismos. Lo que pretendo demostrar acerca del Learning Cycle es que la buena práctica de nuevas experiencias de aprendizaje se precisa de tiempo y constancia, tanto por parte de los docentes como de los alumnos para conseguir el objetivo planteado.

Tras la realización del cuestionario inicial, el cual sirvió para valorar los conocimientos previos de los alumnos, se procedió a la realización de la actividad y ahora, se expondrán los resultados obtenidos.



En la clase de 1ºA se puede apreciar una gran evolución en los resultados obtenidos teniendo en base al cuestionario inicial. Esto es debido al cambio en el nivel de conocimientos por parte de los alumnos adquirido en el desarrollo de las actividades. La mayoría de los alumnos han alcanzado el nivel multiestructural como se había propuesto al finalizar el cuestionario inicial. Por otro lado, los resultados finales de 1ºC, se caracterizan por un aumento notable de alumnos que se centran en el estadio multiestructural Pero varios alumnos han ido más allá de la meta establecida llegando incluso al estadio relacional y abstracto-ampliado.

El uso de la metodología “Learning Cycle” ha permitido conocer un nuevo método de aprendizaje mucho más participativo e interactivo para los alumnos, a partir del cual han conseguido comprender de una manera mas activa y dinámica el concepto “democracia ateniense”, teniendo en cuenta la publicación de Brown y Abell (2007) para que los alumnos adquieran un mayor entendimiento. Este nuevo método resulta muy sencillo de trabajar por parte del docente, ya que él se encarga de poner en práctica una serie de actividades, las cuales proyecten en el alumno algún tipo de aprendizaje que les ayude a entender el concepto planteado. De esta manera, los alumnos aprenden haciendo, son ellos por si mismos quienes adquieren los contenidos necesarios para entender que se entiende por democracia. Y el docente es su guía en el camino facilitándoles la adquisición de los conocimientos.

Por otro lado, la realización de las actividades ha beneficiado en gran medida en el entendimiento por parte de los alumnos para adquirir los conocimientos necesarios, como queda reflejado en los resultados finales. Este tipo de metodologías basadas en el aprendizaje por conceptos pueden resultar de cierta dificultad para un alumnado de 12-13

años, cuando nunca anteriormente han trabajado por este método y únicamente con 3 sesiones para poder trabajar así con ellos. Lo considero un método muy interesante para trabajar pero que necesita de un periodo de adaptación para el alumnado más joven de una manera lenta y progresiva. Además, requiere de una gran preparación previa por parte del docente, aunque apenas intervenga de una manera directa en la realización de la actividad.

Esta experiencia de aprendizaje quizás tenga una mayor complicación para completarse con el resto de actividades, porque el alumno no debe tener una explicación teórica sobre los contenidos a trabajar. El estudiante a la vez que va realizando las distintas tareas planteadas para la actividad, el mismo gestiona su aprendizaje sobre lo que el docente solicita saber para llegar a alcanzar el objetivo de la actividad.

Por otro lado, aprovechando todo el campo de posibilidades que nos ofrece el aula en relación a las nuevas tecnologías (TICs). Como es el caso de las pizarras digitales, videos, ordenadores y proyectores utilizados en la actividad del Blog. Se trata de una manera innovadora para captar la atención del alumno para impartir los contenidos sobre la democracia ateniense, con el fin de motivarlos y conseguir establecer un vínculo entre la materia y los alumnos de una manera mucho más dinámica.

En la actualidad, el uso de las nuevas tecnologías es un factor más para añadir en el aprendizaje de los estudiantes. Ellos se sienten cómodos ante el uso de las TICs, lo cual beneficia al docente para la enseñanza de la materia. Además, cuando el alumno inicia la búsqueda de información solicitada por el profesor puede incitar a que el alumno sienta el deseo de saber más. Por consiguiente, resulta de una experiencia muy gratificante para la formación del alumno, e incluso de manera indirecta para el docente, ya que se desarrolla un feedback entre ambos.

Otra de las herramientas fundamentales para la formación del alumno es la gamificación. En este caso, el alumno a través del juego adquiere los conocimientos necesarios solicitados por el currículo para comprender la materia, Sobrino (2017). Durante mi periodo de prácticas pude comprobar la receptividad de los alumnos ante la enseñanza a través del juego. Todos aquellos alumnos que a lo largo de las sesiones no habían mostrado mucho interés sobre la asignatura, quisieron participar en el juego. No obstante, la mayoría comprendió el juego como un premio a su buen comportamiento y no como una herramienta complementaria a su formación. Es entonces, cuando la labor del docente debe ser fundamental para combinar diferentes metodologías de aprendizaje muy diferentes entre sí, para evitar este tipo de confusiones.

Por último, la combinación de la clase invertida junto a un debate por grupos en el aula, no solo favorece en cuanto a la asimilación de los contenidos, sino va mucho más allá consiguiendo un aprendizaje significativo, ya que el alumno al igual que con el role-

playing va tejiendo su propia red de conocimientos fomentando un pensamiento crítico y una reflexión cognitiva. En primer lugar, el alumno con el flipped classroom puede controlar su aprendizaje, ya que puede ver tantas veces como quiera el video, el cual proporciona toda la información sin necesidad del libro de texto. Esta metodología se usa de complemento para la realización propia de la actividad, la cual consiste en un debate en el aula. A través del debate, el alumno no solo aprende acerca de contenidos teóricos, adquiere valores igual de importantes para su formación, como el saber escuchar, respetar el turno de palabra, perder el miedo a hablar en público etc.

En definitiva, todas y cada una de estas metodologías puede utilizarse a lo largo de la Unidad Didáctica, como complemento de unas con otras. Pero, se debe tener en cuenta la duración planteada para la realización del tema, lo cual puede dificultar el uso de todas estas experiencias de aprendizaje en una misma Unidad Didáctica. A pesar de todas aquellas dificultades que pueden aparecer durante la puesta en marcha de la actividad, el fin de estas es positivo además de significativo.

Con este trabajo de TFM no se pretende cuestionar el aprendizaje tradicional del libro de texto, sino presentar nuevas experiencias de aprendizaje muy favorables para la formación del alumno. En definitiva, considero que como futuros docentes deberíamos fomentar un mayor uso de las nuevas metodologías las cuales favorecen para el desarrollo de un aprendizaje más significativo por parte de los alumnos beneficiando en la relación del docente con los alumnos, así como la actitud de estos últimos en clase con un mayor grado de participación y motivación.

Para finalizar, a modo de resumen de las actividades expuestas, aunque han sido comentadas en el desarrollo crítico de la actividad se muestra en una tabla pudiendo observar cuales son las características de cada uno de ellas.

| METODOLOGÍA | VENTAJAS | DESVENTAJAS |
|---------------------|---|---|
| <u>Role-playing</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Interés y participación • Trabajar en equipo • Aprendizaje activo y significativo • Perder el miedo a hablar en público • Capacidad de empatizar • Reflexión cognitiva y valoración crítica. • Valores sociales y cívicos • Motivación • Actitud positiva | <ul style="list-style-type: none"> • Malinterpretar con un juego • Hablar los alumnos de otro temas • No empatizar con el rol • No mostrar interés por la actividad |

| | | |
|---|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • Saber escuchar | |
| <u>Learning Cycle</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje activo y significativo. • Trabajar en equipo • Reflexión crítica y valoración personal • Interés y participación • Actitud positiva | <ul style="list-style-type: none"> • No comprender la actividad • Excluyente • Difícil de comprender • No mostrar interés por la actividad • Alumno desmotivado |
| <u>Trivial</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Aprender a través del juego • Trabajar en equipo • Asentar las bases del conocimiento • Interés y participación • Actitud positiva | <ul style="list-style-type: none"> • No mostrar interés ni ganas • Problemas entre los compañeros • Malinterpretar la actividad |
| <u>Blog</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Uso de las TICs • Trabajar en equipo • Motivación • Interés y participación | <ul style="list-style-type: none"> • No escuchar al profesor • Desconocimiento del uso de las TICs • Navegar por páginas que no deben • No mostrar interés por la actividad |
| <u>Flipped Classroom y debate.</u> | <ul style="list-style-type: none"> • Interés y participación • Motivación • Aprendizaje activo y significativo • Trabajar en equipo • Saber escuchar • Actitud positiva • Reflexión cognitiva y valoración crítica • Aprendizaje individualizado | <ul style="list-style-type: none"> • Hablar entre los compañeros de temas fuera de la actividad • No mostrar interés • No respetar los turnos de palabra • Crear conflicto en el aula • No ver los vídeos. |

IV. Bibliografía:

- **Referencias Bibliográficas:**

- Bello, A (2016). Trabajo Final de Máster. *El profesorado y la enseñanza de la historia. la civilización en 1º de la ESO*. Universidad de Zaragoza.
- Biggs, J.B., y Collins, K.F. (1982). Evaluating the Quality of Learning – the SOLO Taxonomy.
- Brown, Patrick L. y Abell, Sandra K., (2007). Examining the learning cycle. *Science and Children*. 44 (5), 58-59
- López, C. (2015). Aprendizaje de la historia e identidades nacionales: reflexiones sobre el punto de vista de los estudiantes, *Clio. History and History teaching*, 41 (Enseñanza de la historia y la formación de identidades colectivas).
- Sobrino López, D. (2017). Monografía gamificación para aprender Ciencias Sociales. *Iber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Número 86.
- Sobrino López, D. (2018). Flipped Classroom en Ciencias Sociales. *Iber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Número 90.

- **Enlaces web:**

- McLeod, S. (2017). Kolb – learning styles. Simply Psychology. Manchester, UK. Recuperado de www.simplypsychology.org/learning-kolb.html
- Diccionario de la Lengua Española: <http://dle.rae.es/?id=C9NX1Wr> (Última visualización: 10/6/2018)
- Benítez B. (2005). La ciudadanía de la democracia ateniense. <file:///C:/Users/NEREA/Downloads/8886-8967-1-PB.PDF>
- Sobrino, D. (2017) <https://diegosobrino.com/2017/01/14/gamificacion-y-ciencias-sociales-iber-educacion-secundaria/>

V. Anexos:

- Actividad Learning Cycle

1 Extraer datos de un texto histórico.



He aquí las medidas democráticas: que se elijan todos los cargos entre todos; que todos manden sobre cada uno y cada uno alternativamente sobre todos; que se sorteen los cargos, todos o los que no requieran experiencia y técnica; que las magistraturas no dependan en absoluto de la renta o de una renta mínima; que el mismo no desempeñe dos veces ninguna magistratura o en raras ocasiones.

ARISTÓTELES, *Política*

Pericles. Fue un político ateniense, jefe del partido democrático de Atenas. Obtuvo el mando supremo de Atenas en el 461 a.C. y fue reelegido quince veces hasta su muerte. Convirtió su ciudad en la más bella de la Antigüedad y fortaleció su hegemonía sobre el resto de las ciudades del mar Egeo.

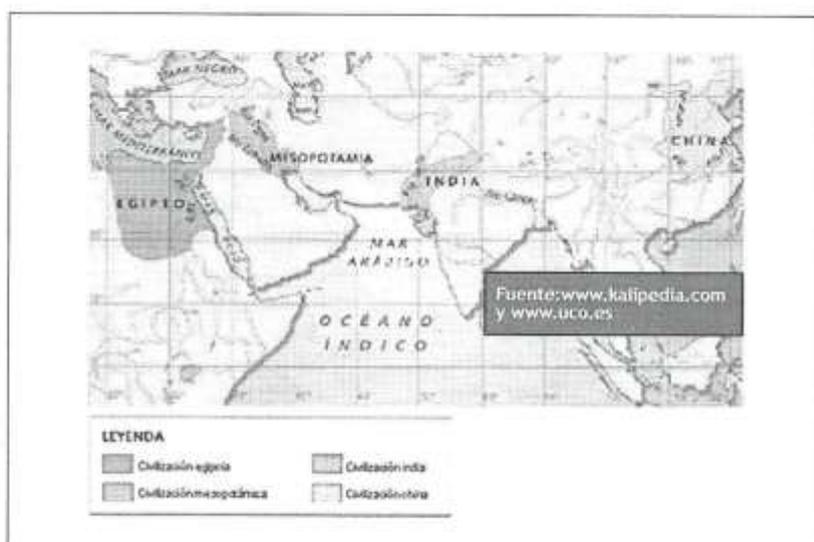
Anexo II

Documento 1: LA DEMOCRACIA ATENIENSE

Todavía nos sorprende que un pequeño pueblo, los griegos, que habitaba un territorio pobre, situado en la periferia de grandes civilizaciones como Egipto y Mesopotamia, fuera capaz de construir una de las culturas más notables de la historia de la humanidad. ¿Cómo fue posible? Una de las claves para comprenderlo está en su organización social y política basada en la polis y en la democracia (una palabra precisamente de origen griego) y

su mejor ejemplo fue la democracia ateniense. Sin embargo, este logro también tuvo sus limitaciones.

La antigua Grecia estaba formada por un conjunto de estados independientes o *poleis* (plural de polis) diseminados por la región oriental del Mediterráneo en torno al mar Egeo y el mar Jónico. La polis es un territorio reducido (unos cientos de km²) que comprende la ciudad, aldeas, tierras de labor, zonas de pastos y bosques.



La polis está formada por ciudadanos, varones libres. La mayoría son campesinos. El ciudadano lo es por derecho de nacimiento: el hijo es reconocido por el padre e inscrito en el censo de ciudadanos. Los ciudadanos tenían derechos y deberes: Por un lado, tenían derecho a participar en las decisiones de la ciudad y estaban protegidos por la ley. Por otro lado, tenían la obligación de participar en el ejército para defender la ciudad y pagar impuestos.

A esta forma de gobierno se le llama **democracia** y alcanzó su mejor expresión en Atenas, la polis griega más importante en el siglo VI a.n.e. En esta polis, los ciudadanos reunidos en la Asamblea toman las decisiones importantes sobre los impuestos, la guerra y eligen a los cargos públicos. Para tomar una decisión era necesaria la participación de 6.000 ciudadanos (la octava parte del total) que votaban a mano alzada. También se pagaba a los ciudadanos por participar en la Asamblea y por desempeñar algún cargo, de modo que nadie pudiera ser excluido de ese derecho por ser pobre.

Sin embargo, no todos los habitantes de la polis eran ciudadanos. Las mujeres griegas eran libres, pero no tenían los

REGIONES Y CIUDADES DE GRECIA ANTIGUA



mismos derechos que los hombres: no podían votar ni hablar en la asamblea, tampoco podían ocupar cargos públicos o actuar como jueces, ni luchar en el ejército. Aparte de las mujeres, había otras categorías de personas libres que vivían en la polis a las que se negaban los derechos: los extranjeros residentes (llamados **metecos**) y los antiguos esclavos.

Además, en la polis vivían los esclavos. Durante el siglo VII, muchos campesinos cayeron en la esclavitud y habían perdido su condición de ciudadanos como resultado de deudas no pagadas. Otra causa de la esclavitud era la guerra en la que los prisioneros eran convertidos en esclavos. También los hijos de esclavos eran esclavos.



Anexo V

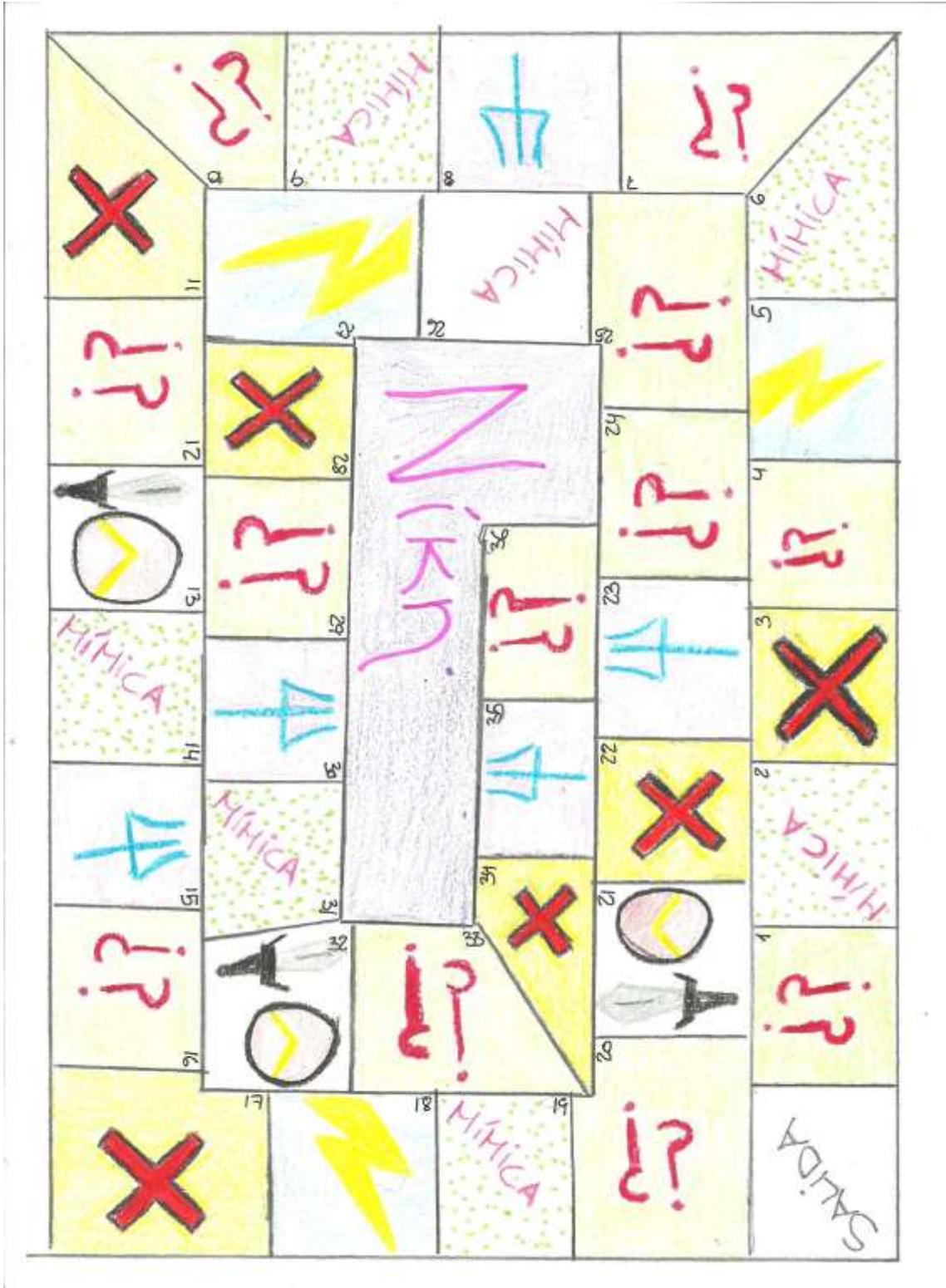
Documento 2: LA DEMOCRACIA ACTUAL

En la actualidad, un estado democrático está constituido por un territorio de tamaño variable (desde cientos a millones de kilómetros cuadrados) en el que viven millones de personas que residen en numerosas ciudades. Todos los estados democráticos se rigen por leyes. La ley más importante es la **Constitución**. En ella se reconocen los **derechos y libertades** de sus habitantes. En un país democrático todos los habitantes son libres e iguales ante la ley, son ciudadanos. Un régimen democrático se caracteriza por la participación de los ciudadanos en la vida política. Ellos eligen a sus representantes y gobiernos que elaboran las leyes y las aplican. Las **elecciones** se hacen mediante el **voto secreto** cada cierto tiempo (en España cada cuatro

años). Pueden votar y ser votadas todas las personas mayores de 18 años que tengan la nacionalidad del país donde votan. Los extranjeros no pueden votar, salvo en algunos países en determinadas situaciones.

La participación política suele hacerse a través de los **partidos políticos**. Sus miembros ocupan los cargos de gobierno o intervienen en la toma de decisiones que afectan a todos los ciudadanos como la construcción de escuelas y hospitales, la recaudación de impuestos, la defensa del país o la seguridad de sus habitantes. Buena parte de estas actividades es dirigida o realizada por funcionarios que, al igual que los cargos políticos (miembros del gobierno, diputados, etc.), cobran un sueldo del estado.

- Trivial:



13 Las mujeres en la antigua Grecia: situación general

Las mujeres siempre estaban bajo la tutela de un hombre

Una mujer griega estaba toda su vida sometida a la autoridad de un hombre (el *kyrios*), que podía ser su padre, su marido, un hermano o un hijo. El *kyrios* controlaba todos los aspectos de la vida de la mujer.

Desde que nacía hasta que se casaba, dependía de la autoridad del padre, que decidía todos los asuntos importantes de su vida, incluido el matrimonio, que casi siempre se establecía por motivos económicos y con un marido que solía doblar la edad de la mujer.

Durante el matrimonio, la mujer estaba bajo la potestad del esposo. Tenía obligación legal de mantener la fidelidad a su marido y, de no hacerlo así, este podía acabar con su vida, aunque lo más común era que la expulsase del hogar y la abandonara en la absoluta miseria. Sin embargo, el marido tenía derecho a poseer concubinas.

Si la mujer quedaba viuda, pasaba a estar bajo el dominio de su hijo.

La educación

Las mujeres en la antigua Grecia recibían una educación muy básica, casi siempre encomendada a las madres y al entorno familiar. Salvo en algunas ciudades-Estado como Esparta, no asistían a las escuelas, que acostumbraban a ser solo de niños, y toda su educación se impartía en el gineceo, la zona de la casa reservada para las mujeres.

Todo lo que se les enseñaba estaba relacionado con los trabajos que iban a desarrollar a lo largo de su vida y con las labores del hogar.

El trabajo de las mujeres y su participación en la vida pública

En Grecia existía una división de trabajos muy clara en función del sexo. Las mujeres, libres y esclavas, estaban dedicadas a todas las labores de la producción textil (hilar, cardar, tejer, teñir, tundir, bordar, etc.). Ningún hombre ejercía estas labores, consideradas esencialmente femeninas.

Otros trabajos típicos de mujeres eran la recogida de la aceituna, el molido del trigo, el esquilado de las ovejas, traer agua, lavar la ropa, realizar las tareas domésticas y ejercer de nodrizas.

Las mujeres generalmente no participaban en la política ni en los debates filosóficos o artísticos.

En el mundo griego se daba una gran importancia a los juegos olímpicos y al teatro. Las mujeres tenían completamente prohibido no solo participar en ellos, sino también asistir como público. También tomaban parte por separado en las celebraciones religiosas.

SABÍAS QUE...



El círculo de Safo

Safo fue una poetisa griega que vivió en torno al 600 a.C. y que fue una auténtica excepción entre las mujeres griegas. Perteneció al parecer a una familia noble y gozó de una completa educación y su poesía fue admirada durante siglos. Platón llegó a definirla como la décima musa.

Safo reunió en torno suyo a un grupo de discípulas a las que enseñó arte, canto, baile y poesía, algo rarísimo en la Grecia clásica, donde las mujeres no recibían formación intelectual. Cuando alguna de sus alumnas se comprometía en matrimonio y abandonaba el círculo, Safo le componía una oda nupcial.

Su poesía fue admirada por su delicadeza y la maestría compositiva y formal y su desgranada emoción. Muchos poetas griegos posteriores siguieron su técnica poética.

La concepción de los hijos

Los griegos consideraban que el principal objetivo de la mujer era casarse lo antes posible, quedar embarazada y tener hijos.

Se creía incluso que la etapa que abarcaba desde el comienzo de la pubertad hasta la pérdida de la virginidad era muy peligrosa para la vida de las niñas, por lo que se pensaba que un matrimonio temprano era esencial para su salud.

La fertilidad era, por tanto, lo más apreciado en una mujer. Si el embarazo se retrasaba, se apelaba a los dioses para ayudar en la concepción y se aplicaba toda una serie de remedios físicos, poco o nada eficaces, que ellos pensaban que podían ayudar a conseguirlo.

La revolución helenística

La época helenística supuso una auténtica revolución para la situación de las mujeres en el mundo griego. Aunque siempre tuvieron una consideración y unos derechos inferiores a los de los hombres, alcanzaron derechos y posibilidades de las que no habían gozado nunca anteriormente.

Por primera vez participaron en la vida intelectual y se crearon escuelas para niñas en numerosas ciudades griegas, en las que aprendieron y practicaron el arte, la literatura y la filosofía. Algunas alcanzaron un gran nivel y respeto en estas disciplinas.

Incluso se les permitió participar en la política. El caso más representativo tuvo lugar en la ciudad de Priene, donde los ciudadanos eligieron a una mujer en el principal cargo municipal.



Escena de una cerámica que representa a una dama y sus esclavas.

ACTIVIDADES

1. Relaciona a las mujeres griegas con su función social.

- ¿Qué situación tenían las mujeres en la antigua Grecia en comparación con los hombres? ¿Mantienen esa posición a lo largo de toda su vida?
- ¿Qué educación recibían los niños en Grecia? ¿Y las niñas? ¿Hubo excepciones?
- ¿Cuáles eran las labores a las que se dedicaban las mujeres?
- ¿Por qué se considera que durante la etapa del helenismo se produjo una revolución en la situación de las mujeres? Explica qué cambios tuvieron lugar.

2. Analiza su forma de pensar y sus sentimientos.

- ¿Por qué crees que se considera que las mujeres griegas tenían una de las peores situaciones sociales de todas las civilizaciones de la Antigüedad?

- ¿Qué crees que pensaría una mujer griega sobre sí misma? ¿Y sobre los hombres?
- ¿Qué logros alcanzaron las mujeres durante el período helenístico? ¿Cómo crees que influyó esto en su forma de vida?

3. Busca información.

- En la dirección <http://www.temakei.com/histmujeresgreciaclassica.htm> busca información que amplie los puntos de este informe.

14 Las mujeres en Atenas y en Esparta

ATENAS

Atenas fue la cuna de la democracia y uno de los lugares en los que el pensamiento y las artes alcanzaron mayores logros. Sin embargo, fue también una de las civilizaciones de la Antigüedad que peor trató a sus mujeres.

El nacimiento y la educación de los hijos

Cuando en una casa nacía un varón, su padre colocaba una corona de olivo en la puerta de la vivienda, expresando las esperanzas de gloria para su hijo. Sin embargo, si nacía una hembra colgaba una tira de lana, como símbolo del futuro laboral que le esperaba. La educación de ambos era completamente diferente. El hijo recibía clases de un profesor desde los siete años, que le formaba en las diferentes ramas del pensamiento. Por su parte, las niñas solo recibían educación de su madre, que las instruía en las labores domésticas y en el trabajo textil, hasta que se casaban a los 12 años.

El trabajo y la propiedad

Los hombres libres atenienses creían que la realización de trabajos manuales corrumpía, por cuanto suponía juntar la materia con el alma. Sin embargo, las mujeres estaban relegadas exclusivamente al trabajo manual, que compartían con los esclavos.

La mujer ateniense estaba completamente excluida de la vida económica. No podía realizar transacciones sin el permiso de su protector masculino, salvo comprar alimentos en el mercado local.

La posesión más importante de una mujer era la dote que el padre entregaba cuando se casaba, consistente en joyas, dinero, muebles, etc., pero nunca en tierra o bienes inmuebles que pertenecían al patrimonio familiar (llamado *oikos*) y que pasaban siempre a los hijos varones. La dote era también una garantía de que la mujer sería bien tratada por su marido, porque en caso de divorcio aquel debía devolver la dote.

Las categorías de mujeres

Había dos grupos esenciales de mujeres: el primero lo formaban las esposas y aquellas que estaban destinadas a ser esposas. Su labor consistía en tener y cuidar a los hijos y controlar las tareas del hogar.

El otro gran grupo de mujeres eran las que no se iban a casar. El concepto que se tenía de ellas era muy negativo, y sus condiciones de vida, muy malas por lo general. Dentro de ellas había varias categorías. El puesto más bajo en el escalafón lo ocupaban las prostitutas.

Las *heteras* (cortesanas) formaban otra categoría de este grupo. Muchas eran expertas bailarinas, músicas y cantantes. Estaban especializadas en ofrecer una conversación interesante a los hombres.



Estela funeraria ateniense (400 a.C.). Representa al padre, con su hijo en brazos, y su esposa.



Cerámica griega (siglo V a.C.). La escena se llama «la bella esposa».

ESPARTA

Una ciudad-Estado militarizada

Esparta era una ciudad-Estado muy diferente de Atenas. En el año 600 a.C. Esparta había conquistado a todos sus vecinos y los había convertido en *ilotas*: siervos dedicados a las labores agrícolas. Esparta consiguió de esta manera ser por completo autosuficiente y se aisló en gran medida del resto del mundo griego. Pero el peligro de una revuelta era constante, por lo que los ciudadanos espartanos vivían en un régimen totalmente militarizado.

Educación

A la edad de siete años todos los niños espartanos abandonaban sus casas y pasaban a vivir en cuarteles estatales, donde permanecían hasta los treinta años. Tanto niños como niñas recibían una educación militar. En estos cuarteles se daba mucha más importancia a la fuerza física que al trabajo intelectual.

El matrimonio y el papel familiar de la mujer

En Esparta el papel de las mujeres en la familia era mucho más importante que en Atenas y otras ciudades griegas. Aunque los matrimonios eran acordados por los padres de la mujer, se realizaban cuando la joven tenía dieciocho años o más.

Además, el marido pasaba gran parte de su tiempo diario en los cuarteles, por lo que la mujer debía administrar todas las tareas cotidianas.

Trabajo, vida pública y propiedad

En Esparta se pensaba que la labor esencial de la mujer era concebir hijos. Además, los cargos públicos estaban reservados a los hombres, y las mujeres no tenían voto en la asamblea. Sin embargo, se cree que las mujeres ejercían una gran influencia en las decisiones políticas.

La mujer espartana tenía pleno derecho de propiedad, por lo que no necesitaba supervisión para disponer libremente de sus bienes. Las hijas también heredaban, aunque solamente la mitad que los hijos varones.

SABÍAS QUE...



Así representó el pintor Edgar Degas a las mujeres espartanas en un cuadro del siglo XIX.

Las mujeres espartanas tenían una reputación muy mala entre las demás mujeres de Grecia, que las consideraban licenciosas e indecentes.

En gran medida esto se debía a que sus ropas eran más cómodas y no tapaban sus piernas, y también a que participaban junto a los hombres en combates deportivos en los que los combatientes estaban completamente desnudos.

Además, durante un período del siglo V a.C. la población femenina descendió, y muchos hombres compartían esposa para que todos pudiesen tener hijos.

- ¿Qué opinas de esta medida? ¿Te llama la atención?

ACTIVIDADES

1. Relaciona a las mujeres griegas con su función social.

- Explica las diferencias entre la educación, la situación legal y la consideración de las mujeres en Atenas y Esparta.
- ¿Existía en alguno de los dos casos igualdad total con los hombres? ¿En cuál de las dos ciudades estaban más discriminadas?

2. Analiza su forma de pensar y sus sentimientos.

- ¿Qué opinaban los atenienses del trabajo manual? ¿Quiénes lo realizaban? ¿Sucedia lo mismo en Esparta?

- ¿Qué educación recibían las niñas en cada una de las dos ciudades? ¿En cuál de las dos crees que la formación de las mujeres era más justa y adecuada?
- ¿Qué opinión tenían las demás mujeres de Grecia de las mujeres espartanas? ¿Por qué?

3. Busca información.

- Entra en la dirección http://virgipla.blogspot.com/2007/02/la-situacion-de-la-mujer-en-la-grecia_13.html y realiza un resumen de los nuevos aspectos que te aporta sobre Atenas y Esparta que no hayas visto en el tema.