

GAMES TO LEARN HISTORY



PROPUESTA DIDÁCTICA

LA ANTIGUA GRECIA

DISCOVERY TOUR: ANCIENT GREECE

Alejandro Ramos Martínez

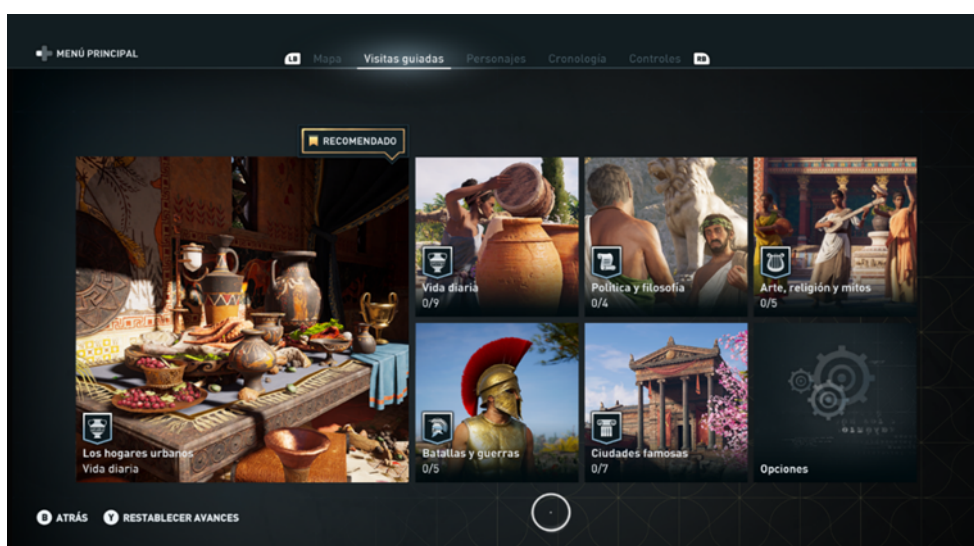
Universidad de Huelva

INTRODUCCIÓN Y JUSTIFICACIÓN

La propuesta de aprendizaje se plantea para el alumnado de 1º ESO, concretamente para la asignatura de Geografía e Historia. Se ha enfocado la propuesta desde la historia social con el objetivo de alejarnos de la visión más tradicional de la historia política, más basada en los grandes personajes y que, a día de hoy, sigue predominando. Esto se hará a través del estudio de aquellos grupos de la historia marginados y más invisibilizados. Dentro de la historia social se abordarán enfoques desde la historia de las mujeres, la historia desde abajo o la historia de la vida cotidiana. Sin embargo, también se abordarán otros aspectos de la Antigua Grecia que pueden ayudar al alumnado a comprender el mundo en el que vive, como el origen de la democracia o la economía y religión griega del momento.

El *Discovery Tour: Ancient Greece* será el principal recurso educativo empleado para esta propuesta didáctica. Se pretende con el uso de esta herramienta y de la aplicación de la propuesta didáctica, que los discentes sean capaces de ver y analizar, al menos de manera básica, como se vivía en la antigua Grecia del periodo clásico, así como también como lo hacían algunos grupos de población de su sociedad, tales como las mujeres, los niños o los esclavos, y ver como la situación de estos grupos ha evolucionado a lo largo de los siglos en Europa. El videojuego permite recorrer paisajes naturales, templos o ciudades recreadas como en la Grecia Clásica. Las visitas guiadas que el propio videojuego ofrece son de temática variada: vida diaria, arte, religión, mitos, filosofía, batallas, guerras, política, ciudades y hogares urbanos.

2



Visitas guiadas *Discovery Tour*

Las principales metodologías activas que se van a llevar a cabo en esta propuesta didáctica son la investigación guiada, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje por indagación o el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Además, no hay ninguna incompatibilidad entre el empleo de este videojuego y su uso para las aulas de secundaria, pues es PEGI 7, al no contar con elementos violentos ni de combate, centrándose únicamente en la exploración del entorno de la Grecia Clásica.

FINALIDADES EDUCATIVAS DE LA PROPUESTA

El objetivo final de esta propuesta didáctica no es otro que el de introducir al alumnado de 1º ESO los aspectos básicos de la antigua civilización griega y la relación de esta con la sociedad actual en la que vive. Con esta finalidad primordial y, yendo acorde al currículo de la LOMLOE (Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo) y de Andalucía (Orden de 30 de mayo de 2023), los principales objetivos de esta propuesta didáctica y las competencias clave que se pretenden abordar son las siguientes:

OBJETIVOS	COMPETENCIAS CLAVE
- Entender los conceptos básicos de la antigua civilización griega (políticos, culturales, religiosos, económicos, sociales, artísticos, etc). - Visibilizar a los grupos sociales marginados e invisibilizados de la antigua Grecia (esclavos, metecos, mujeres, etc), así como conocer su rol en la sociedad y sus formas de vida. - Hacer uso de diferentes herramientas digitales para representar la historia, comparándolo con las maneras más tradicionales de transmitir esta. - Fomentar la empatía histórica y el pensamiento social mediante una experiencia más inmersiva, lo que lleva a su consecución de manera más efectiva, con el objeto de conseguir una ciudadanía más comprometida, crítica y activa, pues se promueve la igualdad y la equidad. - Facilitar el trabajo cooperativo y el aprendizaje autónomo, siendo los discentes los protagonistas del proceso de aprendizaje, a través de diferentes actividades, tales como debates o exposiciones, que lleven a ello.	- Competencia digital. - Competencia personal, social y de aprender a aprender. - Competencia en ciencia, tecnología e ingeniería. - Competencia ciudadana. - Competencia en conciencia y expresión culturales. - Competencia en comunicación lingüística.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS A TRABAJAR (Orden 30 de mayo de 2023)	
- 1. Buscar, seleccionar, tratar y organizar información sobre temas relevantes del presente y del pasado, usando críticamente fuentes históricas y geográficas, para adquirir conocimientos, elaborar y expresar contenidos en varios formatos: los discentes indagarán sobre mujeres, esclavos y otros grupos de la sociedad griega a partir de las fuentes del propio videojuego y otras, tales como textos históricos, vestigios arqueológicos, inscripciones, etc. - 2. Indagar, argumentar y elaborar productos propios sobre problemas geográficos, históricos y sociales que resulten relevantes en la actualidad, desde lo local a lo global, para desarrollar un pensamiento crítico, respetuoso con las diferencias, que contribuya a la construcción de la propia identidad y a enriquecer el acervo común: el alumnado llevará a cabo sus propios productos, con una perspectiva crítica y respetuosa hacia los grupos discriminados e invisibilizados de la historia. También compararán las desigualdades de la antigua Grecia con las de la sociedad actual. - 3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible: los estudiantes indagarán sobre la sociedad de la antigua Grecia a través de fuentes (textos históricos, inscripciones, vestigios arqueológicos, numismática, textos literarios, etc) para compararlo con la sociedad actual, con una perspectiva crítica y sostenible. - 5. Analizar de forma crítica planteamientos históricos y geográficos, explicando la construcción de los sistemas democráticos y los principios constitucionales que rigen la vida en comunidad, así como asumiendo los deberes y derechos propios de nuestro marco de convivencia, para promover la participación ciudadana y la cohesión social: esta competencia la trabajarán a partir de analizar la democracia griega, en las que solo una minoría tenía acceso a las funciones políticas, y viendo que papel tenían mujeres y esclavos en ella.	

Como se observa en la siguiente tabla, los contenidos que posee el videojuego, sin llegarse a mostrar todos, son más que suficientes para cumplir con los objetivos citados y comprender como funcionaba la sociedad griega para el nivel planteado.

TABLA DE CONTENIDO DEL <i>DISCOVERY TOUR: ANCIENT GREECE</i>			
Localizaciones principales	Ciudades importantes	Monumentos históricos	Personajes históricos
-Ática	-Atenas	-Partenón	-Pericles

-Laconia -Argólida -Beocia -Delos -Macedonia -Creta -Lesbos -Naxos -Mesia -Citera	-Esparta -Delos -Corinto -Knossos	-Templo de Apolo (Delfos) -Oráculo de Delfos -Teatro de Epidauro -Acrópolis -Estatua de Zeus en Olimpia	-Sócrates -Heródoto -Hipócrates -Aspasia -Leónidas -Pitágoras -Demócrito -Aristófanes
Conflictos bélicos	Economía	Política	Arte, religión y mitos
-Batalla de Maratón -Batalla de las Termópilas -Batalla de Anfípolis -Batallas de Pilos y Esfacteria -Guerra del Peloponeso -Guerras Médicas -Hoplitas -Ilotas -Liga de Delos	-Producción de vino -Minería del Laurión -Agricultura del trigo -Cerámica ateniense -Tejidos y tintes -Esclavitud -Aceites y perfumes	-Democracia ateniense (Ekklesia, Boulé, sorteo de cargos) -Monarquía espartana (gerusia, diarquía) -Clases sociales espartanas -Ciudad-estado (polis) -Ciudadanía -Mujeres y política	-Odeón -Teatro griego -Arquitectura clásica -Policromía y cerámica -Juegos Olímpicos -Panteón olímpico -Templos y oráculos (Delfos, Eleusis) -Fiestas (Panateneas, Dionisias)

TEMPORALIZACIÓN

La propuesta didáctica se ha planteado para llevarla a cabo a lo largo de nueve sesiones de una hora. Para cada sesión, se detallan las actividades y posibles explicaciones del profesor, así como su duración. Además, también el papel del docente y del alumnado, los objetivos y los materiales y recursos necesarios para las sesiones.

SESIÓN 1: ¿Qué sabemos de la antigua Grecia?

- Actividad (20min): debate y pequeña ronda de preguntas propuestas por el docente, tales como: ¿Qué sabemos ahora de la antigua Grecia? ¿Qué sabéis que antes no? ¿Qué es lo que más os ha llamado la atención?
- Papel del docente: explicación durante 40 minutos de los fundamentos básicos de la sociedad de la Antigua Grecia (la democracia, su economía, los grupos sociales, etc).
- Papel del alumnado: tomarán anotaciones en sus cuadernos de clase para conservar dicha información.
- Objetivo: familiarizarse con los aspectos básicos de la antigua Grecia.
- Materiales y recursos: presentaciones y apuntes elaborados por el profesor, imágenes históricas y cuaderno de clase.
- Producto: apuntes sobre los fundamentos de la Antigua Grecia.

SESIÓN 2: Visita virtual a la Antigua Grecia.

- Actividad: exploración libre por el Discovery Tour, pudiendo llevar a cabo visitas guiadas o explorar lugares de descubrimiento. Los alumnos se dividirán en grupos reducidos, compartiendo un ordenador y turnándose en su uso.
- Papel del profesor: guiar en todo momento al alumnado y responder las posibles preguntas que le planteen los discentes.
- Papel del alumnado: explorar el escenario, tomar notas y poner en común dentro del propio grupo aquella información que consideren relevante.
- Objetivo: familiarizarse con el funcionamiento del Discovery Tour.
- Materiales y recursos: videojuego *Discovery Tour*, ordenadores y cuadernos de clase.



Templo de Atenea Niké en construcción en el *Discovery Tour*

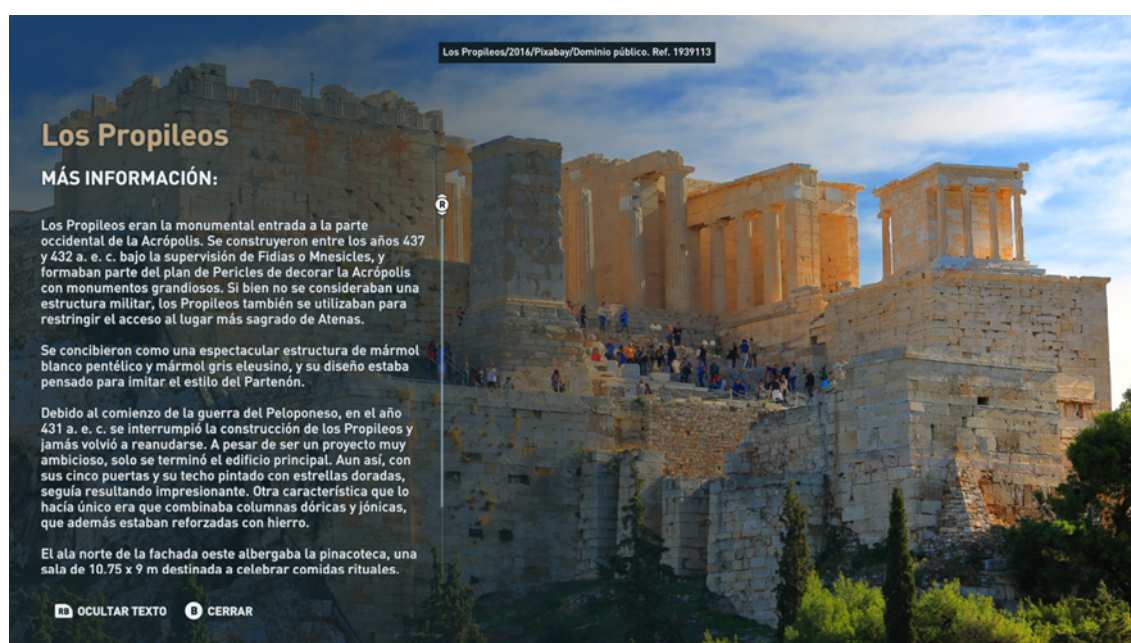
SESIÓN 3: Visita guiada por el Discovery Tour.

- Actividad: exploración por el Discovery Tour, debiendo visitar e investigar lugares representativos de la antigua Grecia (como la Acrópolis) y sobre la política o la economía griega, en base a ítems de una ficha de observación aportada por el profesor.
- Papel del profesor: elaboración de la ficha de observación.
- Papel del alumnado: anotar aspectos como el nombre del lugar o del sistema político y/o económico, para que servía o cómo funcionaba y otros aspectos relevantes, como la decoración o el uso del espacio, o quienes participaban y cuál era el fin de las actividades políticas y/o económicas. Además, los estudiantes tendrán que realizar capturas de pantallas de aquello que les resulte relevante y hacer anotaciones en su cuaderno de clase.
- Objetivo: emplear el Discovery Tour con fines educativos concretos, aprendiendo aspectos de la Antigua Grecia.
- Materiales y recursos: videojuego *Discovery Tour*, ordenadores y cuadernos de clase.
- Producto: elaboración de la ficha de observación.

SESIONES 4 Y 5: El día a día en la Antigua Grecia

- Actividad: Investigar en grupos sobre algún tema de la antigua Grecia propuesto por el docente, a partir de la información contenida en el *Discovery Tour* y otras fuentes auxiliares (libro de texto, artículos de internet, etc.). Además, comparar la información contenida en el videojuego con la de las otras fuentes.
- Papel del profesor: proporcionar las fuentes auxiliares a los discentes y una guía con la información que deben extraer de cada apartado (alimentación y agricultura; vida cotidiana; arte y arquitectura; religión y filosofía; economía y comercio; guerras).
- Papel del alumnado: Investigar sobre el tema, tomar anotaciones y organizar el trabajo grupal.
- Objetivo: profundizar en el conocimiento sobre la Antigua Grecia y aprender a extraer información de fuentes.
- Materiales y recursos: videojuego *Discovery Tour*, ordenadores, cuadernos de clase y libro de texto.
- Producto: Informe con diversos datos de los temas propuestos por el profesor y comprobación de la veracidad de los datos aportados por el videojuego.

6



Información sobre los propileos en el *Discovery Tour*

SESIÓN 6: Pasado y presente

- Actividad: durante los primeros 30 minutos de clase los discentes realizarán dos visitas guiadas en el *Discovery Tour* del apartado “vida diaria” (“La vida de las mujeres griegas” y “Las minas de plata de Laurión”, sobre los esclavos) para ver cuál era la situación de ciertos grupos marginados en la Antigua Grecia. Los 30 minutos restantes, el alumnado elaborará una carta desde el punto de vista de un personaje marginado de la Antigua Grecia y de otro individuo actual que ellos/as consideren que puede estar en situación de marginalidad social (un inmigrante, ciertas mujeres, trabajadores precarizados, etc.) y compararlos.
- Papel del profesor: Ayudar con la redacción y el formato de la carta y guiar al alumnado en las cuestiones históricas. Se debe también asegurar de que los alumnos/as elaboren el producto de manera respetuosa y con empatía histórica, que no se refuercen estereotipos discriminatorios.
- Papel del alumnado: Comparar situaciones del pasado con la actualidad, desde un punto de vista empático y aportando ejemplos de su contexto local.
- Objetivo: Fomentar la empatía histórica y el respeto hacia el resto de la sociedad.

- Materiales y recursos: videojuego *Discovery Tour*, plantillas de las cartas, ordenadores y rúbricas de orientación.
- Producto: carta comparativa de los grupos marginados de la Antigua Grecia con los de la actualidad.

SESIÓN 7: Exploradores en la Antigua Grecia

- Actividad: El alumnado debe explorar el mapa del *Discovery Tour* durante 30 minutos. Mientras, tendrán que ubicar las principales localizaciones del mismo (Macedonia, Tesalia, Ática, Argólide, Creta, Corintia o Laconia) en un mapa en blanco, así como las principales polis de cada zona y describir su paisaje natural. Por último, se les proporcionará una batería de preguntas sobre como creen que la ubicación de las polis afecta a su organización social o su economía.
- Papel del profesor: guiar en el proceso, resolviendo dudas y promoviendo la reflexión crítica entre sociedad y territorio.
- Papel del alumnado: ubicar geográficamente ubicaciones de la antigua civilización griega.
- Objetivo: desarrollar la comprensión espacial, así como la reflexión entre entorno y sociedad.
- Materiales y recursos: videojuego *Discovery Tour*, mapa en blanco de la Antigua Grecia y ordenadores.
- Producto final: elaboración de su propio mapa sobre la Antigua Grecia.

7



Mapa *Discovery Tour: Ancient Greece*

SESIONES 8 Y 9: Un museo de la Antigua Grecia

- Actividad: En la primera sesión, a partir del tema elegido y la investigación en la actividad 4, cada grupo elaborará un producto final consistente en la realización de un pequeño museo virtual. De su tema, cada grupo deberá seleccionar 5 elementos del *Discovery Tour* (un personaje, un monumento, un paisaje, un objeto y un mito). Después, realizarán un cartel virtual describiendo cada uno de esos elementos y como se relacionan con el tema. En la segunda sesión, cada grupo expondrá a sus

compañeros el cartel que han realizado para que todos obtengan tal información, realizando entre todos una especie de museo.

- Papel del profesor: Organizar los grupos, apoyar en la organización de las presentaciones y su contenido, dinamizar las exposiciones y realizar las preguntas finales.
- Papel del alumnado: Organizar y seleccionar el contenido, diseñar el cartel y colaborar con el grupo.
- Objetivo: sintetizar y reforzar los aprendizajes adquiridos sobre la Antigua Grecia, adquirir habilidades para hablar en público y fomentar el trabajo cooperativo.
- Materiales y recursos: videojuego Discovery Tour, ordenadores y proyector.
- Producto final: exposición o museo virtual de la Antigua Grecia.

EVALUACIÓN

El sistema de evaluación para esta propuesta didáctica se pretende que sea continuo, es decir, no se evaluarán únicamente los productos finales, sino que se valorará también la participación e implicación del alumnado a lo largo de las sesiones. Así, la propuesta didáctica contará con varios tipos de evaluaciones dependiendo del momento:

- **Evaluación diagnóstica:** se centrará en conocer las ideas previas del alumnado sobre el tema, así como su nivel. Esto permitirá adaptar las actividades al grupo. Se empleará fundamentalmente en la primera sesión “¿Qué sabemos de la Antigua Grecia?”, a través del debate inicial y las preguntas.
- **Evaluación formativa:** esta se aplicará durante toda la propuesta didáctica y sirve para proporcionar retroalimentación al alumnado. Se aplicará a través de la observación directa, la participación en los debates o la corrección de las cartas y las fichas.
- **Evaluación sumativa:** se aplicará de cara a evaluar algunos productos finales, valorándose así el grado de adquisición de los aprendizajes.

Se presenta ahora una tabla con todos los instrumentos de evaluación de la propuesta didáctica para que queden claros:

INSTRUMENTO	DESCRIPCIÓN	APLICACIÓN
Observación directa	Participación en los debates, implicación en las actividades y trabajo en grupo	Toda la propuesta didáctica
Cuaderno del discente	Registro con información relevante del videojuego y de las explicaciones del docente	Sesiones 1,2,3,4 y 5
Producciones escritas	Cartas sobre un personaje histórico marginado y otro actual	Sesión 6
Ficha de observación	Ficha de observación para que los discentes investiguen en el Discovery Tour	Sesión 3
Productos finales	Resultados de las actividades	Toda la propuesta didáctica
Rúbricas de evaluación	Guías para la evaluación de las actividades	Toda la propuesta didáctica

Para finalizar, se podría emplear esta plantilla para calificar la actividad de cada una de las sesiones:

Cuaderno de clase	1,5 PUNTOS
Capturas de pantalla para constatar el progreso	1 PUNTO
Participación Sesión 1	0,5 PUNTOS
Exploración sesión 2	0,5 PUNTOS
Ficha de observación sesión 3	1 PUNTO
Investigación sesiones 4 y 5	1 PUNTO
Carta sobre marginalidad sesión 6	1,5 PUNTOS
Mapa Antigua Grecia sesión 7	1 PUNTO
Museo Virtual sesiones 8 y 9	2 PUNTOS