

Vida cotidiana en las polis griegas

Ciencias Sociales | Historia

Descripción del Curso

Este curso contextualiza la historia de las sociedades antiguas a través de una experiencia activa: la simulación de mercado o una asamblea escolar, destinada a estudiantes de 11 a 12 años. En esta unidad, publicada como Unidad 7, los alumnos se moverán entre roles y reglas para comprender cómo se organizaba la vida ciudadana en la polis y qué valores guían la toma de decisiones colectivas.

Durante la simulación, el alumnado aprenderá a debatir ideas, presentar argumentos simples y votar de forma clara y respetuosa, lo que favorece la participación cívica y el pensamiento histórico aplicado a situaciones de la vida real. El objetivo general es que los estudiantes participen activamente en la simulación para practicar decisiones cívicas y entender la organización de la vida comunitaria de las polis antiguas, trasladando esas prácticas a contextos actuales de convivencia escolar y social.

La unidad incluye actividades explícitas: preparar roles, reglas y procedimientos básicos para la simulación; participar con respeto, argumentar de forma razonada y ejercer una votación simple; y reflexionar sobre lo aprendido y su relación con la organización ciudadana de la polis. A través de estas experiencias, los estudiantes fortalecen habilidades de comunicación, cooperación, escucha activa y pensamiento crítico, al tiempo que adquieren una comprensión más tangible de conceptos históricos y su relevancia en la vida cívica contemporánea.

Competencias

- Desarrollar habilidades de argumentación y comunicación eficaz para expresar ideas con claridad y escuchar a otros.
- Aplicar el razonamiento histórico para analizar cómo surgían decisiones colectivas y qué factores influyen en la vida cívica de la polis.
- Fomentar el pensamiento crítico, la empatía y la tolerancia durante debates y votaciones simples.
- Trabajar en equipo, respetando turnos, roles y reglas, y asumiendo responsabilidades en la organización de la simulación.
- Tomar decisiones responsables y éticas basadas en evidencias y en la convivencia pacífica de la comunidad escolar.
- Transferir aprendizajes de la unidad a situaciones reales de la vida cotidiana, reforzando la ciudadanía activa y la participación cívica.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de Historia contemplando la vida en las polis antiguas y el concepto de ciudadanía.

- Materiales: cuaderno o cuaderno digital, lápiz, borrador y algún recurso para tomar notas (tarjetas de roles, fichas de reglas, etc.).
- Equipo y espacio: aula adecuada para debate y presentación, con posibilidad de distribuir roles y realizar votaciones simples.
- Habilidades de participación: disposición para escuchar y argumentar con respeto, atención a otros puntos de vista y cooperación en equipo.
- Recursos de apoyo: guía breve de reglas, tarjetas de roles, y un formato simple de votación para las decisiones de la simulación.

Unidades del Curso

Unidad 1: Unidad 1: Espacios clave de la polis griega y su función en la vida diaria

Objetivos de Aprendizaje

- Definir qué es una polis y nombrar sus espacios clave: agora, viviendas, templos y gimnasios.
- Describir la función de cada espacio en la vida cotidiana de las personas.
- Explicar de forma simple la relación entre estos lugares y la vida en comunidad.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** ¿Qué es una polis? Descripción breve de la idea de una ciudad-estado y comunidad.
2. **Tema 2:** Espacios clave de la polis: agora, viviendas, templos y gimnasios, su localización y función.
3. **Tema 3:** Conexión entre los espacios y la vida diaria: desplazamientos, reuniones y actividades comunitarias.

Actividades

- **Actividad 1: Mapa de la polis** Dibujar un mapa simple de una polis y etiquetar agora, viviendas, templos y gimnasios; explicar la función de cada lugar. Puntos clave: ubicación de espacios, interacción entre ellos, vocabulario básico.
- **Actividad 2: Juego de roles en espacios** Representar breves escenas en cada espacio para entender su función (por ejemplo, comprar en el mercado de la agora, oraciones en un templo, entrenamiento en el gimnasio).
- **Actividad 3: Diario corto** Escribir un día en la vida de una persona que se mueve entre los espacios y describe qué hace en cada uno.
- **Actividad 4: Debate sencillo** ¿Qué espacio consideras más importante para la polis y por qué? Explicar con ejemplos simples.

Evaluación

- Participación y colaboración en las actividades de clase.

- Identificación correcta de los espacios y explicación de su función.
- Claridad en la explicación del mapa o diagrama de la polis.

Unidad 2: Unidad 2: Rutina diaria en una polis griega

Objetivos de Aprendizaje

- Describir actividades de mañana, tarde y noche en casa y con la familia.
- Identificar actividades que ocurren en el mercado y en el hogar.
- Comparar roles simples de hombres, mujeres y niños en la vida cotidiana, con lenguaje respetuoso.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Rutina diaria en casa: tareas habituales, horarios y convivencia familiar.
2. **Tema 2:** Actividades en el mercado: compra, intercambio y alimentación.
3. **Tema 3:** Tiempo libre y vida familiar: recreo, descanso y vínculos familiares.

Actividades

- **Actividad 1: Diario de un día** Escribe la jornada de una persona común en una polis: mañana, tarde y noche, con foco en casa y mercado.
- **Actividad 2: Juego de roles en mercado** Representa una escena de compras en la agora, practicando vocabulario simple y interacción respetuosa.
- **Actividad 3: Clasificación de actividades** Tarjetas para clasificar acciones en casa, mercado y recreo; justifica por qué pertenecen a cada categoría.
- **Actividad 4: Observación de imágenes** Analizar una imagen de una familia griega y describir quién hace qué y cuándo.

Evaluación

- Capacidad para describir con claridad una rutina diaria.
- Uso adecuado de vocabulario básico y de secuencia temporal.
- Reconocimiento de diferencias y similitudes entre roles de hombres, mujeres y niños.

Unidad 3: Unidad 3: Economía local y vida cotidiana en la polis

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar trabajos y oficios que producen bienes y servicios básicos.
- Describir el papel del mercado y el comercio en el abastecimiento de alimentos y otros bienes.
- Explicar de forma simple el intercambio de bienes y servicios para cubrir necesidades.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Trabajo y producción en la polis: agricultores, artesanos y servicios básicos.
2. **Tema 2:** Mercados y comercio: cómo se consiguen alimentos y bienes.
3. **Tema 3:** Cómo se obtiene lo necesario para vivir: intercambio, trueque y distribución básica.

Actividades

- **Actividad 1: Juego de comercio** Simulación de trueque entre estudiantes para entender intercambios simples y valor aproximado de bienes.
- **Actividad 2: Lista de compras y presupuesto** Elaborar una lista de compras para una familia y hacer un presupuesto very básico.
- **Actividad 3: Exploración de mercados** Ver breve video o lectura sobre mercados griegos y discutir su función en la vida diaria.
- **Actividad 4: Preguntas de reflexión** Responder preguntas simples sobre por qué es importante el comercio para la vida diaria.

Evaluación

- Capacidad para identificar roles de trabajo y la función del mercado.
- Comprensión básica de conceptos de producción, consumo y trueque.
- Participación en la discusión y claridad de respuestas escritas.

Unidad 4: Unidad 4: Clasificación de objetos y actividades en la polis

Objetivos de Aprendizaje

- Clasificar una lista de objetos en las cinco categorías propuestas.
- Explicar por qué cada objeto o actividad pertenece a su categoría.
- Crear un cuadro de clasificación sencillo que pueda utilizarse para organizar ejemplos nuevos.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** ¿Qué es una categoría y cómo funciona la clasificación?
2. **Tema 2:** Clasificación de objetos y actividades típicas de la polis (hogar, trabajo, escuela, mercado, recreo).
3. **Tema 3:** Construcción de una clasificación visual para practicar.

Actividades

- **Actividad 1: Clasificación de tarjetas** Clasificar tarjetas con objetos y acciones en las cinco categorías; justificar la clasificación.

- **Actividad 2: Diorama de clasificación** Crear un pequeño diorama que muestre una escena y coloque objetos en las categorías correspondientes.
- **Actividad 3: Juego de memoria por categorías** Emparejar imágenes con su etiqueta de categoría.
- **Actividad 4: Observación de imágenes** Analizar imágenes diarias y decidir a qué categoría pertenecen.

Evaluación

- Precisión al clasificar objetos y actividades.
- Justificación clara de la pertenencia a cada categoría.
- Calidad del cuadro de clasificación creado.

Unidad 5: Unidad 5: Roles de mujeres, hombres y niños en la vida cotidiana

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar ejemplos de tareas para cada grupo dentro de un hogar y la comunidad.
- Explicar diferencias de roles sin promover estereotipos, fomentando cooperación y respeto.
- Expresar ideas sobre cómo hombres y mujeres pueden colaborar en actividades diarias.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Roles en casa y en la comunidad: tareas simples para cada grupo.
2. **Tema 2:** Cooperación y apoyo mutuo entre géneros y edades.
3. **Tema 3:** Estereotipos y valores de igualdad y respeto.

Actividades

- **Actividad 1: Juego de roles** Representar escenas donde mujeres, hombres y niños colaboran en casa y en la comunidad, destacando la cooperación.
- **Actividad 2: Mapa de responsabilidades** Crear un mapa sencillo de responsabilidades en casa y comunidad para cada grupo.
- **Actividad 3: Collage de cooperación** Crear un cartel o collage que muestre cómo trabajan juntos hombres, mujeres y niños.
- **Actividad 4: Entrevista a personajes** Entrevistar a personajes ficticios para entender sus tareas diarias y motivaciones.

Evaluación

- Capacidad para identificar roles de manera respetuosa y no estereotipada.
- Participación en debates y actividades de cooperación.
- Claridad en las explicaciones orales o escritas sobre roles y tareas.

Unidad 6: Unidad 6: Diagrama o collage de una escena de la vida cotidiana

Objetivos de Aprendizaje

- Planificar la escena seleccionando un contexto (mercado, casa, agora, templo) y personajes.
- Construir un diagrama o collage utilizando materiales simples y describir los roles de cada personaje.
- Presentar y explicar la escena ante la clase, destacando las interacciones y funciones.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Planificación de la escena: elección de lugar, personajes y objetos.
2. **Tema 2:** Construcción del diagrama o collage: disposición y materiales simples.
3. **Tema 3:** Presentación y reflexión: explicación de roles y relación entre los elementos.

Actividades

- **Actividad 1: Planificación de la escena** Elegir contexto y pensar en al menos 3 personajes y sus roles; dibujar un borrador.
- **Actividad 2: Creación del diagrama o collage** Usar papel, recortes, colores; colocar personajes y objetos que reflejen la escena.
- **Actividad 3: Presentación** Explicar la escena ante la clase, describiendo quiénes son los personajes y qué hacen.
- **Actividad 4: Retroalimentación entre pares** Compartir ideas y comentar mejoras potenciales.

Evaluación

- Claridad del diagrama o collage y precisión en la identificación de al menos tres personajes y sus roles.
- Coherencia entre la escena y la explicación oral escrita.
- Presentación ordenada y capacidad de responder preguntas simples de compañeros.

Unidad 7: Unidad 7: Simulación de mercado o asamblea escolar

Objetivos de Aprendizaje

- Preparar roles, reglas y procedimientos básicos para la simulación.
- Participar activamente con respeto, argumentación y votación simple.
- Reflexionar sobre lo aprendido y su relación con la organización ciudadana de la polis.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Preparación de la simulación: roles y reglas básicas.
2. **Tema 2:** Desarrollo de la dinámica de mercado o asamblea: propuestas, debates y votación.
3. **Tema 3:** Evaluación y reflexión final: lo aprendido sobre organización cívica.

Actividades

- **Actividad 1: Preparación de roles** Asignar roles (comerciantes, ciudadanos, líderes) y acordar reglas básicas para la simulación.
- **Actividad 2: Dinámica de la simulación** Realizar la actividad de mercado o asamblea: presentar propuestas, debatir y votar de forma simple.
- **Actividad 3: Registro de decisiones** Anotar las propuestas, votos y acuerdos alcanzados; identificar el resultado y su significado.
- **Actividad 4: Reflexión final** Escribir o dibujar lo aprendido sobre organización ciudadana y participación cívica.

Evaluación

- Participación y actitud cívica durante la simulación.
- Capacidad para proponer, debatir respetuosamente y emitir votos simples.
- Reflexión final que conecte la experiencia con conceptos de vida en la polis.