

LA GRECIA ANTIGUA Y EL DESARROLLO SOSTENIBLE

EN LAS AULAS DE SECUNDARIA

Contacto:

Para la reserva de la actividad rogamos que contacten directamente con la Coordinadora, M^a Cruz Cardete, a través del email: mcardete@ghis.ucm.es

Resumen:

Talleres virtuales para alumnos de Secundaria. El objetivo es mejorar la educación científico-técnica de los jóvenes no solo en la historia en general o en la Historia griega en particular, sino en temas tan actuales y candentes como la agenda de Desarrollo sostenible reflejada en la realidad de la Antigua Grecia, abordando aspectos como la democracia, los límites de la ciudadanía, la pobreza, el género, el medio ambiente y ecosistema, la igualdad/desigualdad, el deporte, el trabajo y la producción, el consumo, etc. Se pretende un acercamiento al pasado para comprender el presente. Acercar la historia del mundo griego clásico a los alumnos de Secundaria a través de herramientas atractivas (talleres virtuales con herramientas como Genially y Deck.toys) proporciona educación social, cívica y cultural que beneficiará a los alumnos y a la sociedad en general. Se pretende promover su conocimiento y fomentar su identidad científico-tecnológica, favoreciendo la participación de aquellos con menor acceso a la ciencia y, especialmente, de los alumnos con diversidad funcional. La temática propuesta es especialmente importante y tiene ecos en el mundo contemporáneo con posibilidad de educación social y cívica de los alumnos en temas que van desde el conocimiento de las formas de democracia, pasando por los límites de la ciudadanía, la integración/exclusión y la inmigración, a otros de gran actualidad como los del desarrollo sostenible: la pobreza, la igualdad/desigualdad de género, la educación, el deporte y el medio ambiente, la producción, el consumo, el trabajo, etc.

Programa:

10:00. Recepción del grupo y explicación de la actividad. Acercamiento al nivel de conocimientos y competencias del grupo en la materia a trabajar (mundo griego antiguo).

10:00-12:00 /13:00. Dependiendo del nivel del grupo la actividad puede oscilar entre 2 o 3 horas. La actividad consiste en un juego que consta de dos partes: en la primera se obtienen los conocimientos necesarios navegando por el juego y sus pantallas. En la segunda se utilizan dichos conocimientos en un *escape room* virtual.