

ΠΕΡΙ ΤΩΝ ΓΥΝΑΙΚΩΝ

PATRICIA ESTRUCH GARCÍA

laprofedegrec@gmail.com

IES Manuel Sanchis Guarner, Silla (Valencia)

MARÍA DEL CARMEN PARRAS GONZÁLEZ

maricarmen_17@hotmail.com

IES Serra Perenxisa, Torrent (Valencia)

Resumen

Presentamos una propuesta didáctica consistente en un texto de elaboración propia, respaldado de imágenes, sinónimos y antónimos, cuya temática es las mujeres griegas en la vida pública de la Grecia Clásica y, más concretamente, en algunas festividades como las *Panateneas*, los *Misterios de Eleusis* y las *Tesmoforias*. Asimismo, proponemos cómo habría de trabajarse dicho texto en el aula empleando una metodología inductivo-contextual y dos juegos: uno de introducción de materia y otro de recopilación de lo ya visto.

Palabras clave

Propuesta didáctica, mujeres griegas, vida pública, Grecia Clásica, Panateneas, Misterios de Eleusis, Tesmoforias, metodología inductivo-contextual, juegos.

Abstract

We present a didactic proposal consisting of a text of our own, backed by images, synonyms and antonyms, whose theme is Greek women in the public life of Classical Greece and, more specifically, in some festivities such as the *Panathenoeas*, the *Mysteries of Eleusis* and the *Thesmoforias*. We also propose how this text should be worked in a classroom using an inductive-contextual methodology and two games: one to introduce new topics and another to compile what has already been seen.

Key words

Didactic proposal, Greek women, public life, Classical Greece, Panathenoeas, Mysteries of Eleusis, Thesmoforias, inductive-contextual methodology, games.

En la presente comunicación queremos presentar, empleando como instrumento comunicativo la lengua griega, una propuesta didáctica para el aula de Griego I de Bachillerato, que consta de un texto que hemos escrito en dialecto ático, partiendo de aquello que nos cuentan algunas fuentes griegas de la antigüedad que referiremos más adelante sobre algunas festividades del mundo griego clásico en que tenían cabida las mujeres, más concretamente las *Panateneas*, los *Misterios de Eleusis* y las *Tesmoforias*. Así, y teniendo como principal recurso didáctico el juego, trabajaremos vocabulario nuevo o ya aparecido sobre las fiestas y el mito griego de Deméter y Perséfone. Explicaremos, pues, el procedimiento de dichos juegos en detalle e incluso realizaremos una representación *in situ*, además de presentar imágenes y vídeos explicativos. Asimismo, describiremos nuestra propuesta de lectura comprensiva del texto con el alumnado, con la ayuda del docente que habría de emplear algunos recursos tales como imágenes, descripciones, sinónimos y antónimos o mímica.

Hemos escogido la temática de la mujer debido a que se trata de un tema transversal en nuestras materias, pese a que poco nos ha quedado de autoras femeninas y los hombres, que eran quienes gobernaban, tampoco se interesaban apenas por ellas. Por lo tanto, hemos pretendido asomarnos cuanto apenas mediante este texto escrito en griego ático, al papel que estas ejercían en la vida pública de la polis como componentes principales de algunas festividades como son las *Panateneas*, los *Misterios de Eleusis* y las *Tesmoforias*, puesto que generalmente cuando se habla de la mujer en la antigüedad, nos dirigimos directamente al ámbito del hogar, olvidando que, dentro de lo que se le permitía en una sociedad androcéntrica como lo era la griega, los personajes femeninos también tienen cabida en el mundo exterior. Y para tratar todo ello, ha resultado también imprescindible recurrir a la mitología, de vital importancia para comprender por completo la cultura griega de la época; concretamente, se ha tratado el mito de Deméter y Perséfone en el que se basaban algunos de estos festivales, pues tanto los Misterios de Eleusis como las Tesmoforias consistían en ritos de culto a estas diosas. Para abarcar todo esto, hemos recurrido a textos de la antigüedad, concretamente a los de algunos autores griegos de renombre como Aristófanes, Homero, Andócides, Luciano de Samosata y Calímaco.

En estas fuentes las mujeres no solo se presentan como partícipes, sino que además en las fuentes que nos hablan de algunos festivales, como las Tesmoforias, son ellas las únicas protagonistas de los asuntos allí acontecidos. El tema de la presencia de la mujer en la religión griega y en la vida pública de la ciudad nos daría para mucho más que un artículo, y ya hay muchas autoras que dan cuenta de ello en algunos de los libros que hemos consultado. Pero no es así en las aulas, aunque si echáramos un vistazo al contenido curricular transversal, debería serlo en todos los cursos. Aunque se suele tratar el tema de la situación de la mujer en cuanto a la desigualdad de los roles en la antigüedad, pensamos que como docentes es nuestra la función de recuperar la figura y reivindicar el papel de la mujer fuera de los roles tradicionales asignados a esta, además de valorar a su vez este rol importantísimo como sustentadora de la sociedad griega desde los cuidados de las personas y las casas. Así pues, os invitamos a que en nuestras aulas exista este espacio de reflexión sobre el mundo de las mujeres en la antigüedad no solo dentro de la casa, cuidando, de manera vital, mayoritaria e importantísima; sino también para visibilizar que en la antigüedad también existieron mujeres creadoras, comerciantes, pensadoras, poetas, historiadoras, filósofas, científicas e incluso dedicadas al arte de la guerra.

Es crucial que en estos tiempos seamos capaces de mostrar a nuestro alumnado que, aunque no fuese algo mayoritario, el papel asignado a las mujeres en la antigüedad podía ir mucho más allá de los muros de la οἰκία, y rescatar de la historia esas figuras capaces de conquistar la vida pública, que durante muchos años (cientos o miles) han sido, bien ignoradas, bien nombradas de soslayo, quizá sin darles la importancia que realmente merecían.

Así pues, el texto que hemos elaborado en vistas a tratar esta temática es el siguiente:

Αἱ ἱερὰ ἑορτὰ τῶν γυναικῶν

Ἐπειδὴ αἱ γυναῖκες οὐ δυνάμεθα βαίνειν εἰς πλεῖστας ἑορτάς, ἑορταί τινες θεῖαι εἰσὶν ἡμῖν·



ἡ θεὰ Ἀθηνᾶ



ἡ θεὰ Δημήτηρ



ὁ ναός

Ἡμεῖς τοίνυν μετέχομεν τῶν ἱερῶν τῇ θεᾷ Ἀθηνᾶ καὶ τὸ ὄνομα τοῖσδε τοῖς ἱεροῖς ἐστὶ Παναθήναια, ἐν οἷς ἡμεῖς τὰ ἱερὰ ἐστιῶμεν καὶ πέπλον ράπτομεν καὶ τοῦτον εἰς τὸν ναόν τῆς θεᾶς Ἀθηνᾶς φέρομεν. Καὶ τῶν ἱερῶν μετέχομεν τῇ θεᾷ Δήμητρι καὶ τῇ Περσεφόνῃ καὶ ταῦτα ἐορτάζομεν ἐν τῇ Ἐλευσίνι. Ἐν δὲ τούτοις χοίρους τινὰς ταῖς θεαῖς θύομεν, ἔπειτα δὲ μιμοῦμεθα τὴν Δήμητρα τὴν αὐτῆς θυγατέρα ζητοῦσαν. Πρὸς δὲ τούτῳ, μετέχομεν τῶν Θεσμοφορίων· ταῦτα καὶ ἐστὶ τῇ θεᾷ Δήμητρι καὶ ἡμεῖς εἰς τὰ Θεσμοφορία ἐν τῇ Πυκνί βαίνομεν, ἔξω δὲ τοῦ τῶν ἀνδρῶν κόσμου. Τὴν μὲν πρώτην καὶ δευτέραν ἡμέρας κλαίομεν τὴν τύχην τῆς Κόρης, τῇ δὲ τρίτῃ καλλιγένεια ἡμέρα ἐστίν, ἐν ᾗ πίνουσαι καὶ ἐσθίουσαι τὸν νόστον τῆς Περσεφόνης ἐορτάζομεν. Τούτων δὲ μάλιστα αἱ γυναῖκες αἰ γεγαμηκυῖαι μετέχομεν.

καίπερ = εἵπερ

πλεῖστος, -η, -ον = μάλιστα πολὺς >

ὑπερθετικόν. πολὺς, πολλή, πολὺ

τοίνυν = οὖν, οὐκοῦν

μετέχω + γενική

ἐορτάζω = ποιέω ἐορτήν

ὁ νόστος: ἡ κάθοδος (ὁδὸς εἰς τὸν ἀρχαῖον τόπον).

μιμέομαι: εἰκάζω → ποιέω ὡς.

Por otra parte, como ya se ha mencionado, hemos escogido el juego como recurso didáctico, ya que, a pesar de que su reconocimiento como tal es todavía algo muy discutido, se trata de una técnica de aprendizaje habitual desde los inicios de los tiempos, y, si observamos la historia de la educación, podremos ver que siempre ha estado presente y podremos asimismo llegar a la conclusión de que se trata de una herramienta muy

útil para fomentar el trabajo en equipo, es favorable para la sociabilidad del alumnado y ayuda al desarrollo de la creatividad, el espíritu crítico y las capacidades comunicativas. Además, con el juego conseguimos que el alumnado se esfuerce y aprenda contenidos sin ni siquiera darse cuenta mientras está incluso disfrutando. En cuanto a tipologías, son diversas dependiendo, por ejemplo, de los objetivos hacia los que se quiera enfocar la actividad lúdica: hay juegos que podemos emplear en el aula a modo de introducción para incluir progresivamente contenidos nuevos que se trabajarán, otros a modo de desarrollo y práctica de aquello que se ha introducido y otros que pueden ser empleados como recopilación de aquellos contenidos y conocimientos que se supone ya han sido alcanzados.

De esta manera, para trabajar nuestro texto hemos preparado dos juegos: uno de introducción y otro de recopilación.

El primero de ellos está pensado para trabajar aquellas palabras nuevas que hemos considerado podrían ser de más dificultosa comprensión para el alumnado, pero también para repasar tanto el uso y formación del participio en griego como vocabulario que ya habrían de conocer relativo a las fiestas, puesto que antes de ponerlo en práctica, se habría trabajado el κεφάλαιον Η' de Ἀλέξανδρος τὸ Ἑλληνικὸν παιδίον¹, en que se trata la temática de las *Panateneas*, que también en este texto incluimos. Además, con este primer juego se les dará a conocer en más detalle el mito de Deméter y Perséfone, del que se habla en el fragmento a tratar. Con todo ello, este juego introductorio consiste en un *gymkhana*, y se habría de proceder del siguiente modo: se han preparado diez frases y diez imágenes relativas al mito ya mencionado:

Α' ἡ Περσεφόνη καλὴ κόρη ἐστὶ. ἡ μήτηρ αὐτῆς Δημήτηρ ἐστίν, ἡ θεὰ τοῦ τε ἀγροῦ καὶ τῆς γεωργίας ἐστίν

Β' ὁ πατήρ τῆς Περσεφόνης Ζεὺς ἐστὶ, μέγιστος θεὸς ὢν ἐν τῷ Ὀλύμπῳ οἰκεῖ ·

Γ' Ἐν τῷ ἀγρῷ μετὰ φιλῶν παίζουσα ἡ Περσεφόνη ἄνθη συλλέγει.

Δ' τὴν Περσεφόνην καὶ τὰς φίλας βλέπων ὁ Ἄϊδης τὴν κόρην φιλεῖ καὶ αὐτὴν ἀρπάζει ·

¹ M. Díaz Ávila, *Alexandros. To hellenikon paidion*, Cultura Clásica, Granada, 2014.

Ε' ὁ θεὸς ἐκ τῆς γῆς ἐκβαίνει τὴν κόρην εἰς Ἄιδην φέρων· ἀλλὰ ἡ μήτηρ ταῦτα ἀγνοεῖ.

ΣΤ' ἡ Δημήτηρ τὴν κόρην ζητοῦσα κατὰ μὲν πᾶσαν τὴν γῆν πορεύεται, ἐπὶ δὲ τῶν λόφων ἀναβαίνει, ἐγγὺς δὲ τῆς θαλάσσης ἦκει, ἀλλὰ ταύτην οὐκ εὕρισκει·

Ζ' τῆς θεᾶς μάλα λυπηρᾶς οὔσης, ἡ γῆ καρποὺς οὐ παρέχει·

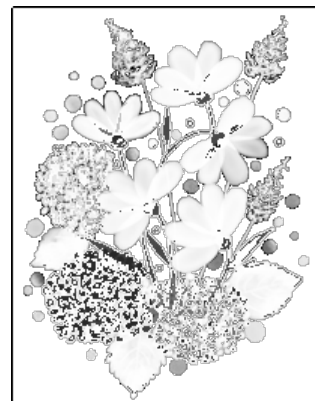
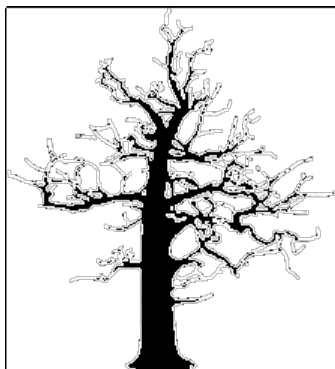
Η' ὁ Ζεὺς κελεύει τὴν Περσεφόνην ἐννέα μὲν μῆνας ἐπὶ τῆς γῆς, τρεῖς δὲ μῆνας ἐν Ἄιδου μένειν.

Θ' Τῆς μὲν κόρης μενούσης ἐπὶ τῆς γῆς, ἡ μὲν Δημήτηρ ἀσμένη ἐστίν, ἡ δὲ γῆ καρποὺς παρέχει·

Ι' τῆς δὲ κόρης μενούσης ἐν τῷ κάτω κόσμῳ, ἡ γῆ καρποὺς οὐ παρέχει·



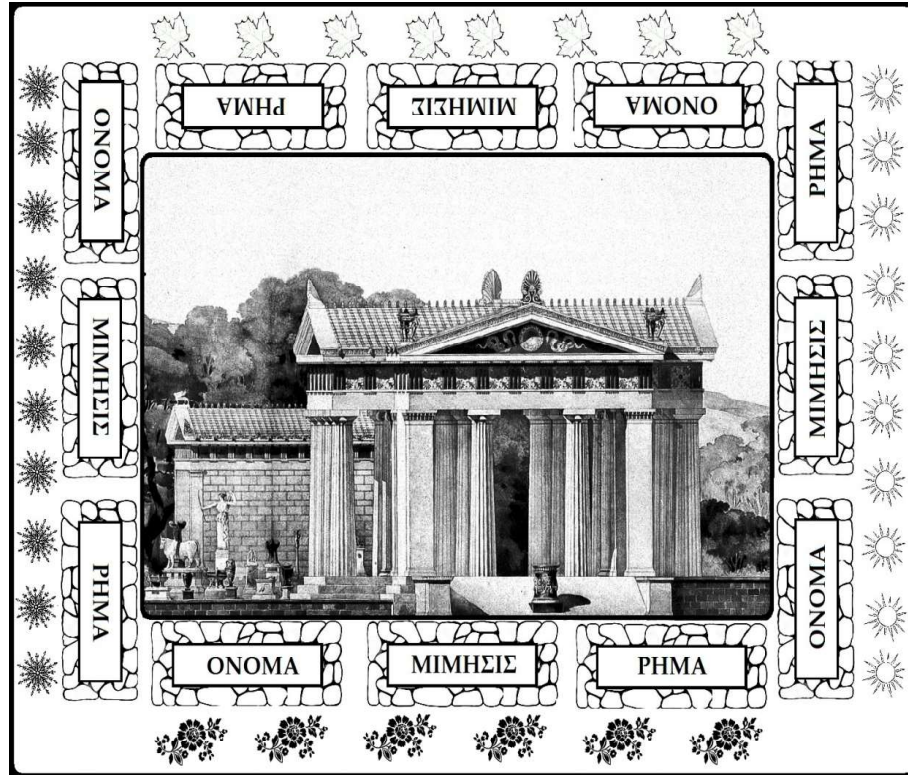
S P R I N G
 The Season of the Year
 by J. M. W. Turner
 1846





Estas se habrán de distribuir por todas partes en el aula (en la pared, en las sillas, detrás de la puerta, etc.) para que, después, el alumnado por parejas las busque. Así, mientras uno busca, el otro escribe, y, sin cogerlo de allí donde esté colocado, el que busca ha de ir memorizando la frase y dictándosela a su compañero volviendo al lugar donde se encuentra tantas veces como sea necesario. Después, siguen buscando y cambian de turnos (mientras el que antes buscaba, ahora escribe, el que antes escribía, ahora busca). Finalmente, cuando ya tienen todas las frases escritas, han de unirlas con las imágenes correspondientes.

En cuanto al segundo juego, de recopilación, tiene como objetivo recordar y fijar lo que se ha trabajado en el texto (tanto el participio como el vocabulario aparecido como el mito tratado). Este juego está compuesto por un tablero y varias tarjetas. El tablero consiste en un camino que atraviesa las cuatro estaciones del año, en cada una hay tres casillas, una por cada mes; por lo que el total de doce casillas de que consta el tablero se corresponde con los doce meses del año:

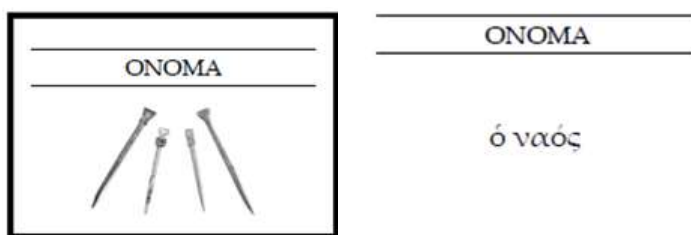


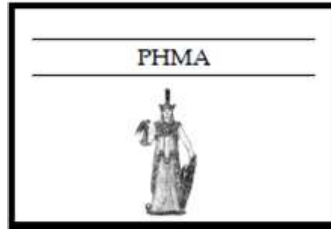
Las reglas son las siguientes: por parejas, irán tirando el dado por turnos y avanzarán su ficha o piedra por el camino tantas casillas como puntos salgan en el dado. En cada turno, tirarán, avanzarán y tendrán que superar la prueba de la casilla en la que caigan para conseguir el premio de la estación en la que se encuentren. Si no la superan, no tendrán el premio, y en el siguiente turno deberán volver a tirar y seguir avanzando hasta la siguiente prueba. Como sólo se juega en un sentido (no importa donde empiecen pero el sentido será el mismo para todos los jugadores y no se podrá cambiar durante el juego), deberán dar la vuelta para acceder al premio de esa estación, ya que cada estación tiene asignado un premio diferente:



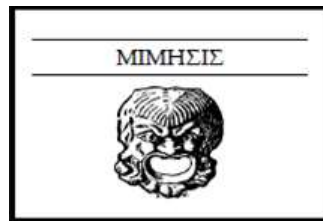
Así pues, cuando tengamos los cuatro premios, uno de cada estación, vamos al templo, que se encuentra en el centro del tablero, y los ofrecemos como sacrificios a las diosas Deméter y Perséfone, de este modo se alcanza el objetivo del juego y se gana la partida.

¿Y en qué consisten dichas pruebas en que se puede caer? Pues a estas se les ha dado los siguientes nombres: ῥῆμα, ὄνομα y μίμησις. En la primera aparecerá un verbo de los que han aparecido en el texto y se habrá de dar la forma de participio que se nos pida en la propia tarjeta (caso y número), en la segunda prueba (ὄνομα) aparecerá un sustantivo que corresponde al vocabulario del mismo texto que se habrá de dibujar para ser adivinado y en la tercera (μίμησις) habrá que interpretar mímicamente la acción que aparezca escrita en ella, acciones que serán frases directamente extraídas del texto que nos ocupa. He aquí algunos ejemplos de estas tarjetas:





ΡΗΜΑ
 ἑορτάζω
 ΜΕΤΟΧΗ
 ὀνομαστική πτώσις
 ἑντικός ἀριθμός



ΜΙΜΗΣΙΣ
 Ἡ Δημήτηρ τὴν Κόρινθον ζητεῖ

Durante toda la partida además tenemos unas cartas especiales que pueden ayudarnos o dificultarnos la victoria. De tal modo que en cada turno si al tirar el dado el número obtenido es 3, se tendría que coger una carta de oráculo y antes de continuar el juego seguir las instrucciones, que pueden contener tanto ayudas favorables como desfavorables:



Por último, queda aclarar la propuesta de lectura comprensiva del texto, por medio de una metodología activa inductivo-contextual, que es la siguiente: se habría de leer tres veces; en primer lugar, leen los y las alumnos y alumnas para practicar así también la pronunciación, por lo que el docente hará aquellas correcciones que considere pertinentes. Después, el profesorado leería mientras el alumnado habría de marcar aquellas palabras que les resulten más dificultosas para la comprensión del texto o desconozcan. Finalmente, se hablaría entre todos sobre el texto, es decir, el alumnado pregunta y el docente resuelve las dudas empleando sinónimos y antónimos, definiciones, algún dibujo aclaratorio en la pizarra, si es necesario, mímica... Y, a continuación, se haría una última lectura del texto.

En definitiva, con esta comunicación hemos pretendido mostrar a los asistentes cómo se puede trabajar un texto griego empleando la misma lengua griega, recurriendo a recursos varios como son las explicaciones en esta lengua con empleo de aclaraciones tales como sinónimos, antónimos, definiciones, representaciones, etc., pero también haciéndonos servir de un recurso didáctico tan dinámico y atractivo como lo es el juego. Y hemos aprovechado que la temática del mundo femenino de la Grecia clásica es o habría de ser una constante en nuestra materia para tratar esta temática desde el punto de vista de la πόλις y de la vital importancia del papel de las mujeres para la vida pública.

BIBLIOGRAFÍA

- **Diccionarios:**

BAILLY, A. (1963), *Dictionnaire Grec-Français Le Grand Bailly*, (26^a édition) Hachette, Paris.

HORNBLOER, S. and SPAWFORTH, A. (2012), *The Oxford Classical Dictionary* (assistant editor: Esther Eidinow), Oxford University Press, Oxford.

LIDDELL, H.G. & SCOTT, R. (1996), *Greek-English lexicon*, Oxford University Press, London.

MARCH, J. (2005), LSJ, *Philolog.us*, S. L., Edición en línea en <<http://philolog.us/>>.

MILLER, A. (2015), *Oxford Classical Dictionary*, Oxford University Press, Oxford, Edición en línea en <<http://classics.oxfordre.com/search?q=education&searchBtn=Search&isQuickSearch=true>>

PABÓN, S. & DE URBINA, J. M. (2010), *Diccionario bilingüe. Manual. Griego clásico-Español* (23ª edición), Vox, Gavà, Barcelona.

PANTELIA, M. (2011), *Thesaurus Linguae Graecae (TLG)*, Oxford, Edición en línea en <<http://stephanus.tlg.uci.edu/ljsj/#eid=1&context=ljsj>>.

UREÑA, J., GALLEGRO, A. L. & CORTÉS, F. (2012), *Dicciogriego*, Creative Commons, Edición en línea en <<http://www.dicciogriego.es/index.php#esp>>.

- **Fuentes para el texto:**

Andócides, *Sobre los misterios*.

Aristófanes, *Tesmoforias*.

Aristóteles, *Constitución de los atenienses*, 60.

Calímaco, *Himno a Deméter*.

Lucano, *Escolios*.

Himnos órficos a Perséfone, 208.

Homero, *Himno homérico a Deméter*, 202 y 2 206.

Inscriptiones Graecae, XIV, 205 y II 2 1367 6.

Plutarco, Fragmento 178.

Plutarco, *Vida de Teseo*, 24.

- **Manuales didácticos:**

BALME, M. y LAWALL, G. (2013), *Athenaze. An introduction to ancient Greek*, Oxford University Press, London.

CARBONELL MARTÍNEZ, S. (2014), ΔΙΑΛΟΓΟΣ. *Diálogos. Prácticas de griego antiguo*, Cultura Clásica, Granada.

DÍAZ ÁVILA, M. (2014), *Alexandros. To hellenikon paidion*, Cultura Clásica, Granada.

- **Bibliografía y webgrafía sobre el juego en el aula:**

LABRADOR PIQUER, M. J. & MOROTE MAGÁN, P. (2008), *El juego en la enseñanza de ELE*, Glosas Didácticas revista electrónica internacional, España.

VARRETTA, D. (2006), *Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico. Propuesta de juegos para las clases de ELE*. Red Ele, 7, España.

VILLALBA, F. (1999). *Concepto de lengua y teorías de aprendizaje en el enfoque co-municativo de idiomas*. Cuadernos de bitácora, Revista del CPR de Parla, 3, Madrid.

SOBRE LAS IMÁGENES

- Imagen Portada : By Francis Davis Millet - Brigham Young University Museum of Art, Public Domain, <<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=45454031>>.

- Imágenes cartas:

By VateGV - Own work, CC BY-SA 4.0, <<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=61262681>>.

- By Sir William Smith - A History of Greece: From the Earliest Times to the Roman Conquest, with Supplementary Chapters on the History of Literature and Art., Public Domain, <<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=29233058>>.

- By Filippo Lauri XVIIe siècle - Collection particulière, Public Domain, <<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=43155438>>.

- By Le monete attribuite alla zecca dell'antica città di Luceria pag. 45.jpg: <[Gennaro Riccioderivative work: Carlomorino \(talk\) - Le monete attribuite alla zecca dell'antica città di Luceria pag 45.jpg, Public Domain, https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=14947724](https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=14947724)>.

- By Hendrik Goltzius (Holland, Mülbracht [now Bracht-am-Niederrhein], 1558-1617): <http://collections.lacma.org/sites/default/files/remote_images/piction/ma-31882287-O3.jpg Gallery: <http://collections.lacma.org/node/202235> archive copy at the Wayback Machine (archived on 3 October 2017), Public Domain, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=27332864>>.

- By Publisher: Eduard Trewendt, Atelier für Holzschnittkunst von August Gaber in Dresden - Mythologie der Griechen und Römer für die reifere und gebildete weibliche Jugend, Von Julie Hoffmann; 264 Seiten, Breslau 1864, Public Domain, <<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=15261553>>.

- De Carlos de Haes - Galería online, Museo del Prado., Dominio público, <<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=2073364>>.

-By Numisantica - <<http://www.numisantica.com/>, CC BY-SA 3.0 nl>, <<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=25781389>>.

-Athena contemplative CC BY-SA 3.0, <<https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=310996>>.

-Imágenes del texto:

-Tesmoforias: <<http://www.festivaldemerida.es/programacion-detalle.php?id=15>>.

- ἡ θεά Ἀθηνᾶ: <<https://www.educima.com/dibujo-para-colorear-ateneai18621.html>>.

- ἡ θεά Δημήτηρ:

<<https://es.pinterest.com/search/pins/?q=Dibujo&pin=378795018630196164&lp=plp>>.

- ὁ νᾶος:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Templo#/media/File:Zeustempel_Olympia.PNG>.

