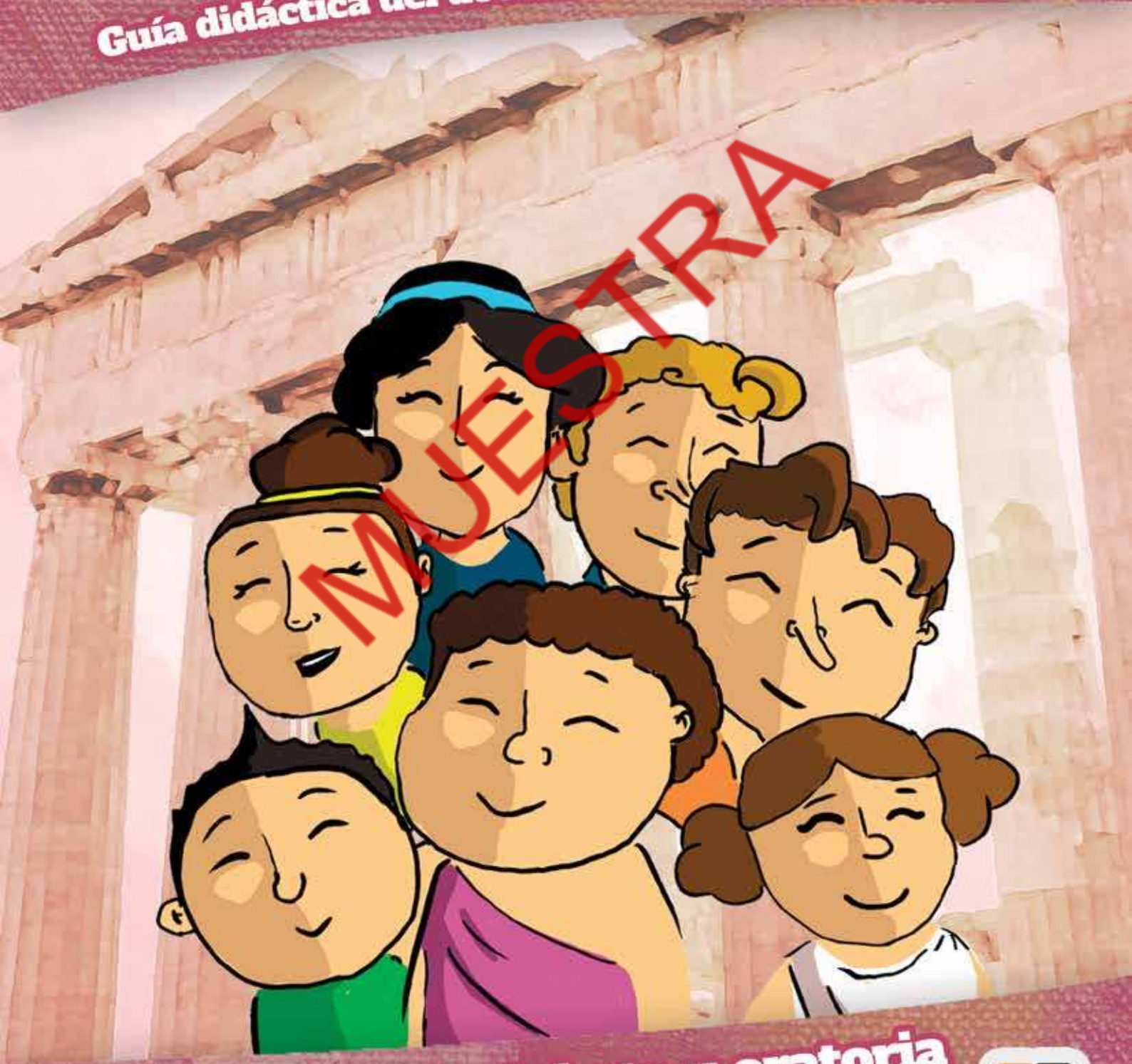
ATLANTIS

¡Nuestras aventuras en Atenas!

Guía didáctica del docente · Educación Primaria



MUESTRA

Manual de debate y oratoria

Fundación educativa activa

En esta guía didáctica encontrarás todos los recursos que necesitas para acompañar al alumnado en una serie de aventuras que vivirán de la mano de Proti y su grupo de amigos y amigas. Entre estos recursos, encontrarás materiales de apoyo para el docente como contenidos desarrollados, guías y propuestas metodológicas para cada sesión, material metodológico y muchas herramientas más que facilitarán tu tarea en el aula. De esta manera, estarás preparado/a para esta gran aventura que es el aprendizaje, donde el alumnado podrá desarrollar sus competencias y sus habilidades desde una perspectiva muy innovadora, dinámica y divertida. Una guía, en definitiva, donde contarás con todos los recursos que necesitas para llevar a cabo en el aula las dinámicas propuestas desde una perspectiva transversal y completa con las que cumplir los objetivos marcados.

MUESTRA

9 788409 214402

fundación educativa activa

ATLANTIS

MUESTRA

© ¡Nuestras aventuras en Atenas!
Cuadernillo de debate y oratoria – Educación Primaria
© Proyecto Atlantis

Guía didáctica del docente

Primera edición: julio de 2020
Primera edición digital: julio de 2020

© Autores: Jesús Baena Criado, Beatriz Domingues López, Pedro J. Plaza González, Andrés Ortigosa Peña, Antonio Morales del Pozo, Juan Carlos Flores Montesinos, Javier Pagán Castaño

Dirección del proyecto editorial
Beatriz Domingues López

Dirección académica de contenidos
Jesús Baena Criado

Gestión y administración
Amparo Cuñat del Olmo

Fotografías e iconos
© Francesco de Tommaso, Cedric Fox, Richard Lee, Dirk Van Wolferen, David Clode, John Perrett, d-maps.com, flaticon.com

© Diseño: Jaime Smith Rodríguez

© Ilustraciones: Marta Montiel Torres

© Fundación Educativa Actívate
Avda. Baleares, 34, 2-5
46023 – Valencia
contacta@fundacionactivate.org
www.fundacionactivate.org

Impreso en Italia / *Printed in Italy*
Por Pixartprinting S.p.A.
Via 1° Maggio, 8
30020 Quarto d'Altino VE

ISBN: 978-84-09-21440-2
Depósito legal: V-1432-2020

Reservados todos los derechos. No se permite la reproducción total o parcial de esta obra, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio (electrónico, mecánico, fotocopia, grabación u otros) sin autorización previa y por escrito de los titulares del *copyright*. La infracción de dichos derechos puede constituir un delito contra la propiedad intelectual.

MUESTRA

¡Nuestras aventuras en Atenas!

Cuadernillo de debate y oratoria

MUESTRA

Proyecto Atlantis

Índice

1. Presentación.....6

2. Tabla de contenidos.....10

3. Dinámicas metodológicas.....13

4. Presentación para el alumnado.....21

5. Los personajes de la historia.....23

6. Unidad 1: Entre mitos y fábulas anda el juego
a. Todo un mundo por descubrir.....25
b. Competencias, pedagogías y metodologías.....26
c. Tabla resumen de destrezas, objetivos y criterios e instrumentos de evaluación.....27
d. Secuenciación y justificación de contenidos.....28
e. Desarrollo teórico de los contenidos.....32
f. Sesiones.....40
g. Fichas de trabajo.....63
h. Rúbricas.....65

7. Unidad 2: Todos para uno y uno para todos
a. Todo un mundo por descubrir.....69
b. Competencias, pedagogías y metodologías.....70
c. Tabla resumen de destrezas, objetivos y criterios e instrumentos de evaluación.....71
d. Secuenciación y justificación de contenidos.....72
e. Desarrollo teórico de los contenidos.....78
f. Sesiones.....92
g. Fichas de trabajo.....119
h. Rúbricas.....121

8. Unidad 3: Describir o no describir: esa es la cuestión
a. Todo un mundo por descubrir.....127
b. Competencias, pedagogías y metodologías.....128
c. Tabla resumen de destrezas, objetivos y criterios e instrumentos de evaluación....129
d. Secuenciación y justificación de contenidos.....130
e. Desarrollo teórico de los contenidos.....136
f. Sesiones.....144
g. Fichas de trabajo.....167
h. Rúbricas.....169

9. Unidad 4: En busca de la refutación perdida
a. Todo un mundo por descubrir.....175

MUESTRA

b. Competencias, pedagogías y metodologías....176
c. Tabla resumen de destrezas, objetivos y criterios e instrumentos de evaluación....177
d. Secuenciación y justificación de contenidos....178
e. Desarrollo teórico de los contenidos....182
f. Sesiones....188
g. Fichas de trabajo....206
h. Rúbricas....208

10. Unidad 5: Un lugar llamado libertad
a. Todo un mundo por descubrir....213
b. Competencias, pedagogías y metodologías....214
c. Tabla resumen de destrezas, objetivos y criterios e instrumentos de evaluación....215
d. Secuenciación y justificación de contenidos....216
e. Desarrollo teórico de los contenidos....226
f. Sesiones....246
g. Fichas de trabajo....274
h. Rúbricas....276

11. Unidad 6: Mi gran olimpiada griega
a. Todo un mundo por descubrir....281
b. Competencias, pedagogías y metodologías....282
c. Tabla resumen de destrezas, objetivos y criterios e instrumentos de evaluación....283
d. Secuenciación y justificación de contenidos....284
e. Desarrollo teórico de los contenidos....292
f. Sesiones....316
g. Fichas de trabajo....353
h. Rúbricas....355

12. Cierre del alumnado....359

13. Hasta muy pronto....360

MUESTRA

Presentación

La escritora barcelonesa Ana María Matute, miembro de la Real Academia Española y Premio Cervantes en el año 2010, sostenía firmemente que «la palabra es lo más bello que se ha creado, es lo más importante de todo lo que tenemos los seres humanos. La palabra es lo que nos salva». En efecto, sucede que, cuando las palabras están de nuestra parte, estas son capaces de salvarnos de mil y una adversidades; sin embargo, para ello hemos de aprender a domesticarlas, hemos de aprender a dominarlas, hemos de aprender a hacerlas nuestras. Así, nos acompañarán ya por siempre y serán nuestro báculo.

Todo ciudadano y toda ciudadana de una democracia verdadera debería estar provisto de ciertas herramientas que parecen indispensables para la existencia una convivencia justa e igualitaria, a saber: la capacidad de análisis, el pensamiento crítico, el razonamiento autónomo, la escucha activa, la expresión propia eficaz, la voluntad de dialogar, etc. Por este motivo, las destrezas provenientes de lo que los clásicos llamaron retórica y oratoria van cobrando hoy por hoy cada vez mayor importancia en los distintos sistemas educativos que nos rodean, dotando con ello al alumnado de recursos que, a causa de su carácter indiscutiblemente transversal, son utilizados en el marco del resto de las asignaturas curriculares y, por supuesto, en el día a día, proyectándose, pues, como un bagaje indispensable para el futuro desarrollo tanto personal como profesional de los jóvenes estudiantes. Ante la necesidad apremiante de la inclusión del debate, la retórica y la oratoria en la enseñanza y, en consecuencia, ante la necesidad de su adecuado y progresivo aprendizaje, nace este manual de carácter pionero e innovador, el cual pretende dar respuesta a las exigencias y necesidades del alumnado y del profesorado.

En las páginas sucesivas se recogen, después de una profunda investigación y tras una detenida reflexión de un equipo multidisciplinar, muchos de los principales pilares que construyó la retórica clásica y que refuerza la moderna. En este manual, este contenido se presenta renovado y actualizado, además de complementado con nuevas propuestas y concepciones de la retórica como disciplina. De entre ellas, cabe señalar la recuperación de la retórica como condición de la formación ciudadana democrática y la concepción

MUESTRA

de esta disciplina como un sistema de conocimiento válido y eficaz, dentro del cual existen diferentes procedimientos y técnicas que permiten conocer la realidad y, finalmente, transmitirla para hacer conocer al interlocutor de manera efectiva el mensaje que se pretende comunicar. Todo ello, a su vez, se imbrica con sugestivas cuestiones éticas y se vuelcan en forma de contenidos divulgativos, pragmáticos y atractivos que el estudiantado, con la ayuda y la guía del docente, podrá interiorizar y poner en práctica sin apenas darse cuenta de ello al seguir las actividades propuestas en el libro. Además, es preciso destacar que la retórica, la oratoria y la ética se presentan a través de los amigables personajes que protagonizan los cómics de cada unidad, tras los cuales, en realidad, se ocultan personajes y escenarios históricos o literarios de la antigua Grecia que, ahora, son revividos y revisitados en sus viñetas.

Así, en la primera unidad el mito y la fábula se ponen al servicio del origen del mundo y del origen del ser humano para explicar por qué necesitamos normas para coexistir en sociedad y, así, favorecer diversas reflexiones al respecto. En la segunda unidad la estructura discursiva, que cristaliza en las partes en las que debe dividirse un exordio y en la ordenación de los elementos narrativos, se utiliza para concretar esas mismas normas de convivencia que, en la unidad anterior, se mostraron ya necesarias y para propiciar la reflexión en torno a los castigos, todo lo cual conduce a la meditación sobre el concepto de justicia distributiva. Asimismo, en la tercera unidad se realiza una aproximación a las desigualdades del pasado y las del presente, con especial atención a las desigualdades existentes entre hombres y mujeres, mediante la descripción, que va desdoblándose en todos sus tipos y va desplegando todos sus procesos.

Por otro lado, la cuarta unidad se centra en el arte de la refutación, esto es, en la contraposición de opiniones y realidades; en la idea de igualdad social desde diferentes ópticas y en los derechos y deberes tanto en el espacio como en el tiempo. La quinta unidad, en cambio, se encarga de explorar cómo es posible conciliar la libertad con el cumplimiento de los derechos y deberes gracias a la comparación, que claro está, se da en no pocas ocasiones y en no pocos grados. Finalmente, la sexta y última unidad del conjunto se enfoca en repasar todo el contenido aplicado y todas las destrezas desarrolladas a priori, valiéndose para tal objeto de la reflexión en torno a la libertad responsable, la cual suscita preguntas muy interesantes, como si la libertad se opone a la justicia o si es compatible

MUESTRA

la libertad con el hecho de vivir en sociedad. A lo largo del libro al completo se trabaja, de diferentes maneras, el razonamiento analógico, el razonamiento metafórico y el razonamiento hiperbólico y de ellos se extraen las diversas figuras retóricas que permiten la optimización de su uso.

En lo referente a las metodologías empleadas para la elaboración de las actividades, el presente manual toma, en todo momento, metodologías que se sitúan, sin duda alguna, en la actual vanguardia educativa. De este modo, y a grandes rasgos, las dinámicas metodológicas seleccionadas pueden agruparse en varios bloques según su carácter: dinámicas cooperativas, que son todas aquellas destinadas al fomento del trabajo en grupo, por ejemplo: folio giratorio, *placemat consensus*, 1-2-4; dinámicas dialógicas, las cuales, con cierto recuerdo socrático, persiguen el aprendizaje y el conocimiento a través del diálogo entre iguales; dinámicas de aprendizaje por proyectos, que proponen al alumnado el desarrollo de investigaciones y proyectos conjuntos que requieren, necesariamente, de la formación en distintas áreas; dinámicas de gamificación, las cuales llevan la educación a un plano lúdico para que el alumnado pueda aprender deleitándose; dinámicas de teatro en el aula, que parten de la inmersión de un aula completa en pequeños proyectos dramáticos e invitan a la interpretación de numerosos roles; y dinámicas relacionadas con las TICs, las cuales mejoran las competencias digitales y contribuyen al trabajo interactivo. No obstante, cabe señalar una importante novedad pedagógica: en este manual las metodologías no se emplean de forma sesgada, sino que estas confluyen y se superponen en las sesiones y actividades, dando lugar a lo que aquí se ha llamado metodología por capas.

Otra de las novedades dignas de mención que se plantean es la combinación, a la hora de evaluar y calificar a los estudiantes, de la evaluación del docente con la autoevaluación y la coevaluación del propio alumnado. En este sentido, ambas evaluaciones se facilitan mediante sencillas rúbricas y el sistema avanza progresivamente, de modo que poco a poco el porcentaje de evaluación correspondiente a los alumnos y a las alumnas va aumentando. El objetivo de esta propuesta es responsabilizar al estudiante de su aprendizaje y de su esfuerzo y trabajar en la capacidad de autocrítica.

Además, la introducción de la inteligencia emocional en este manual no va vinculada a la evaluación del desarrollo personal del alumnado. Por el contrario, se concibe como un objetivo cen-

MUESTRA

tral de esta materia cuyo sentido cobra especial relevancia como consecuencia dinámica de esta disciplina, es decir, manifestándose de diferentes maneras en cada persona (lo que hace imposible una única evaluación) en función de sus propias necesidades y circunstancias, que significará un aprendizaje y velocidad distintas, sin que esto implique una mejor valoración de unos que de otros (lo que hace indeseable la evaluación). Por estos motivos, recomendamos que se observe el desarrollo de cada persona, su situación inicial y su progreso, y se oriente o ayude en relación con estos criterios a superar los obstáculos con los que cada persona que cuente a la hora de mejorar su aprendizaje y habilidades intrapersonales y de inteligencia emocional. Por ello, en este manual encontrará que no están determinados los criterios de evaluación al respecto, de la misma forma que no se incluye dentro de las rúbricas de forma directa, sino que se anima a que el docente ocupe una posición de contemplación e intervención que no suponga presión alguna para el alumnado, creando un entorno en el que pueda crecer sin sentirse evaluado o juzgado.

Baste, por último, llegados a este punto, recalcar que, si bien el desarrollo del proyecto relativo a las *wikis* se incluye como actividad opcional, su implementación en el aula y en casa es altamente recomendable si las circunstancias lo permiten. Se entiende por *wiki* un espacio virtual donde cualquier usuario puede aportar su conocimiento personal. En el caso de la *wiki* enfocada como enciclopedia, se crean o amplían términos, de carácter general o especializados en temas concretos, llevándose a cabo un trabajo colaborativo incuestionable de manera interactiva, fácil y rápida. Si el docente albergara alguna duda en cuanto al funcionamiento y a la construcción de una *wiki*, no tendría más que consultar el ilustrativo artículo, disponible en red, de los profesores José Sánchez Rodríguez y Julio Ruiz Palmero: «Uso educativo de los *wiki*. Crear un *wiki*».

Ojalá las ilusiones y esperanzas de este nuevo y necesario proyecto, que se materializa por fin en el presente manual, hallen cobijo en las aulas, entre docentes y estudiantes, para que la retórica y la oratoria estén al alcance de todos los ciudadanos y ciudadanas. Aquí comienza el viaje, aquí comienza la aventura. Porque las palabras curan, porque las palabras salvan, ya que, como dijo Gorgias: «El poder de la palabra en relación con los asuntos del alma está en la misma relación del poder de los medicamentos con los asuntos del cuerpo».

El equipo

MUESTRA

Tabla de contenidos

Unidad	Temática		Contenidos
1: Entre mitos y fábulas anda el juego	Normas de convivencia	¿Cómo explicarías el origen del mundo? ¿Y el origen del ser humano? ¿El ser humano puede vivir solo? ¿Por qué necesita normas? ¿Cuáles son las acciones beneficiosas? ¿Y las perjudiciales?	Razonamiento hiperbólico Razonamiento metafórico Mito Fábula Figuras retóricas: o Acumulación: epífrasis o Dicción: polisíndeton, asíndeton o Ficción: personificación/prosopopeya, *sermocinatio*/idolopeya y *subiectio* o Significación, tropos o de pensamiento: metáfora, símil, hipérbole, alegoría, antonomasia
2: Uno para todos y todos para uno	Justicia distributiva	¿Cuáles deberían ser las normas? ¿Y quiénes deciden cuáles son las normas? ¿Por qué ellos? ¿Se debe castigar a las personas que no las cumplan? ¿Por qué se les debe castigar? ¿Cómo se les debe castigar?	Exordio: *Captatio benevolentiae* Fábula La narración Elementos narrativos Razonamiento analógico Razonamiento hiperbólico Razonamiento metafórico Figuras retóricas: o Acumulación: epífrasis o Amplificación: *expolitio*, paráfrasis, epifonesis o Dicción: polisíndeton, asíndeton o Ficción: personificación/prosopopeya, *sermocinatio*/idolopeya y *subiectio* o Significación, tropos o de pensamiento: metáfora, símil, hipérbole, antonomasia, analogía

MUESTRA

Unidad	Temática		Contenidos
3: Describir o no describir: esa es la cuestión	Igualdad entre hombres y mujeres	¿Todas las personas deben ser iguales ante la ley? ¿Qué significa que todas las personas somos iguales? ¿Todas las personas deben tener los mismos derechos? ¿Deben existir excepciones? Si las hubiera, ¿cuáles deberían ser?	Descripción Razonamiento metafórico Razonamiento hiperbólico Razonamiento analógico Figuras retóricas o Acumulación: enumeración, epífrasis o Amplificación: *expolitio,* paráfrasis, epifonesis o Definición: *definitio*, prosopografía, etopeya, pragmatografía, topografía, cronografía, retrato o Ficción: personificación/ prosopopeya, *sermocinatio/* idolopeya y *subiectio* o Significación, tropos o de pensamiento: metáfora, hipérbole, analogía
4: En busca de la refutación perdida	Igualdad social	¿Los derechos se tienen por el hecho de ser humano o por el hecho de vivir en sociedad? ¿Los derechos cambian con el tiempo? ¿En todos los lugares deben existir los mismos derechos? ¿Sería justo que un grupo de personas decidiera tener más derechos que otro? ¿Se pueden perder los derechos?	Refutación *Exempla* Razonamiento hiperbólico Razonamiento analógico Figuras retóricas: o Acumulación: epífrasis o Amplificación: *expolitio*, paráfrasis o Definición: *definitio*, pragmatografía, cronografía o Dialécticas: *dubitatio, communicatio* o Repetición: concatenación o Significación, tropos o de pensamiento: metáfora, hipérbole, analogía

MUESTRA

Unidad	Temática		Contenidos
5: Un lugar llamado libertad	Libertad: regla de oro	¿Por qué es importante vivir en un mundo con derechos? ¿Deben tenerse en cuenta las opiniones de los niños? ¿Puede el derecho a la libertad vulnerar los derechos de otras personas? ¿Se debe tolerar al intolerante? ¿Es la libertad hacer lo que uno quiera? ¿Por qué los derechos nos hacen libres? ¿En qué consiste la libertad?	Exordio: *Captatio benevolentiae* Narración Elementos narrativos Fábula *Exempla* Descripción Comparación Refutación Razonamiento hiperbólico Razonamiento analógico Razonamiento metafórico Figuras retóricas: o Acumulación: enumeración, epífrasis o Amplificación: *expolitio*, paráfrasis o Definición: *definitio,* prosopografía, etopeya, pragmatografía, topografía, cronografía, retrato o Dicción: polisíndeton, asíndeton o Repetición: concatenación o Significación, tropos o de pensamiento: metáfora, hipérbole, analogía
6: Mi gran olimpiada griega	Libertad responsable	¿Se opone la libertad a la igualdad o a la justicia? ¿Es incompatible la libertad con la sociedad? ¿La libertad debe ser responsable?	Unidad de repaso de todos los contenidos

MUESTRA

Dinámicas metodológicas

La metodología empleada en este manual se circunscribe, principalmente, en dos perspectivas pedagógicas fundamentales: la crítica y la conceptual. Estas centran su atención en el desarrollo crítico de las personas como integrantes de sociedades que les permitan adquirir un criterio propio a la par que desarrollar sus propias personalidades, competencias y habilidades. Para el desarrollo de estas dos pedagogías, hemos empleado, como se ha anunciado previamente, un conjunto de metodologías destacadas que sitúan a este manual en la vanguardia educativa. Además, para integrar todas ellas en el desarrollo de contenido, hemos creado un nuevo sistema de aplicación que hemos llamado «**metodología por capas**». Este concepto, original e innovador, permite aplicar diferentes metodologías de forma simultánea en función de los intereses pedagógicos, lo que permite obtener un mayor rendimiento del aprendizaje de los contenidos. En la siguiente tabla se puede observar con mayor precisión en qué consiste la **metodología por capas**:

PEDAGOGÍAS	
Perspectivas pedagógicas	Pedagogía crítica
	Pedagogía conceptual

METODOLOGÍAS			
Metodologías para el contenido	Aprendizaje basado en proyectos	**Metodologías para el razonamiento**	Pensamiento crítico
	Gamificación		Aprendizaje basado en problemas
Metodologías para el trabajo en clase	Aprendizaje cooperativo	**Metodologías para el desarrollo interpersonal**	Aprendizaje cooperativo
	Aprendizaje dialógico		Evaluación por rúbrica
	Aula democrática	**Metodologías para el desarrollo intrapersonal**	Pregunta socrática
Metodologías para el aprendizaje	Aprender haciendo		Aprendizaje dialógico
	Aprendizaje dialógico		Autoevaluación por rúbrica
	Aprendizaje basado en el error	**Metodologías para las TICs**	Aprendizaje basado en proyectos
	Aprendizaje basado en necesidades		

MUESTRA

Presentación para el alumnado

¡Bienvenidos y bienvenidas a la gran aventura! Mi nombre es Proti y soy uno de los muchos niños y niñas que viven en una aldea llamada Atenas, que está situada en Grecia, como puedes ver en el mapa que te he pintado.

Antes de continuar, me gustaría conocerte un poco mejor. ¿Cómo te llamas tú?

_____

¿Y cómo se llama el lugar en el que vives?

_____

¡Qué bien! ¡Seguro que está muy chulo! Para conocer exactamente dónde está, ¿podrías rodearlo en el mapa de arriba? Ahora toca que conozcas un poco más de mí: mi pandilla de amigos y amigas está formada por Gorgi, Hipi, Prodi, Circi, Safi y Dioti, aunque a veces también nos acompaña mi hermana Areti, a la que quiero mucho. ¿Cómo se llaman los miembros de tu pandilla?

_____

_____

_____

MUESTRA

En nuestro caso, todos y todas estudiamos en el único cole que existe en nuestra aldea. ¿Y tú? ¿Dónde estudias? ¿Cuál es el nombre de tu colegio?

Como podrás comprobar durante estos meses que vamos a compartir, todos y todas en la pandilla nos llevamos genial y fuera del cole solemos quedar para hacer mogollón de actividades, porque tenemos aficiones similares. Por ejemplo, nos encanta leer y nos hacemos preguntas de absolutamente toooodo lo que pasa a nuestro alrededor, porque nos preocupamos mucho por el presente y el futuro de nuestra aldea, que es nuestro gran hogar. ¿Cuáles son tus aficiones ¿Y qué cosas sueles hacer con tu pandilla fuera del cole?

¡Qué pasada! ¡Qué cosas más interesantes! Me encantaría que un día nos invitarais a hacer todo eso con vosotros y vosotras.

Como podéis ver, una de las cosas que más nos apasiona a nosotros y nosotras es pensar, hablar, contar historias, descubrir, inventar... Sin embargo, esto no es nada fácil, aunque creemos que merece la pena esforzarse para continuar aprendiendo mientras nos divertimos. Teniendo en cuenta que solo somos niños y niñas... Todavía no sabemos hacerlo tan bien como las personas adultas, pero dicen que confiemos en ellos y en ellas, que nos será muy útil a lo largo de nuestra vida. Así que, para ello, contaremos con los consejos y la ayuda de muchas de las personas que viven en esta aldea, que son muy sabias, como el abuelo de Proti, que se llama Hesi, o como nuestro profe de clase, Cori, que muy pronto te vamos a presentar. ¿Te apetece sumarte a esta aventura? ¡La verdad es que compartido todo es más divertido!

Hemos creado este cuadernillo tan guay para contarte lo que nos sucede y para que nos puedas ayudar como parte de nuestra pandilla. Hemos tenido en cuenta que te hará falta anotar muchas de las cosas que experimentes y aprendas por el camino, de modo que no dudes en recoger por escrito todo lo que te haga falta porque este cuadernillo es para ti. ¡No olvides rellenar la ficha de la primera página! Creo que, llegados a este punto, solo queda comenzar la aventura y desearte que lo disfrutes tanto como nosotros y nosotras. Y recuerda:

Ηθέληση μετακινεί βουνά

La voluntad mueve montañas.

MUESTRA

Los personajes de la historia

MUESTRA

UNIDAD 1

MUESTRA

ENTRE MITOS Y FÁBULAS ANDA EL JUEGO

Todo un mundo por descubrir

Película: *Hércules*. Ron Clements y John Musker, Disney, 1997. Hablando de fábulas, mitos e historias protagonizadas por dioses y héroes, qué mejor manera de sumergirte en el universo de la mitología griega que con esta maravillosa película. Este clásico de Disney relata la historia del héroe Hércules, hijo de Zeus, que tendrá que enfrentarse a un poderoso enemigo: su tío Hades, el tenebroso dios del inframundo.

Obra de arte: Pintura *Apoteosis de Homero*. Dominique Ingres, Neoclasicismo, 1827. ¿Recuerdas que el tío abuelo Homi es en realidad Homero, el famoso aedo? ¡Mira lo importante que fue en la vida real y mira cómo lo pintaron de esta manera tan alucinante en pleno siglo XIX! ¿Te gusta?

Museo: Museo de la Acrópolis. Atenas (Grecia). Por suerte, todavía conservamos en la actualidad muchos restos de la antigua Atenas. Si quieres conocer e imaginar cómo vivían todos los personajes de esta fantástica historia, date un paseo (aunque sea virtual) por el Museo de la Acrópolis de Atenas.

Libro: *El gran libro de los mitos griegos*. Eric A. Kimmel, Planeta, 2019. Además de la creación del mundo y del origen del ser humano, Grecia tiene cientos de mitos más que tratan de explicar la realidad. ¿Quieres saber por qué las moras son de color rojo? ¿Quieres saber cuál es el origen mitológico de la primavera? Descubre todo eso y mucho más, de la mano de dioses y héroes, en este precioso libro.

Videojuego: *Kingdom Hearts III*. Disney, 2019. Plataformas: PlayStation 4, Xbox One. Todos los griegos conocían las historias y los personajes de su mitología y de su épica. Seguro que tú conoces mogollón de historias y de personajes de Disney, ¿te imaginas poder sumergirte en su universo y ser el o la protagonista? Vive con este videojuego tu propia aventura en otro mundo maravilloso lleno de divertidas historias y de fantásticos personajes.

Música: *El Olimpo de los dioses*. Suite for Symphony Orchestra. Óscar Navarro, 2014. No hay mejor manera de estudiar y de relajarse que escuchando música clásica, y más si es la música del Olimpo. Dale al play, cierra los ojos e imagínate de charla con todos los personajes, dioses y mortales, de esta historia, caminando por los paisajes de la antigua Grecia.

MUESTRA

Competencias	
Competencia en comunicación lingüística	Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
Competencias sociales y cívicas	Aprender a aprender
Competencia digital	Conciencia y expresiones culturales
Pedagogías	
Perspectivas pedagógicas	Pedagogía crítica
	Pedagogía conceptual
Metodologías	
Metodologías para el contenido	Aprendizaje basado en proyectos
	Gamificación
Metodologías para el trabajo en clase	Aprendizaje cooperativo
	Aprendizaje dialógico
	Aprender haciendo
	Aula democrática
Metodologías para el aprendizaje	Aprendizaje dialógico
	Aprendizaje basado en el error
	Aprendizaje basado en necesidades
Metodologías para el razonamiento	Pensamiento crítico
	Aprendizaje basado en problemas
Metodologías para el desarrollo intrapersonal	Aprendizaje cooperativo
	Evaluación por rúbrica
	Pregunta socrática
Metodologías para el desarrollo intrapersonal	Aprendizaje dialógico
Metodologías para las TICs	Autoevaluación por rúbrica
	Aprendizaje basado en proyectos

MUESTRA

Destrezas	Objetivos	Criterios de evaluación
Lectura, escucha y comprensión	Ejercitar la capacidad de destacar la información relevante	Comprende los textos leídos
	Ejercitar la capacidad de síntesis	Consigue resumir brevemente sus ideas
	Ejercitar la escucha activa	Comprende la expresión oral de sus compañeros
Razonamiento	Ejercitar la capacidad de crear e imaginar nuevas realidades	Desarrolla su capacidad inventiva
	Desarrollar las habilidades creativas	
	Desarrollar el razonamiento metafórico (relación de conceptos y realidades concretas diferentes entre sí)	Desarrolla la capacidad para relacionar conceptos y realidades
	Ejercitar la capacidad de justificar sus razonamientos y decisiones	Ejercita la capacidad crítica y valorativa
	Ejercitar el pensamiento crítico	
Ordenación y estructuración	Ejercitar la capacidad de estructurar la información de forma ordenada	Estructura sus ideas y el texto de manera ordenada y coherente en la redacción
Expresión	Desarrollar las habilidades de expresión oral y escrita	Redacta y expresa con claridad y adecuación las ideas que se quieren comunicar
Habilidades interpersonales	Desarrollar las habilidades cooperativas	Trabaja de manera cooperativa
	Desarrollar las habilidades sociales	
Inteligencia emocional y habilidades intrapersonales	Desarrollar las habilidades intrapersonales	
	Ejercitar la capacidad de toma de decisiones	
Metacognición	Desarrollar las habilidades cognitivas	Comprende y asume lo aprendido

MUESTRA

Instrumentos de evaluación

Instrumento	Desglose	Porcentaje (%)	
Rúbrica de autoevaluación y coevaluación del alumnado	Trabajo en el aula		30%
Rúbrica de evaluación del docente	Dominio competencial de los contenidos	20%	70%
	Trabajo individual en el aula	15%	
	Trabajo cooperativo en el aula	20%	
	Actitud	15%	

Secuenciación y justificación de contenidos

Sesión	Temática	Contenido retórico	Justificación
1. **2.**	¿Cómo explicarías el origen del mundo? ¿Y el origen del ser humano?	Mito Razonamiento metafórico	El contenido ético se presenta como medio para la reflexión sobre el ser humano como individuo en su entorno natural, así como condición de ser social y su necesidad de la vida en sociedad y comunitaria con el fin de suscitar el razonamiento sobre el surgimiento de las normas. Este contenido se desarrolla a través del mito como tipo narrativo debido a la facilidad que presenta para una elaboración básica, tanto de la estructura como del contenido. Este último, al mezclar experiencias reales con otras de carácter ficticio, mágico, legendario, etcétera, permite la estimulación de las capacidades creativas e inventivas. Por estas razones, el uso del mito como medio para narrar historias se adecúa al ejercicio del razonamiento metafórico, consistente, en términos generales, en relacionar información diferente entre sí para transmitir una idea compleja (especialmente en la relación entre lo abstracto y lo contracto) o para comprender y extraer conclusiones.
3.	¿El ser humano puede vivir solo? ¿Por qué necesita normas?	Mito Razonamiento metafórico	Este contenido profundiza en los asuntos tratados en las sesiones anteriores con el fin de ayudar a la concepción del ser humano como ser social y la necesidad de las normas como forma de regulación de la vida en comunidad, cuya finalidad es la de evitar tensiones y conflictos dentro de las sociedades. Así mismo, continúa utilizando el mito como herramienta para ejercitar las habilidades creativas y el razonamiento metafórico.

MUESTRA

Destrezas	Objetivos	Criterios de evaluación
Lectura, escucha y comprensión	Ejercitar la capacidad de síntesis	Comprende los textos leídos
	Ejercitar la escucha activa	Comprende la expresión oral de sus compañeros
Razonamiento	Ejercitar la capacidad de crear e imaginar nuevas realidades	Desarrolla su capacidad inventiva
	Desarrollar las habilidades creativas	
	Desarrollar el razonamiento metafórico (relación de conceptos y realidades concretas diferentes entre sí)	Ejercita la capacidad crítica y valorativa
	Ejercitar la capacidad de justificar sus razonamientos y decisiones	Desarrolla la capacidad de relacionar conceptos y realidades
	Ejercitar el pensamiento crítico	Ejercita la capacidad crítica y valorativa
Ordenación y estructuración	Ejercitar la capacidad de estructurar la información de forma ordenada	Estructura sus ideas y el texto de manera ordenada y coherente en la redacción
Expresión	Desarrollar las habilidades de expresión oral y escrita	Redacta y expresa con claridad y adecuación las ideas que se quieren comunicar
Habilidades interpersonales	Desarrollar las habilidades cooperativas	Trabaja de manera cooperativa
	Desarrollar las habilidades sociales	
Inteligencia emocional y habilidades intrapersonales	Ejercitar la capacidad de toma de decisiones	
	Desarrollar las habilidades intrapersonales	
Metacognición	Desarrollar las habilidades cognitivas	Comprende y asume lo aprendido
Lectura, escucha y comprensión	Ejercitar la escucha activa	Comprende la expresión oral de sus compañeros
Razonamiento	Desarrollar el razonamiento metafórico (relación de conceptos y realidades concretas diferentes entre sí)	Desarrolla la capacidad para relacionar conceptos y realidades
	Ejercitar el pensamiento crítico	Ejercita la capacidad crítica y valorativa
Expresión	Desarrollar las habilidades de expresión oral y escrita	Redacta y expresa con claridad y adecuación las ideas que se quieren comunicar
Habilidades interpersonales	Desarrollar las habilidades cooperativas	Trabaja de manera cooperativa
Metacognición	Desarrollar las habilidades cognitivas	Comprende y asume lo aprendido

MUESTRA

Secuenciación y justificación de contenidos

Sesión	Temática	Contenido retórico	Justificación
4.	¿Por qué necesita normas? ¿Cuáles son las acciones beneficiosas? ¿Y las perjudiciales?	Fábula Razonamiento metafórico	El contenido se presenta como conclusión de las reflexiones sobre el ser humano como ser social y sobre su necesidad de vivir en sociedad. A su vez, sigue profundizando sobre la necesidad de las normas como medio para beneficiar a la comunidad y evitar conflictos internos en ella, así como se comienza la reflexión sobre cuáles son aquellas acciones que benefician o perjudican a la comunidad. A partir de esta unidad, comienza a trabajarse sobre la estructura de la fábula, muy similar a la del mito, y que nos permite concretar un poco más elementos narrativos como los personajes (que pasan de ser ficticios, arbitrarios o mágicos, a ser figurados o simbólicos con mayor facilidad, como por ejemplo un león representa la valentía y la fiereza, o un zorro la astucia). Asimismo, se refuerza el ejercicio del razonamiento metafórico debido a que se deben establecer relaciones entre realidades diferentes (por ejemplo, animales con valores; acciones con moralejas) y facilita que todo un relato (la fábula) constituya una narración figurada cuya significación sea la moraleja, todo ello motivado por la necesidad de hacerlo para resolver los retos propuestos.
5.	¿Cuáles son las acciones beneficiosas? ¿Y las perjudiciales?	Fábula Razonamiento metafórico Razonamiento hiperbólico	Este contenido culmina lo relativo a lo ético en esta unidad, una vez asumidos los conceptos del ser humano como individuo y el ser humano como ser social, cuyo desarrollo está íntimamente relacionado con la sociedad de la que forma parte. Junto con la sesión anterior, en ambas se profundiza en el concepto de la necesidad de las normas, por qué surgen, cuáles son sus funciones y qué tipo de acciones regulan, así como el carácter de las acciones en relación con la comunidad (beneficiosas o perjudiciales). En relación con el contenido retórico, en esta sesión se concluye el desarrollo de la fábula como estructura, que permite, como se ha indicado, el ejercicio del razonamiento metafórico. A este se le añade el hiperbólico, que consiste en recibir, comprender y transmitir información centrando lo atención sobre los elementos más importantes del discurso, que se destacan sobre el resto.

MUESTRA

Destrezas	Objetivos	Criterios de evaluación
Lectura, escucha y comprensión	Ejercitar la escucha activa	Comprende la expresión oral de sus compañeros
Razonamiento	Ejercitar el pensamiento crítico	Ejercita la capacidad crítica y valorativa
Expresión	Desarrollar las habilidades de expresión oral y escrita	Redacta y expresa con claridad y adecuación las ideas que se quieren comunicar
Habilidades interpersonales	Desarrollar las habilidades cooperativas	Trabaja de manera cooperativa
	Desarrollar las habilidades sociales	
Inteligencia emocional y habilidades intrapersonales	Ejercitar la capacidad de toma de decisiones	
	Desarrollar las habilidades intrapersonales	
Metacognición	Desarrollar las habilidades cognitivas	Comprende y asume lo aprendido
Lectura, escucha y comprensión	Ejercitar la capacidad de síntesis	Comprende los textos leídos
	Ejercitar la escucha activa	Comprende la expresión oral de sus compañeros
Razonamiento	Ejercitar la capacidad de crear e imaginar nuevas realidades	Desarrolla su capacidad inventiva
	Desarrollar las habilidades creativas	
	Desarrollar el razonamiento metafórico (relación de conceptos y realidades concretas diferentes entre sí)	Desarrolla la capacidad para relacionar conceptos y realidades
	Ejercitar la capacidad de justificar sus razonamientos y decisiones	Ejercita la capacidad crítica y valorativa
	Ejercitar el pensamiento crítico	
Ordenación y estructuración	Ejercitar la capacidad de estructurar la información de forma ordenada	Estructura sus ideas y el texto de manera ordenada y coherente en la redacción
Expresión	Desarrollar las habilidades de expresión oral y escrita	Redacta y expresa con claridad y adecuación las ideas que se quieren comunicar
Metacognición	Desarrollar las habilidades cognitivas	Comprende y asume lo aprendido

MUESTRA

Mito

Conceptos clave

El mito es una composición narrativa, que suele adoptar la forma de relato (pero no siempre tiene esta correspondencia) con carácter didáctico y explicativo. Una de las características más conocidas del mito es que suele narrar acontecimientos extraordinarios, habitualmente protagonizados por personajes divinos, fantásticos o legendarios.

El estilo del mito suele ser claro, comprendiendo el uso de figuras retóricas como la metáfora, cuya finalidad es la de transmitir realidades abstractas o lejanas a la experiencia del espectador de manera eficaz; sin embargo, en ocasiones, el uso excesivo de metáforas ha llegado a darle a los mitos ciertos fragmentos enigmáticos. Su disposición cronológica es variable, ya que depende de la intención del emisor.

La temática del mito suele ocuparse de los sucesos inexplicables, ya sean ambientales, biológicos o emocionales: esto quiere decir que este tipo de composiciones suelen emplearse para dar explicación a lo que en ese momento es incomprensible para una comunidad (por ejemplo, la causa de las estaciones según la mitología griega, que las explica según el estado emocional de Deméter: alegre -primavera y verano- los meses durante los que está con su hija, Perséfone, y triste -invierno y otoño- aquellos otros meses en los que su hija está en el Hades; otro ejemplo reseñable sería la causa del amor, relacionada con Afrodita y Eros, posteriormente llamado Cupido, mito del que todavía conservamos la expresión «flechazo»). Según la época y la civilización, algunos mitos pueden conllevar a su vez enseñanzas morales o prescripciones sobre cómo debe ser el comportamiento humano, de forma que el funcionamiento social y las conductas humanas dentro de la sociedad encuentran también causa y justificación en relatos míticos; por este motivo, la *Ilíada* sería el libro de texto básico en la educación de cualquier ateniense, es decir, por la ética de los héroes que la protagonizan, que influía directamente en la concepción de los derechos y deberes de la ciudadanía. La fábula y el mito, debido a su parentesco estructural, inventivo y moralizante, serán consideradas en esta unidad como equivalentes en lo relativo al ejercicio de habilidades.

Debe señalarse que el uso de tipos textuales o diferentes composiciones no persiguen el objetivo de dominar ni aprender dichas composiciones, al menos en primera instancia. Por el contrario, estas estructuras narrativas son utilizadas para facilitar el dominio competencial de las diferentes capacidades, habilidades y técnicas necesarias para el desarrollo del Debe señalarse que el uso de los elementos narrativos persigue el objetivo de dominar y aprender dichos elementos, de manera que el alumnado tenga la capacidad de estructurar de esta forma la información y comunicarla a partir de estos elementos narrativos. Además, a través de los ejercicios diseñados para el aprendizaje de los elementos narrativos, se pretende facilitar el dominio competencial de las diferentes capacidades, habilidades y técnicas necesarias para el desarrollo del razonamiento crítico, de la cognición y el intelecto y, consecuentemente, de las habilidades discursivas.

MUESTRA

Características importantes del mito

Figuras retóricas seleccionadas

Metáfora | Alegoría | Símil

Destrezas potenciales

Habilidad inventiva y creativa

Búsqueda y relación de realidades diferentes entre sí

Habilidad explicativa de realidades abstractas

Habilidad comunicativa de realidades desconocidas o lejanas para el receptor

Habilidad para estructurar y ordenar la información

Estructura

Preferentemente lineal (orden de sucesión de hechos)

Temática

El origen del mundo y del ser humano. En esta unidad, entenderemos el mito únicamente como herramienta de explicación de ciertas civilizaciones del origen del mundo y del ser humano, sin aludir a otro tema

MUESTRA

EL ABUELO DE PROTI, HESI, LE CUENTA CÓMO SURGIÓ EL MUNDO.

¡HABÍA DIOSES Y TITANES!

ESTO ES UN...

¡MITO!

LO PRIMERO FUE EL **CAOS**. DESPUÉS **GEA**, LUGAR DE TODOS LOS SERES INMORTALES QUE HABITABAN LA NEVADA CUMBRE DEL OLIMPO. DESPUÉS, APARECIÓ EL MÁS HERMOSO DE LOS DIOSES INMORTALES, EL QUE CONSEGUÍA SEMBRAR LA BONDAD Y LOS BUENOS SENTIMIENTOS, **EROS**. DEL CAOS SURGE LA NEGRA NOCHE, Y DE LA NEGRA NOCHE NACE LA LUZ.
EL PRIMER HIJO DE GEA FUE **URANO**, EL CUAL ERA TAN GRANDE QUE EN ÉL ESTABA EL MUNDO ENTERO. TAMBIÉN, GEA DIO A LUZ A LAS MONTAÑAS Y BOSQUES.
Y FINALMENTE, TUVO A LOS MARES Y OCÉANOS DEL MUNDO.

HEY, PROTI, ¿TÚ CONOCES ALGÚN MITO?

AYUDA A PROTI A CONTARLE UN MITO A SU ABUELO HESI SOBRE LA CREACIÓN DEL MUNDO Y EL ORIGEN DE LOS HUMANOS.

MUESTRA

1-2-4

20'

Se divide al estudiantado en cinco grupos, poniendo a cada grupo los nombres recomendados. Cada grupo lee el fragmento de la *Teogonía* que está en el bocadillo de Hesi en el cómic y, a continuación…

1 Vaya, ¡un mito! Vuelve a leer el mito, reflexiona y observa cuál es el orden en el que aparecen los elementos.

Esta actividad está centrada en el ejercicio de la comprensión lectora, la reflexión y el conocimiento del orden cronológico según la sucesión de hechos. Este ejercicio no está diseñado para que el alumnado recoja por escrito ninguna respuesta, sino solamente para que presten atención a lo indicado.

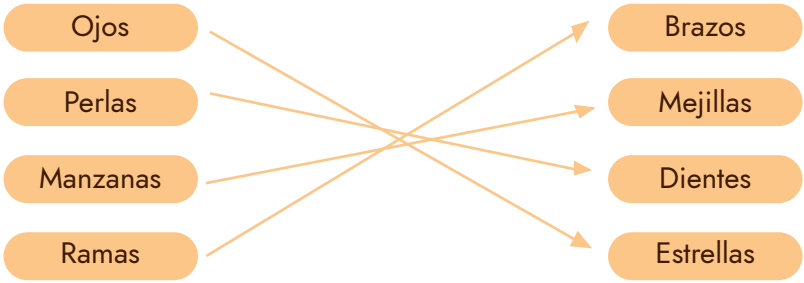
2 Estas son las preguntas más importantes para Proti, ¡seguro que sabes cómo responderlas! ¿Qué relación existe entre mar y libertad? ¿Y entre los ojos y las estrellas? Observa el ejemplo para sacar alguna idea:

¿Qué relación existe entre sembrar y estudiar un examen? *Cuando uno siembra, uno debe esforzarse, trabajar mucho y con mucho cuidado y ser paciente para que, después de un tiempo pueda recoger la cosecha, como las verduras o las frutas. Cuando uno estudia tiene que esforzarse y trabajar mucho, hacer ejercicios y estudiar para el examen para que, cuando lo haga, saque la mejor nota posible, que es como recoger los frutos (la mejor nota) de la siembra (el esfuerzo, el trabajo y el estudio)*. Observa este otro ejemplo, escrito por Miguel de Cervantes, autor del *Quijote*: «Su nombre es Dulcinea… sus cabellos son oro, su frente campos elíseos, sus cejas arcos de cielo, sus ojos soles, sus mejillas rosas, sus labios corales, perlas sus dientes, alabastro su cuello, mármol su pecho, marfil sus manos…».

En este ejercicio se busca que el alumnado comience a trabajar el razonamiento metafórico a partir de la relación entre realidades distintas. No existe una respuesta correcta a este ejercicio. Lo que se debe analizar es el sentido de la relación que establece el alumnado y, para ello, será de utilidad observar qué elementos relaciona (por ejemplo, entre mar y libertad, que el mar es inmenso y que permite ir a donde queramos, y la libertad es poder tomar la decisión que queramos sin fronteras; es decir, se toma la extensión del mar como elemento comparante), así como el sentido que se le da a esta relación.

MUESTRA

3 Siguiendo el ejemplo, une las palabras de cada columna y explica por qué las unes así y cuál es su relación:



Esta actividad persigue los mismos fines que la anterior, en esta ocasión aumentando el número de posibilidades. Como podrá observarse, tampoco tiene una única respuesta correcta, aunque se presentan las sugeridas.

4 ¡Pongámonos manos a la obra! Escribe un texto de aproximadamente cinco líneas donde expliques cómo surge el mundo a partir del agua y del aire incluyendo dos palabras y sus equivalentes en el texto.

5 ¡Qué fantástico! ¿Crees que tu imaginación tiene límites? ¡Proti está seguro de que no! Escribe otro texto de aproximadamente cinco líneas donde expliques cómo surgen los humanos a partir del fuego y de la tierra incluyendo dos palabras distintas y sus equivalentes en el texto.

Estos ejercicios continúan desarrollando el razonamiento metafórico. En esta ocasión, tienen que relacionar realidades distintas entre sí para, además, darle sentido dentro de un relato que ellos mismos redacten, trabajando así la redacción y expresión.

MUESTRA

1-2-4 (gemelos pensantes)

La dinámica utilizada en este caso, es decir, la de gemelos pensantes, está encuadrada dentro del concepto de metodologías por capas, de manera que forma parte de la anteriormente usada, la 1-2-4, correspondiéndose con el trabajo por pareja. Una vez acabados los 15/20 minutos, los estudiantes compararán con su compañero durante 15 minutos, en pareja de dos o tres, como máximo, en el caso de grupos impares, sus textos. A continuación, la pareja tiene que elaborar un relato consensuado entre ambos a partir de las preguntas 1, 2 y 3.

6 ¡Otro relato! ¿Qué aprenderé de mi compañero o compañera y qué ideas nuevas compartirá conmigo? ¿Qué elementos de los que aparecen mejorarías del relato de tu compañero o compañera? ¿Cuáles son los que más te gustan?

Esta actividad está planteada para potenciar la retroalimentación entre los compañeros y compañeras a partir de la identificación de elementos mejorables, lo cual implica un ejercicio de aplicación de lo aprendido.

7 ¿Te parece creíble que fuera así el origen del mundo? ¿Por qué? ¿Cómo explicarías el origen del mundo a raíz de los elementos que habéis seleccionado anteriormente?

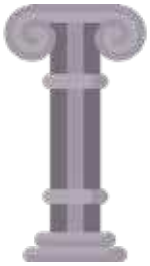
Este ejercicio tiene como objetivo plantearles la necesidad de cuestionar el resultado de sus redacciones como verosímil para que reflexionen sobre la importancia de elaborar relatos que, además de estar correctamente elaborados, sean lo más creíbles posible.

8 ¡Gran trabajo! Comentad entre vosotros y vosotras la relación entre vuestros textos.

Esta actividad tiene como objetivo que se establezcan relaciones entre textos diferentes, con el fin de que comprendan el uso de las metáforas realizado por la otra persona, y que sean capaces de establecer parecidos entre uno y otro texto, con el fin del desarrollo intersocial de una manera constructiva.

9 Elaborad en pareja un relato consensuado.

Este ejercicio tiene como finalidad potenciar la capacidad de elección y el trabajo cooperativo en función del objetivo, es decir, elaborar un relato que transmita mejor las ideas.



MUESTRA

Inventario cooperativo

5'

El inventario cooperativo es una dinámica que permite la reflexión sobre lo aprendido, su asentamiento como conocimiento y el ejercicio de la metacognición, haciendo al alumando consciente de lo aprendido. Para finalizar, a nivel individual, el estudiantado contará con 5 minutos para responder las siguientes preguntas. [Actividad recomendable: una vez escritas las respuestas, si quedase tiempo, puede pedirse que voluntariamente algunos estudiantes comentaran sus respuestas en clase].

10 ¿Qué has aprendido hoy que no supieras?

11 ¿Para qué crees que te puede servir lo que has aprendido?

MUESTRA

[Actividad opcional] [Trabajo en casa] Proyecto: El docente creará 6 *wikis*: una para el aula, llamada Asamblea, y otros 5 para cada grupo. Los grupos deberán trasladar a sus respectivas *wikis* las respuestas procedentes del Inventario cooperativo. Por otra parte, en cada *wiki* habrá un apartado dedicado al Glosario. Tras esta sesión, los grupos no deberán completar ningún término del glosario, pero deberán conocer cómo acceder y qué se debe hacer, es decir, aportar información sobre los términos especificados en función de su aprendizaje. [Alternativa] Las actividades pueden realizarse, de la misma manera, en formato físico. En lugar de emplearse el formato digital, se sugiere el uso de un archivador donde se clasifiquen los documentos utilizando la misma organización propuesta para las *wikis*.

Saber más...

El El abuelo Hesi, en realidad, se llamó Hesíodo, que vivió entre el siglo VIII y el siglo VII a.C. Fue un poeta griego muy conocido en la Antigua Grecia por sus principales obras, la **Teogonía** y **Trabajos y días**. En la *Teogonía*, Hesíodo nos cuenta cómo se creó el **mundo** y cómo se relacionaban los **dioses** entre ellos; en *Trabajos y días*, Hesíodo habla sobre la historia de los **humanos** y de la importancia del **trabajo** para los seres humanos, además de recoger **consejos** y **proverbios** útiles para la vida de sus contemporáneos. Si quieres saber más, ¡no dudes en buscar más información sobre Hesíodo!

A PROTI SE LE HAN OCURRIDO VARIAS IDEAS, PERO NO SABE CUÁL DE ELLAS SERÁ LA MEJOR PARA CONTARLE A SU ABUELO HESI. POR ELLO PROTI VA EN BUSCA DE SUS AMIGOS Y AMIGAS...

MUESTRA

ENTRE TODOS Y TODAS TENDRÁN QUE ELEGIR CUÁL ES EL MITO QUE MEJOR EXPLICA EL ORIGEN DEL MUNDO Y DEL SER HUMANO.

1-2-4

15'

Se divide al estudiantado en los mismos cinco grupos que en la sesión anterior, manteniendo los mismos nombres. En esta ocasión, dejaremos 15 minutos para que las parejas pongan en común sus resultados al grupo y, entre todos, decidan cuál será el relato final que presenten. Con esto, se pretende que, por un lado, recuerden el trabajo realizado hasta el momento y, por el otro, comiencen a trabajar con el grupo al completo. Para ello, deberán guiarse a través de las preguntas 1 hasta la 4.

1 ¡Cuántas ideas nuevas, qué interesante! ¿Cómo mejorarías los otros relatos? ¿Por qué? ¿Y cuál os gusta más? ¿Por qué?

Esta actividad está planteada para potenciar la retroalimentación entre los compañeros y compañeras a partir de la identificación de elementos mejorables, lo cual implica un ejercicio de aplicación de lo aprendido, de crítica constructiva y valoración del trabajo.

2 Sin lugar a duda, juntos tenemos muy buenas ideas. Escribid un relato seleccionando lo que más os haya gustado.

Este ejercicio tiene como finalidad potenciar la capacidad de elección y el trabajo cooperativo en función del objetivo, es decir, elaborar un relato y un título que transmitan mejor las ideas. Debe prestarse atención en especial a la capacidad de redacción de las ideas y la capacidad de relacionar conceptos, algo que se manifiesta en el propio relato.

3 ¿Creéis que vuestro texto podría explicar cómo surgieron el mundo y el ser humano? Explicad por qué.

Este ejercicio tiene como objetivo plantearles la necesidad de cuestionar el resultado de sus redacciones como verosímil para que reflexionen sobre la importancia de elaborar relatos que, además de estar correctamente elaborados, sean lo más creíbles posible. En particular, en esta ocasión se requiere que justifiquen, a través del relato que han redactado como grupo, si el resultado final puede mejorarse para conseguir mayor credibilidad. Ello también les hace revisar los propios conceptos que han aprendido y cómo los están utilizando.

MUESTRA

4 Decidid, entre todos y todas, un título para vuestro relato.

Este ejercicio tiene como finalidad potenciar la capacidad de elección y el trabajo cooperativo en función del objetivo, es decir, elaborar un relato y un título que transmitan mejor las ideas.

Simulación asamblearia

30'

A continuación, se anuncia que una persona por grupo tendrá que exponer el mito que han elaborado entre todos, por lo que deberán decidir qué persona hablará. Seguido a esto, dispondrán de 15 minutos (aproximadamente 3 minutos por grupo como tiempo máximo) para exponer su mito. Seguido a ello, se procede a elegir mediante votación de la clase qué mito de todos los expuestos creen que explica mejor cómo surgieron el mundo y el ser humano, con una duración no mayor de 5 minutos, lo cual nos permitirá dedicar 5 minutos a que el estudiantado responda a la pregunta 5. La participación en la asamblea tendrá la siguiente condición: los grupos no pueden votar su propia propuesta. Para incentivar la participación y ejecución de la actividad , se avisará de que los grupos que cumplan con su deber tendrán un voto más en la próxima asamblea, mientras que los grupos que no cumplan con su deber mantendrán un único voto y, si la conducta se repite una vez más, el grupo perderá su derecho de voto en la siguiente asamblea.

MUESTRA

5 ¡Qué ilusión, vuestra primera asamblea! Cuando hayáis terminado, ¿sabréis responder a cuál es la relación que tenían todos vuestros mitos entre sí?

Con esta actividad facilitamos, en primer lugar, el primer contacto con la expresión oral de la asignatura; en segundo lugar, se potencian habilidades intersociales como el reconocimiento del trabajo ajeno y la valoración de propuestas diferentes a la propia; en tercer lugar, el ejercicio de la crítica a través de la reflexión, que culmina con la pregunta propuesta, en la que se invita a establecer puentes entre unos y otros trabajos expuestos. En lo relativo a la exposición, en esta actividad se busca que tengan lugar las primeras intervenciones, primando y facilitando que cualquier persona pueda hacerlo y sin centrarnos en hacer correcciones. En el caso de la pregunta planteada, la respuesta esperada (pero no necesariamente la única correcta) sería que todos ellos tienen en común la explicación del mundo y del ser humano a través de elementos u objetos distintos entre sí pero que, aún así, permite la comprensión.

Inventario cooperativo

El inventario cooperativo es una dinámica que permite la reflexión sobre lo aprendido, su asentamiento como conocimiento y el ejercicio de la metacognición, haciendo al alumando consciente de lo aprendido. Para finalizar, a nivel individual, el estudiantado contará con 5 minutos para responder las siguientes preguntas. [Actividad recomendable: una vez escritas las respuestas, si quedase tiempo, puede pedirse que voluntariamente algunos estudiantes comentaran sus respuestas en clase].

MUESTRA

6 ¿Qué has aprendido hoy que no supieras?

7 ¿Para qué crees que te puede servir lo que has aprendido?

Glosario

8 ¡Qué palabra más interesante! ¡Añade al glosario la palabra *mito*!

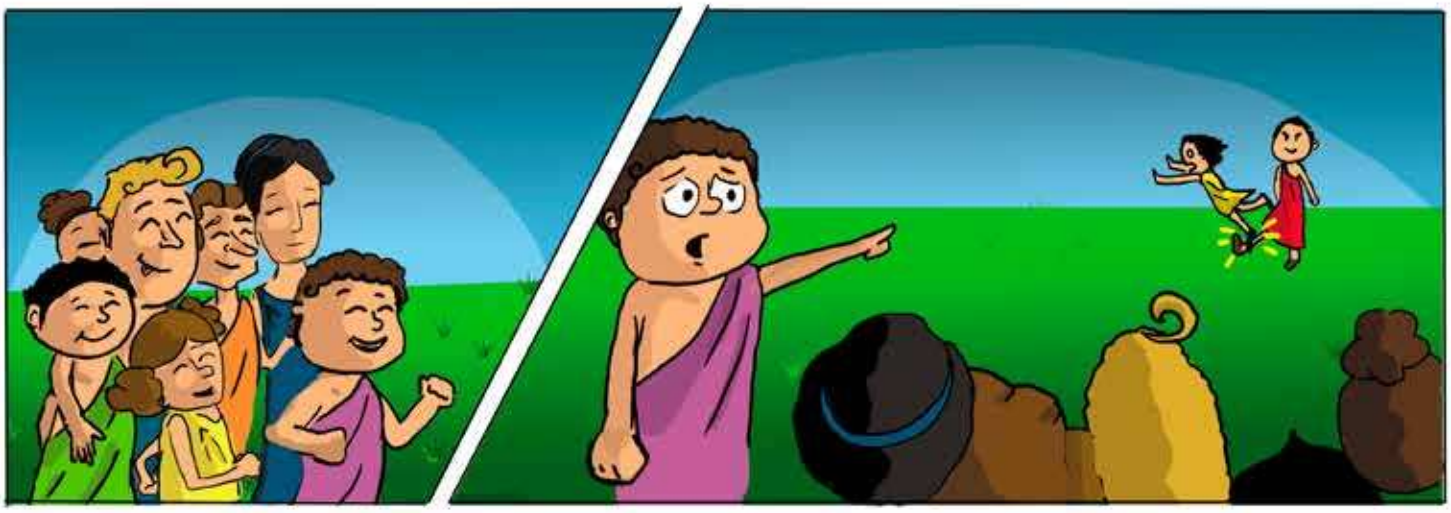
El glosario se plantea como actividad que permite, junto al inventario cooperativo, facilitar el aprendizaje a través de la metacognición del estudiante, promoviendo la reflexión sobre lo aprendido y la explicación de esto con sus propios términos.

[Actividad opcional] [Trabajo en casa] Proyecto: Los grupos deberán trasladar a sus respectivas *wikis* el mito que han elegido como grupo; el docente, por otra parte, deberá aportar el mito elegido por la totalidad de la clase a la *wiki* titulada Asamblea. Los grupos deberán trasladar a sus respectivas *wikis* las respuestas procedentes del Inventario cooperativo. Por último, los grupos deberán añadir al Glosario la palabra *mito*, y aportar su definición. [Alternativa] Las actividades pueden realizarse, de la misma manera, en formato físico. En lugar de emplearse el formato digital, se sugiere el uso de un archivador donde se clasifiquen los documentos utilizando la misma organización propuesta para las *wikis*.

MUESTRA

Saber más...

Proti, nuestro personaje protagonista, vivió en la Antigua Grecia. Su nombre es Protágoras, y nació en Abdera en el año 485 a.C. Protágoras fue una de las personas más influyentes en la democracia ateniense por su gran sabiduría, que abarcaba desde las **ciencias**, como **astrología**, hasta las **humanidades**. Era un *sofista*, que significa *sabio,* y que originalmente era un movimiento de grandes sabios que defendían y promovían la **democracia** frente a la aristocracia y otros poderes que excluían a las personas de la toma de decisiones; además, creía en la igualdad de derecho y soñaba con ciudades donde todas las personas pudieran recibir la mejor **educación** sin que les diferenciara el dinero, ni el poder, ni su pertenencia a alguna familia aristócrata, es decir, sin excluir a nadie. Fue uno de los más importantes maestros de **Retórica**, el arte de expresar con eficacia, y el más querido asesor de Pericles durante la democracia ateniense. Sin embargo, los aristócratas cambiaron el poder de todos, la *democracia*, por el poder de unos pocos, *aristocracia* u *oligarquía*, dando paso al período conocido como el de los **Treinta Tiranos,** los cuales ordenaron quemar los libros de Protágoras y lo desterraron. Nuestro amigo, finalmente, murió en el año 411 a. C., pero sus pensamientos y sus sueños siguen viviendo incluso hoy en día.



¡SE NOS HA OLVIDADO ALGO!

PROTI, HEMOS PENSADO CÓMO SURGIÓ EL SER HUMANO, PERO ¡NO CÓMO ACABAMOS SIENDO TANTOS Y VIVIENDO JUNTOS EN CIUDADES!

VAYAMOS A VER A DEMI, EL TÍO DE DIOTI.

PROTI Y SUS AMIGOS Y AMIGAS LE PREGUNTAN A DEMI CÓMO LOS HUMANOS ACABARON VIVIENDO EN CIUDADES Y CÓMO CONSIGUIERON CONVIVIR JUNTOS.

¡ESO ME RECUERDA AL MITO DE PROMETEO!

MUESTRA

Placemat consensus

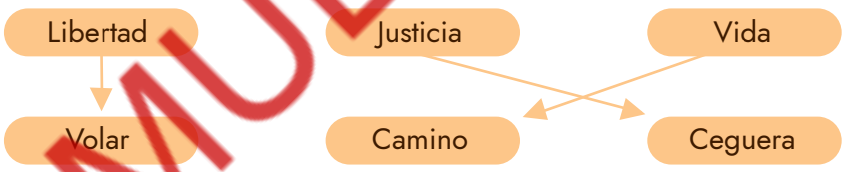
10'

Se agrupa al estudiantado en los mismos cinco grupos en los que se han dividido anteriormente manteniendo los mismos nombres. A continuación, contarán con 10 minutos para responder, de forma individual, a las cuestiones 1 y 2.

1 ¿Cuál es la relación entre cielo y libertad? ¿Y entre justicia y una balanza?

Siguiendo la línea de actividades anteriores, en este ejercicio se busca que el alumnado continúe desarrollando el razonamiento metafórico a partir de la relación entre realidades distintas. No existe una respuesta correcta a este ejercicio. Lo que se debe analizar es el sentido de la relación que establece el alumnado, y para ello será de utilidad observar qué elementos relaciona (por ejemplo, entre cielo y libertad, que el cielo es abierto y que permite volar o movernos sin limitación, y la libertad es la capacidad de acción; es decir, se toma la apertura del cielo como elemento comparante), así como el sentido que se le da a esta relación.

2 Une las palabras de la fila de arriba con las de la fila de abajo y explica por qué tienen relación:



MUESTRA

Esta actividad persigue los mismos fines que la anterior, en esta ocasión aumentando el número de posibilidades. A diferencia del modelo de la sesión 1, en esta ocasión la posibilidad de combinación es mayor, pudiendo darse cualquiera de ellas como posible. Este ejercicio aumenta, por tanto, la dificultad, ya que la relación depende más de la elaboración personal del alumnado que de criterios comunes y estándares. Se presentan las sugeridas de manera que cada término de la primera fila se corresponde con el término inmediatamente inferior de la segunda fila («Libertad» con «Volar», «Justicia» con «Ceguera» y «Vida» con «Camino»). No obstante, se insiste en que no existe una única respuesta correcta.

Lápices al centro

20'

Esta dinámica se desarrolla como parte de la anterior, siguiendo el modelo de las metodologías por capas. Una vez transcurridos los 10 minutos, los grupos disponen de 5 minutos para contrastar las respuestas de sus miembros utilizando la técnica de los lápices al centro. Consiste en que, mientras que los lápices estén en el centro de la mesa, los miembros pueden hablar y, cuando se señale, todos deben coger sus lápices y redactar. Deben consensuar una lista común, considerando consenso aquellos elementos que aparezcan, al menos, en las listas de dos de los miembros o, en su defecto, que estimen más apropiadas como grupo para completar el ejercicio 3. Finalizados los 5 minutos, los grupos contarán con 5 minutos más para comentar entre ellos cómo creen que los seres humanos acabaron agrupándose en ciudades. Finalmente, se señala que deben cogerse los lápices y los grupos contarán con 10 minutos para realizar, de forma individual, la actividad 4.

3 ¡Qué bien, una oportunidad más de compartir ideas con el grupo! Mientras que los lápices estén en el centro, consensuad el orden de las tres parejas del ejercicio 2. Para ello, tened en cuenta cuáles han sido las parejas más repetidas o qué explicaciones os parecen mejores.

Este ejercicio tiene como finalidad potenciar la capacidad de elección y el trabajo cooperativo en función del objetivo, es decir, elaborar una lista ordenada de las parejas anteriores. La dificultad de esta actividad reside en que, al no haber una explicación más válida que otra, el alumnado se ve obligado a compartir su propia perspectiva, dando como resultado un abanico plural de relaciones diferentes. Tendrán que consensuar en función de aquellas que les parezcan más convincentes.

MUESTRA

4 Utilizando, al menos, una pareja de la lista que habéis consensuado, escribe en aproximadamente tres líneas cómo y por qué el ser humano acabó viviendo en ciudades.

Este ejercicio continúa desarrollando el razonamiento metafórico. En esta ocasión, tienen que relacionar realidades distintas entre sí para, además, darle sentido dentro de un relato que ellos mismos redacten, trabajando así la redacción y expresión de sus ideas con un objetivo discursivo establecido, que en este caso sería por qué el ser humano acabó viviendo en ciudades.

Inventario cooperativo

5'

El inventario cooperativo es una dinámica que permite la reflexión sobre lo aprendido, su asentamiento como conocimiento y el ejercicio de la metacognición, haciendo al alumando consciente de lo aprendido. Para finalizar, a nivel individual, el estudiantado contará con 5 minutos para responder las siguientes preguntas. [Actividad recomendable: una vez escritas las respuestas, si quedase tiempo, puede pedirse que voluntariamente algunos estudiantes comentaran sus respuestas en clase].

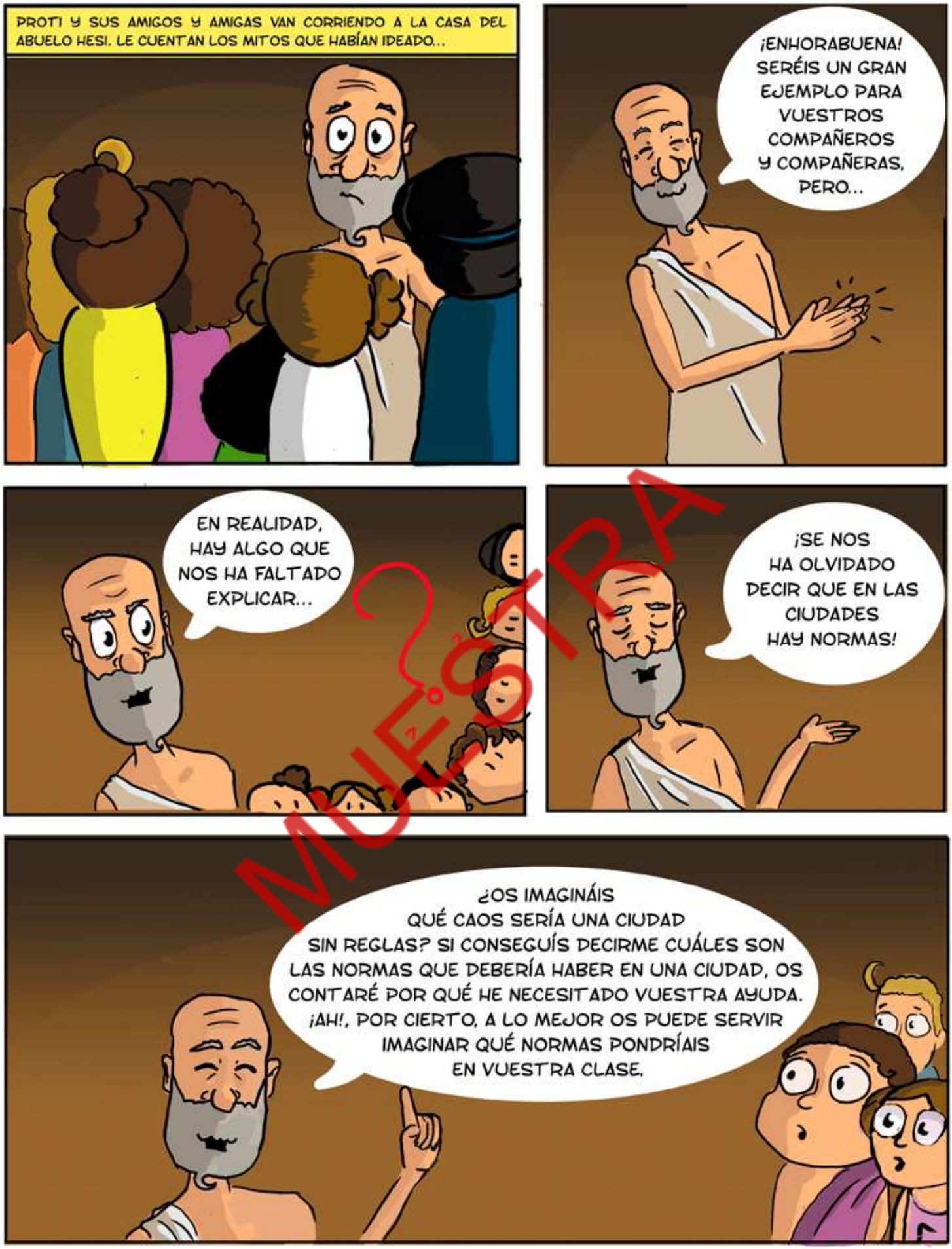
5 ¿Qué has aprendido hoy que no supieras?

6 ¿Para qué crees que te puede servir lo que has aprendido?

MUESTRA

Saber más...

El tío de Dioti, Demi, hace alusión a Demócrito, que vivió entre el 460 y el 370 a. C. Nacido en Abdera, el mismo lugar en el que nació nuestro amigo Proti, que fue su discípulo. Demócrito es conocido por su importantísima labor como **pensador**, ya que sólo a través de la reflexión, Demócrito llegó a la conclusión de que la materia estaba compuesta por **átomos**, ¡algo que sólo se pudo comprobar más de 2000 años después con microscopios! Por ello, a día de hoy, se le conoce como el *padre de la ciencia moderna*. Por desgracia, Demócrito fue dejado de lado por sus ideas durante mucho tiempo porque nadie creía que la materia estuviera compuesta por átomos, sino que había sido creada por los dioses o por alguna energía o espíritu, razón por la cuál se perdieron sus libros. Por suerte, aún conservamos algunos fragmentos y gracias a él hoy conocemos mejor nuestro mundo. Si quieres saber más, ¡no pierdas la oportunidad de buscar información sobre Demócrito!



MUESTRA

PARECE QUE EL ABUELO HESI TIENE PREPARADA UNA SORPRESA PARA PROTI Y SUS AMIGOS, PERO SOLO SE LA DIRÁ SI CONSIGUEN RESOLVER EL MISTERIO SOBRE LAS NORMAS. ¡AYUDEMOS A PROTI Y SUS AMIGOS PARA QUE PUEDAN DESCUBRIR LA SORPRESA DE HESI!

Lápices al centro y folio giratorio

15'

Consiste en que, mientras que los lápices estén en el centro de la mesa, los miembros pueden hablar y, cuando se señale, todos deben coger sus lápices y redactar. El docente agrupa al alumnado en los mismos 5 grupos realizados con anterioridad. Los grupos contarán con 7 minutos para hablar sobre por qué debe haber normas en una clase. Durante estos 7 minutos, se utilizará la dinámica del folio giratorio para que cada estudiante escriba las normas que consideren adecuadas, respondiendo así a la actividad 1. Una vez transcurridos los 7 minutos, se da la señal para que cojan los lápices y, a nivel individual, deben realizar en 8 minutos el ejercicio 2.

1 ¿Cuáles creéis que son las normas más importantes en una clase? Redactad, utilizando la técnica de lápices al centro y la de folio giratorio, una lista de 5 normas.

2 Y tú, ¿cuáles crees que son las normas más importantes en una clase? Elige tres normas y explica en aproximadamente tres líneas por qué crees que son las más importantes.

Placemat consensus

20'

Una vez terminada la tarea, los grupos dispondrán de 10 minutos para comparar sus listas y, entre todos, ordenar por prioridad cuáles creen que son las normas más importantes y explicar por qué. A continuación, un representante de cada grupo, diferente al representante que intervino en la ocasión anterior (establecida en la ficha cooperativa), dirá cuáles son las normas que proponen y en qué orden. El docente debe apuntar la propuesta de cada grupo a vista de todos. Finalmente, la clase debe votar cuál es la mejor opción. Para este ejercicio se dispondrá de 10 minutos.

3 ¡Llegó el momento de compartir! Comparad entre vosotros y vosotras vuestras listas. Después, ordenadlas de manera consensuada por orden de importancia y explicad por qué habéis elegido ese orden.

Los ejercicios 1, 2 y 3 tienen como finalidad potenciar la capacidad de reflexión sobre las normas de convivencia de su entorno, así como la necesidad de ellas y el papel que juega cada persona en la aplicación y cumplimiento de las normas. Por otra parte, la actividad también tiene como objetivo el desarrollo de las habilidades de elección y de trabajo cooperativo. El proceso de pensamiento en estas tres actividades está dirigido, como podrá observarse: en primer lugar, se establece una conversación común sobre las normas; luego se procede a la reflexión individual y a la selección y redacción de las conclusiones para, finalmente, volver a ponerlas en común y decidir una lista final. Esta forma de proceder tiene como finalidad promover un razonamiento crítico que no solo se establezca en contextos de reflexión individual, sino que también lo hagan una vez conociendo las ideas colectivas, sobre las que debe establecerse una reflexión propia justificada que solo puede partir de la crítica constructiva y de la elección razonada.

MUESTRA

Inventario cooperativo

5'

El inventario cooperativo es una dinámica que permite la reflexión sobre lo aprendido, su asentamiento como conocimiento y el ejercicio de la metacognición, haciendo al alumnado consciente de lo aprendido. Para finalizar, a nivel individual, el estudiantado contará con 5 minutos para responder las siguientes preguntas. [Actividad recomendable: una vez escritas las respuestas, si quedase tiempo, puede pedirse que voluntariamente algunos estudiantes comentaran sus respuestas en clase].

4 ¿Qué has aprendido hoy que no supieras?

5 ¿Para qué crees que te puede servir lo que has aprendido?

MUESTRA

Glosario

6 ¡Anda, otra palabra interesante! Añadid a vuestro glosario la palabra *norma*.

El glosario se plantea como actividad que permite, junto al inventario cooperativo, facilitar el aprendizaje a través de la metacognición del estudiante, promoviendo la reflexión sobre lo aprendido y la explicación de esto con sus propios términos.

Saber más...

Nuestro Gorgi se corresponde con el sofista griego Gorgias, nacido en la ciudad de Leontinos (en la actual Sicilia, Italia) alrededor del 487 a.C. Considerado como uno de los grandes sabios griegos, este personaje ha destacado principalmente por sus magníficas **lecciones retóricas** (el arte de transmitir una idea con eficacia) y por ser un grandísimo **orador.** Como dato curioso, debido a su grandísima fama, construyó en el **Oráculo de Delfos** una estatua de oro macizo y, además, algunas fuentes detallan que vivió cerca de los 108 años. Sin duda, un personaje al que merece la pena conocer. No dejes de investigar sobre este personaje, ¡te sorprenderá!

PROTI Y SUS AMIGOS, MUY ANIMADOS POR LA SORPRESA, EMPEZARON A PENSAR QUÉ FÁBULAS PODRÍAN UTILIZAR PARA EXPLICARLE A LAS DEMÁS LAS CINCO NORMAS. ¡AYÚDALES A SUPERAR ESTE RETO!

MUESTRA

1-2-4 (parcial)

30'

La aplicación metodológica parcial hace referencia a la omisión de alguna de las partes de la dinámica debido a que no se corresponde con precisión a los intereses de desarrollo del contenido en esta ocasión, algo que se presenta como propuesta. El docente reparte a los estudiantes en los mismos 5 grupos que en la anterior ocasión. A cada grupo le asignará una de las normas elegidas en la sesión anterior. Los estudiantes, de forma individual, dispondrán de 10 minutos para realizar desde el ejercicio 1 hasta el 4.

A continuación, los estudiantes proceden a compartir sus fábulas con el grupo. Deben decidir entre todos y de forma consensuada cuál será la fábula que presentarán como grupo. [Actividad complementaria] Deben escribirla en una cartulina y decorarla como crean oportuno (el título con colores o realizando dibujos, si les sobrara tiempo). Dispondrán de 15 minutos, y deberán guiarse con las preguntas 5 y 6.

Una vez transcurrido el tiempo, un representante que no coincida con ninguno de los anteriores expondrá la fábula que han elegido. Para la exposición se dedicará un total de 3 minutos aproximadamente como máximo. En esta ocasión, se pretende únicamente que se compartan los resultados sin necesidad.

En esta ocasión, se pretende únicamente que se compartan los resultados sin necesidad de compararlos a través del voto. Más bien, se trata del resultado de un trabajo colectivo.

MUESTRA

1 Une estas moralejas de Esopo con su significado y explica brevemente por qué:

Más vale estar solo que mal acompañado

Según hagamos el engaño, así recibiremos el daño

Nunca proclames ser lo que no puedes ser con el ejemplo

Cuanta más mintamos, peores serán las consecuencias.

Es mejor estar solo que tener cerca malas personas.

No digas que eres alguien que realmente no eres, ni digas que puedes hacer algo que realmente no puedes hacer.

Esta actividad tiene como finalidad familiarizar al alumnado con las moralejas, su formulación y el contenido que transmiten. En este caso, las respuestas son menos flexibles que en los anteriores, pero se anima a no descartar alguna que no se corresponda si la explicación es razonable. Es esta explicación la que fundamenta el razonamiento crítico al respecto, tanto si son correspondientes con las respuestas sugeridas, como si no.

2 Escribe la moraleja que quieres transmitir con tu fábula. Después, explica muy brevemente cómo se relaciona con la norma que os ha tocado. Por último, explica por qué se trata de una acción beneficiosa para el grupo.

Ejemplo
Moraleja: Con paciencia se resuelven muchas dificultades. Se relaciona con la norma de valorar y respetar a nuestros compañeros, ya que si en lugar de enfadarnos, insultar o reírnos, escuchamos a quien tiene problemas, evitaremos conflictos después entre todos, y todos seremos mejores compañeros, estaremos más unidos y podremos ayudarnos cuando lo necesitemos.

Este ejercicio supone un ligero aumento de la dificultad, que ha sido progresivo a lo largo de la unidad, y pretende cumplir varios objetivos. El primero es que el alumnado materialice su idea en una oración sencilla y breve, con la forma de la moraleja, y que dicha idea corresponde con alguna actitud, comportamiento o valor. El segundo es que ejerzan la crítica sobre su propio trabajo y comprueben si la idea que quieren transmitir refiere la norma que tienen que comunicar, de forma que les sirva como guía y, a la vez, como meta. Finalmente, persigue la reflexión sobre su condición como individuo dentro de un grupo social, la clase, y las acciones que resultan beneficiosas para la misma.

MUESTRA

3 Escoge los dos animales (o más, si lo necesitas) que protagonizarán tu fábula y explica por qué los has escogido.

Esta actividad, como la anterior, implica mayor dificultad que otras similares en la unidad. En este caso, se trabaja con mayor profundidad el razonamiento metafórico, al requerir la selección de animales que el alumnado relacione con actitudes, comportamientos o valores; al no existir relación real y tratarse de realidades diferentes, el alumnado establece una comparación metafórica con el animal, convirtiéndolo en símbolo (excepto en los casos en los que se basa en cualidades más o menos observables, como la lentitud de la tortuga, que se trabaja en la actividad 4). Todo ello debe, finalmente, justificarse y explicar por qué se establece ese razonamiento.

4 Redacta la fábula con los animales que hayas escogido. Para ello, exagera sus cualidades (ejemplo: una liebre rápida = una liebre muy, muy rápida; una tortuga lenta = una tortuga lentísima). Después, añade la moraleja. Finalmente, pon un título a tu fábula y responde qué acciones perjudiciales para el grupo evitaría.

En este ejercicio se introduce el razonamiento hiperbólico a partir de toda la reflexión anterior. El objetivo es que el alumnado se familiarice con la posibilidad de destacar aquellos elementos que les parezcan importantes o reseñables, lo cual requiere que analicen y destaquen la información que consideran más relevante para transmitir su mensaje. De la misma manera, la elección de un título ejercita la capacidad de síntesis de las ideas. Por último, deben llevar a cabo el proceso contrario al del ejercicio 2: tienen que materializar su idea en la realidad y pensar qué se evita, con el fin de hacer ver que las ideas y las normas conllevan acciones que deben ser tenidas en cuenta, y que no se habla por el mero hecho de hablar. En esta actividad, por tanto, se espera que el alumnado sea capaz de elaborar una fábula con significación ética haciendo uso de técnicas o figuras retóricas como la hipérbole, que le permite comprender la realidad a través de cualidades características. La respuesta más adecuada, por ende, sería un texto que cumpla con estas condiciones, observando en particular la capacidad de relacionar conceptos y de destacar los elementos reseñables de la realidad que refieran como medio para transmitir su idea.

MUESTRA

5 ¿Qué es lo que mejorarías de la otra fábula? ¿Y qué es lo que más te ha gustado? ¿Por qué?

6 ¿Cuál crees que transmite mejor la norma? ¿Por qué?

Estas actividades están planteadas para potenciar la retroalimentación entre los compañeros a partir de la identificación de elementos mejorables, lo cual implica un ejercicio de aplicación de lo aprendido, de crítica constructiva y valoración del trabajo.

Inventario cooperativo

7 ¡Una nueva oportunidad! Haced un *mind map* o mapa conceptual de la unidad. ¿Seréis capaces de acordaros de todo?

[Actividad opcional] El inventario cooperativo es una dinámica que permite la reflexión sobre lo aprendido, su asentamiento como conocimiento y el ejercicio de la metacognición, haciendo al alumnado consciente de lo aprendido. En esta ocasión, al finalizar la unidad, se recomienda como actividad opcional la elaboración de un *mind map* o mapa conceptual, bien en clase si hubiera tiempo o bien como trabajo para casa. Actualmente, esta técnica se desarrolla priorizando la creatividad y la selección por parte del alumnado de aquellos conceptos que consideran clave, por lo que la presencia de dibujos, colores y otras manifestaciones son habituales y deseables. Para su elaboración, se recomienda que el docente establezca los siguientes conceptos, que deben aparecer en el *mind map* o mapa conceptual: mito, fábula, relación entre palabras (por ejemplo, cielo y libertad) y exageración de cualidades (por ejemplo, una tortuga muy, muy lenta). [Actividad recomendable: una vez realizado el *mind map* o mapa conceptual, si quedase tiempo, puede pedirse que voluntariamente los grupos lo suban a la *wiki*, lo adjunten en el archivador o lo cuelguen en clase].

MUESTRA

Glosario

8 Y la última palabra de esta unidad es.... ¡la *fábula*! Añadid a vuestro glosario esta palabra tan bonita.

El glosario se plantea como actividad que permite, junto al inventario cooperativo, facilitar el aprendizaje a través de la metacognición del estudiante, promoviendo la reflexión sobre lo aprendido y la explicación de esto con sus propios términos.

Saber más...

Sopi, el **fabulista** conocido que recuerda el abuelo Hesi, existió y, en realidad, se llama Esopo, que vivió durante el siglo V a. C. No se sabe mucho sobre la vida de Esopo, aunque parece que fue esclavo y que, tras ser liberado, fue llamado a la Corte de Creso por su fama, quien le dio muchos favores y riquezas. Esopo fue uno de los autores más conocidos de la Antigua Grecia, y muchas personas se sabían de memoria muchas de sus *fábulas*, con las que muchas personas aprendían **consejos**, **ideas**, **valores** y **formas de comportarse**, entre otras cosas, a través de las *moralejas*. Las **Fábulas** de Esopo sigue siendo un libro muy utilizado y conocido incluso entre nuestros días, y muchas de sus fábulas se siguen contando ¡2500 años después! Si quieres saber más, no dudes en leer sus divertidas fábulas, con las que aprenderás tanto como el mismo Proti.

[Actividad opcional] [Trabajo en casa] Proyecto: Los grupos deberán trasladar a sus respectivas *wikis* las fábulas que han establecido como grupo; el docente, por su parte, debe trasladar a la *wiki* llamada Asamblea las fábulas correspondientes a cada norma. Los grupos deberán trasladar a sus respectivas *wikis* las respuestas procedentes del Inventario cooperativo. Por último, los grupos deberán añadir al Glosario la palabra *fábula*, y aportar su definición. [Alternativa] Las actividades pueden realizarse, de la misma manera, en formato físico. En lugar de emplearse el formato digital, se sugiere el uso de un archivador donde se clasifiquen los documentos utilizando la misma.

Autoevaluación por rúbrica

5'

Para finalizar, los grupos deberán completar de manera consensuada la rúbrica de autoevaluación y coevaluación. La autoevaluación se realizará única y exclusivamente entre los miembros del grupo, sin que evalúen a ningún otro estudiante de otro grupo que no sea el suyo.

MUESTRA

MATERIALES	
Sesiones 1 – 4	Lápices, bolígrafos...
Sesión 5	Papel, cartulina, lápices, rotuladores, bolígrafos...

EXPLICACIÓN DE LAS FUNCIONES DE LOS GRUPOS COOPERATIVOS

Las funciones serán elegidas y repartidas por el grupo en cada sesión; es decir, cada estudiante ejercerá una función en cada sesión distinta a la ejercida en la sesión anterior. Para llevar a cabo la distribución, se deberá cumplimentar la ficha de trabajo del grupo adjunta.

Secretario	El secretario se ocupa de completar la ficha de trabajo del grupo y es el responsable de la misma desde que empieza hasta que finaliza la sesión. Además, es el encargado de distribuir y controlar los materiales del grupo facilitados por el docente. Asumirá las funciones del moderador si no lo hubiera en el grupo.	Redactor *wiki*	El redactor *wiki* se ocupa de trasladar la información del grupo, solicitada por el ejercicio o por el docente, a la *wiki*. Es el único encargado de hacer el trabajo pertinente en casa, y su trabajo es vinculante, como ya se ha especificado, con las ventajas y desventajas del grupo. Asumirá las funciones del redactor si no lo hubiera en el grupo.
Portavoz	El portavoz se ocupa de representar al grupo frente al resto de grupos, bien sea por motivos de interrelación, bien sea debido a una exposición del trabajo del grupo.	Moderador*	El moderador se ocupa de gestionar el seguimiento de las actividades que deben desarrollar tanto en grupo como anivel individual. Además, es el encargado de gestionar los turnos de palabra y el cumplimiento del tiempo, ya sea por intervención como para el cumplimiento de la actividad dentro del tiempo propuesto. Sus funciones serán asumidas por el secretario si no hubiera en el grupo alguien que ocupe esta función.
Redactor	El redactor se ocupa de redactar todo aquello necesario para el desarrollo del trabajo del grupo, así como las actividades de grupo que deban ser realizadas, bien para su funcionamiento interno, para entregarlas al docente. Asumirá las funciones del redactor *wiki* si no lo hubiera en el grupo.	Portavoz 2*	El portavoz 2 se ocupa de representar al grupo frente al resto de grupos una vez que el portavoz haya hecho una intervención previa o, en cualquier caso, si hubiera algún motivo por el cual el portavoz no pudiera ejercer su función. Por lo tanto, la función del portavoz 2 se limita a la alternancia con el portavoz únicamente en aquellas ocasiones en las que se deba intervenir ante el resto de grupos y el portavoz ya lo haya hecho previamente, correspondiéndole al portavoz el siguiente turno, y así de manera consecutiva.

MUESTRA

FICHA DE TRABAJO DEL GRUPO				
NOMBRE DEL GRUPO				
MIEMBROS INTEGRANTES				
Nombre y apellidos:			Nombre y apellidos:	
Nombre y apellidos:			Nombre y apellidos:	
Nombre y apellidos:			Nombre y apellidos:	
REGISTRO DE SESIONES				
SESIÓN 1	FUNCIÓN	NOMBRE Y APELLIDOS	FUNCIÓN	NOMBRE Y APELLIDOS
FECHA	Secretario		Redactor *wiki*	
	Portavoz		Moderador*	
	Redactor		Portavoz 2*	
SESIÓN 2	FUNCIÓN	NOMBRE Y APELLIDOS	FUNCIÓN	NOMBRE Y APELLIDOS
	Secretario		Redactor *wiki*	
	Portavoz		Moderador*	
	Redactor		Portavoz 2*	
SESIÓN 3	FUNCIÓN	NOMBRE Y APELLIDOS	FUNCIÓN	NOMBRE Y APELLIDOS
	Secretario		Redactor *wiki*	
	Portavoz		Moderador*	
	Redactor		Portavoz 2*	
SESIÓN 4	FUNCIÓN	NOMBRE Y APELLIDOS	FUNCIÓN	NOMBRE Y APELLIDOS
	Secretario		Redactor *wiki*	
	Portavoz		Moderador*	
	Redactor		Portavoz 2*	
SESIÓN 5	FUNCIÓN	NOMBRE Y APELLIDOS	FUNCIÓN	NOMBRE Y APELLIDOS
	Secretario		Redactor *wiki*	
	Portavoz		Moderador*	
	Redactor		Portavoz 2*	

MUESTRA

RÚBRICA DE AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN												
Evaluad en grupo y en consenso los siguientes aspectos de cada compañero y compañera												
NOMBRES Y APELLIDOS DE LOS INTEGRANTES												
Nombres y apellidos												
ASPECTO	Poco	Nada	Bastante	Siempre	Poco	Nada	Bastante	Siempre	Poco	Nada	Bastante	Siempre
Ha colaborado con el equipo aportando ideas												
Ha tenido una actitud de respeto y cooperación con el equipo												
Ha participado en el trabajo de equipo para conseguir mejores resultados												

Nombres y apellidos												
ASPECTO	Poco	Nada	Bastante	Siempre	Poco	Nada	Bastante	Siempre	Poco	Nada	Bastante	Siempre
Ha colaborado con el equipo aportando ideas												
Ha tenido una actitud de respeto y cooperación con el equipo												
Ha participado en el trabajo de equipo para conseguir mejores resultados												

MUESTRA

RETROALIMENTACIÓN

Evaluad en grupo y en consenso los siguientes aspectos de cada compañero y compañera

NOMBRE Y APELLIDOS	¿Qué podría mejorar?	¿Cómo podría mejorarlo?

MUESTRA

RÚBRICA DE EVALUACIÓN PARA EL DOCENTE

UNIDAD 1

Nombre y apellidos del estudiante:

4	Ha demostrado dominio sobre el razonamiento metafórico y las estructuras discursivas y comprende plenamente su utilidad.	Siempre trabaja individualmente en el aula.	Siempre trabaja con su grupo.	Muestra mucho interés por la materia, realiza siempre los ejercicios individuales y siempre colabora con su grupo y con el desarrollo de la clase.
3	Ha dominado con alta frecuencia ha utilizado el razonamiento metafórico y las estructuras discursivas y comprende su utilidad.	Trabaja individualmente con alta frecuencia en el aula.	Trabaja con alta frecuencia con su grupo.	Muestra bastante interés por la materia, realiza con frecuencia alta los ejercicios individuales y colabora bastante con su grupo y con el desarrollo de la clase.
2	Con frecuencia media ha utilizado el razonamiento metafórico y las estructuras discursivas, pero no comprende su utilidad.	Trabaja individualmente con frecuencia media en el aula.	Trabaja con frecuencia media con su grupo.	Muestra cierto interés por la materia, realiza con frecuencia media los ejercicios individuales y suele trabajar en grupo.
1	Con baja frecuencia ha utilizado el razonamiento metafórico y las estructuras discursivas.	Trabaja individualmente con baja frecuencia en el aula.	Trabaja con baja frecuencia con su grupo.	No muestra interés por la materia, rara vez realiza algún ejercicio individual o en grupo y a veces dificultad el trabajo en grupo o de la clase.
0	No domina ninguna de las habilidades ni destrezas de la unidad.	No trabaja nunca de forma individual en el aula.	No trabaja nunca con su grupo.	No muestra interés por la materia, ni realiza ningún ejercicio individual o grupal, y dificulta el trabajo en grupo o de la clase.
ELEMENTOS EVALUABLES	Dominio competencial de contenidos (20%)	Trabajo individual en el aula (15%)	Trabajo cooperativo en el aula (20%)	Actitud (15%)
CALIFICACIÓN OBTENIDA				CALIFICACIÓN TOTAL:

MUESTRA

El equipo

Beatriz Domingues López

Jesús Baena Criado

Pedro J. Plaza González

Andrés Ortigosa Peña

Juan Carlos Flores Montesinos

Antonio Morales del Pozo

Javier Pagán Castaño

Amparo Cuñat del Olmo

Marta Montiel Torres

Jaime Smith Rodríguez

MUESTRA