

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Adán y Eva, del Prado al Génesis.

#### Sinopsis

Con esta SA nos acercamos a las narraciones míticas del Génesis; no a la cosmogonía completa sino específicamente al relato de Adán y Eva en el paraíso (Gn 2,4-3,24), a los simbolismos que encierra, a las fuentes en las que está basado (J, E, P), a su interrelación con el poema sumerio del Gilgamés y a descubrir algunas claves para su interpretación. El texto, cuya composición y redacción datada entre los siglos X y VI a.C., recoge parte de la cultura y la historia del pueblo hebreo; primero como pastores nómadas por los valles fluviales del "Creciente Fértil" y después su asentamiento en la tierra de Canaán.

El punto de partida será un recorrido virtual por algunos cuadros del Museo del Prado: "La Anunciación" de Fra Angélico, "El carro de heno" de El Bosco, "El paraíso terrenal" de J. Brueghel, "Adán y Eva" de Durero, "Adán y Eva" de Tiziano, "El paraíso" de Tintoretto, "Adán y Eva" de Rubens... Todos ellos, cada uno desde distintas perspectivas, plasman este relato del Génesis, que el alumnado investigará y actualizará a través de diversas producciones.

#### Datos técnicos

**Autoría:** Arsenio Puerto Hoyos

**Centro educativo:** IES PABLO MONTESINO

**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Tareas

**Estudio:** 2º BAC Modalidad de Humanidades y Ciencias Sociales (LOMCE)

**Materias:** La Mitología y las Artes (LAM)

#### Identificación

**Justificación:** Con esta SA pretendemos despertar el interés y la curiosidad del alumnado por los mitos de la antigüedad clásica y profundizar en su estudio y significado. Hoy pocos autores consideran los primeros capítulos del libro del Génesis como una narración de acontecimientos científicos e históricos. Nos encontramos ante relatos míticos y no podemos buscar en ellos verdades de tipo histórico o científico. Un mito pretende decir algo que se encuentra más allá de la historia y de la ciencia, pero algo de gran importancia para un pueblo, en este caso el pueblo hebreo, y que no puede expresarse con un lenguaje usual y directo, algo que es necesario expresar con un lenguaje simbólico. Por tanto, partimos de la base de que la contraposición "mitociencia" no es equivalente a la contraposición "falsedad-mentira", sino a dos formas distintas de lenguaje.

La elección concreta de este relato y de las obras recogidas en la pinacoteca del Prado parece evidente: dejando a un lado la mitología greco-romana, "Adán y Eva" es uno de los mitos de la cultura oriental-hebraica que más ha influido en la civilización europea marcada en sus raíces por el cristianismo, y el Prado es uno de los museos, en sus colecciones pictóricas, más importantes del mundo.

#### Fundamentación curricular

#### Criterios de evaluación para La Mitología y las Artes

Código	Descripción
BLAM02C01	<p><b>Distinguir los conceptos de mito, leyenda, saga, cuento, fábula e historia, identificando y contrastando sus propias características. Descubrir los personajes, mitos y leyendas de las principales mitologías, y explicar las distintas interpretaciones que pueblos y sociedades han dado a los temas míticos universales, identificando sus elementos comunes y diferencias, con el fin de mostrar la riqueza cultural, y el respeto y la tolerancia al pluralismo religioso, tanto en contextos escolares como sociales, y de apreciar la transmisión oral y escrita de los pueblos como medio de pervivencia de su idiosincrasia.</b></p> <p>Este criterio trata de comprobar si el alumnado es capaz de definir los conceptos de mito, leyenda, saga, cuento, fabula e historia, identificando y contrastando sus respectivas características en fuentes literarias y audiovisuales diversas. Se constatará que sabe localizar y describir en fuentes cartográficas los espacios geográficos donde se</p>

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Adán y Eva, del Prado al Génesis.

Código	Descripción
	desarrollaron las culturas y sociedades antiguas creadoras de relatos míticos, así como las características sociales y culturales que los determinaron; y que puede interpretar, sirviéndose de esquemas, mapas conceptuales, resúmenes, guiones... los principales mitos, leyendas y personajes de las mitologías de diversos pueblos y culturas explicando las diferencias y semejanzas que presentan, de manera que tiene en consideración la relación entre el espacio físico y geográfico para el desarrollo de las personas. Con este criterio se quiere verificar, además, si el alumnado reconoce, de una forma especial, los temas míticos universales de las principales mitologías: la creación del mundo, el origen de la humanidad, la vida más allá de la muerte, los diluvios universales y la concepción del paraíso, estableciendo diferencias y conexiones entre las explicaciones dadas a estos temas por las antiguas civilizaciones más representativas de la humanidad, con el fin de valorar y de enjuiciar críticamente la función social y la diversidad de la respuesta mítica de cada una de ellas, como muestra de riqueza cultural y de respeto y tolerancia al pluralismo religioso. Se busca determinar también si el alumnado valora la importancia del relato oral y de las fuentes literarias escritas como elemento de transmisión del relato mítico y de pervivencia de la idiosincrasia de los pueblos. Para todo ello, el alumnado partirá de la consulta de fuentes bibliográficas y digitales, haciendo uso de las TIC, utilizando la información recabada en producciones y proyectos elaborados de manera individual, grupal o colaborativa, tanto orales como escritos (trabajos monográficos, informes, mapas geográficos y políticos, exposiciones, murales...), propios del contexto escolar o social, de manera que construye un aprendizaje propio y mejora sus propiedades comunicativas.
Competencias del criterio BLAM02C01	.
BLAM02C05	<p><b>Explicar los mitos y personajes más representativos de la mitología clásica, comparando y analizando los diferentes tratamientos o versiones que se han hecho de ellos por los artistas y las artistas más reconocidos de todos los tiempos. Interpretar el valor simbólico y la utilización alegórica de la mitología clásica. Todo ello, con la finalidad de reconocer la pervivencia de la tradición mítica clásica en las artes plásticas y visuales más reconocidas internacionalmente y cómo ha servido de fuente de inspiración y creación constante, desarrollando la capacidad de interpretar estéticamente las obras artísticas y la sensibilidad artística, de forma que mejora el conocimiento personal de las artes plásticas y visuales.</b></p> <p>Con este criterio se trata de verificar si el alumnado es capaz de describir los diferentes tratamientos o versiones que de los mitos y personajes más importantes de la mitología clásica han realizado los artistas y las artistas más representativos de las artes plásticas y visuales de todos los tiempos, analizándolos y contrastándolos con juicio crítico, y relacionándolos con los rasgos culturales de la época en que se recrearon. Asimismo, se valorará que analiza el valor simbólico y la utilización alegórica de dioses y diosas, héroes y heroínas, y demás personajes y hechos míticos de la mitología clásica, considerándola como fuente de inspiración constante en la recreación de las artes. Detallará, además, los artistas y las artistas más relevantes en el mundo del arte que han cultivado el tema mítico en sus obras, reconociendo el uso directo o indirecto que se hace de él, valorando estéticamente las obras artísticas, y describiendo el significado de la reinterpretación de la materia mítica y su funcionalidad. Para todo ello, se comprobará que el alumnado, individual, grupal o colaborativamente, es capaz, de examinar catálogos iconográficos on line, bases de datos digitales, catálogos y repertorios de manifestaciones artísticas de diversos géneros y épocas, para conocer y descubrir los temas y personajes míticos de las artes plásticas y visuales; de organizar la información extraída; y de elaborar producciones escolares, orales y escritas, exponiendo el resultado con el empleo de las TIC y de otros medios: vídeo, grabaciones, diapositivas, programas informáticos de presentaciones, recursos interactivos y colaborativos, maquetas, paneles, dramatizaciones, exposiciones... De esta forma, mejora su conocimiento personal sobre las artes plásticas y visuales antiguas y modernas (escultura, pintura, arquitectura y cine).</p>
Competencias del criterio BLAM02C05	.

### Fundamentación metodológica/concreción

**Modelos de Enseñanza:** Investigación guiada, Expositivo, Organizadores previos, Inductivo Básico, Investigación Grupal

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Adán y Eva, del Prado al Génesis.

**Fundamentos metodológicos:** Proponemos como metodología un Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), en el cual el alumnado desarrolla a lo largo de diferentes sesiones y tareas concretas los conocimientos y destrezas para conseguir un producto final.

#### Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- En busca de Adán y Eva en el museo del Prado						
<p>Para despertar el interés del alumnado iniciaremos un recorrido por el Museo del Prado, por aquellos autores que desde distintos estilos pictóricos y en distintas épocas históricas han plasmado la escena de "la creación de Adán y Eva".</p> <p>En la página web del museo descubriremos que hay más de sesenta obras específicas sobre el tema. El alumnado que haya cursado la materia de Historia del Arte puede ayudar al resto para hacer una selección de los pintores más significativos: Fra Angélico, Brueghel el Joven, El Bosco, Durero, Tiziano, Rubens, Goya...</p> <p>No podemos detenernos en analizar las características técnicas y estilísticas de los cuadros; lo haremos muy brevemente y nos centraremos especialmente en la descripción del paisaje y en las figuras que aparecen. Utilizaremos para ello la rutina "Veo-pienso-me pregunto" y la destreza "Las partes y el todo". Al finalizar el alumnado, en grupos pequeños, elaborará una presentación digital seleccionando algunas pinturas y realizando una breve descripción.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- BLAM02C01 - BLAM02C05	- Organizador gráfico: las partes y el todo - Organizador gráfico: veo-pienso-me pregunto - Presentación digital	- Gran Grupo - Trabajo individual - Grupos Heterogéneos	3	<a href="https://www.museodelprado.es/coleccion/obras-de-arte?search=adan%20y%20eva">https://www.museodelprado.es/coleccion/obras-de-arte?search=adan%20y%20eva</a>	Aula con recursos TIC	
[2]- Nómadas en busca de pastos para sus rebaños por el Creciente Fértil.						
<p>El Génesis es una obra literaria cuya composición fue larga y continuada (XIII aC-VI aC), fruto de la recopilación de tradiciones orales y relatos de distintas fuentes (Yahvista, Elohistas, Sacerdotal). Teológicamente contiene las bases del monoteísmo yahvista e históricamente es un documento fundamental sobre los orígenes de Israel.</p> <p>Esta actividad pretende situarlo en su contexto histórico (Primer y segundo milenio aC) y geográfico (la región del "Creciente Fértil"). La historia de un pueblo de nómadas que durante siglos recorren Mesopotamia y Egipto en busca de pastos para su ganado, hasta su asentamiento definitivo en Canaán.</p> <p>El producto final de la actividad serán dos mapas histórico-geográficos. En el primero localizaremos las culturas egipcia y mesopotámica; sus ríos (Eufrates, Tigris, Nilo), ciudades (Ur, Babilonia, Mari, Asur, Nínive, Alepo, Ebla, Ugarit, Biblos, Tebas, Menfis...), desiertos (Arábigo, Neguev, Nubia, Sinaí...). En el segundo nos centramos en Canaán, en sus ciudades (Jericó, Jerusalén, Hebrón, Betel, Ela...), ríos (Jordán), mares (Muerto, Rojo...).</p> <p>En ambos dibujaremos las rutas más probables que siguió aquel pueblo nómada guiado por sus "patriarcas".</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- BLAM02C01	- Mapas histórico-geográficos	- Trabajo individual - Grupos Heterogéneos	2	<a href="http://es.slideshare.net/iesmusa/las-primeras-civilizaciones-mesopotamia-y-egipto">http://es.slideshare.net/iesmusa/las-primeras-civilizaciones-mesopotamia-y-egipto</a>	Aula con recursos TIC	
[3]- Génesis versus Gilgamés						
<p>En esta actividad vamos a comparar el mito narrado en el Génesis y el mito recogido en el Gilgamés; buscaremos las semejanzas y las diferencias entre ambos. Haremos una pequeña introducción al poema sumerio del Gilgamés y cómo nos ha llegado en escritura cuneiforme sobre tablillas de barro.</p> <p>Son textos largos; en principio leeríamos los capítulos 2 y 3 del Génesis y la tablilla 9 del Gilgamés.</p> <p>Para realizar esta actividad vamos a utilizar como rutina "El titular" y como destreza "Compara y contrasta". El alumnado, individualmente, buscará un titular para ambos mitos y ha de</p>						

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Adán y Eva, del Prado al Génesis.

#### [3]- Génesis versus Gilgamés

descubrir, al contrastar ambos textos, las semejanzas:  
 Gilgamés aglutina en una sola figura a Adán y a Noé; el primero en busca de la inmortalidad que pertenece a los dioses y el segundo salvándose del diluvio.  
 En ambos relatos se halla presente la mujer que muestra el camino de la planta que da la vida.  
 En los dos relatos encontramos la serpiente que arrebató a sus protagonistas la planta de la inmortalidad.  
 Hay sin embargo diferencias significativas:  
 Adán no tiene que realizar largos viajes por mar para llegar al árbol de la vida. Yahvé le ha puesto en el jardín del Edén.  
 Adán no tiene a los dioses en su contra; un único dios le ha creado y protege.  
 Adán no está solo en el paraíso, sino con Eva.  
 Adán y Eva, aunque expulsados del paraíso, no terminan llorando como Gilgamés; reciben una promesa de salvación.  
 Como producto final de la actividad, en grupos heterogéneos, redactarán un artículo para publicar en la revista del centro: Los mitos de nuestro tiempo, sus nuevos protagonistas, sus nuevas metas.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- BLAM02C01	- Artículo - Titular - Organizador gráfico: compara y contrasta	- Trabajo individual - Grupos Heterogéneos	2	<a href="http://www.pastoral-biblica.org/biblia-de-jerusalen-consulta-en-linea.html">http://www.pastoral-biblica.org/biblia-de-jerusalen-consulta-en-linea.html</a> . <a href="http://www.historiaantigua.es/descargas/files/La%20Epopya%20de%20Gilgamesh.pdf">http://www.historiaantigua.es/descargas/files/La%20Epopya%20de%20Gilgamesh.pdf</a>	Aula con recursos TIC	

#### [4]- La serpiente enroscada en el árbol. Simbología en el Génesis

Paraíso, árbol, serpiente, "adán", "eva"... son varios los términos citados en el relato del Génesis que encierran un claro simbolismo y que están presentes también en casi todas las culturas primitivas en su etapa neolítica. Para los pueblos que se inician en la agricultura era importante encontrar un árbol frutal; sus raíces indican cercanía de agua y sus frutos eran alimento indispensable. Bajo un árbol recibió Buda la iluminación...; la serpiente, al tratarse de una fábula, puede hablar, personifica la idolatría ante los diversos pueblos cananeos; el propio nombre "adám" significa en hebreo *barro*; "eva" significa *vitalidad*...  
 Realizaremos la actividad partiendo de una lectura individualizada de los capítulos 2 y 3 del Génesis. Utilizando el diccionario de iconografía y simbología el alumnado realizará una lista y una descripción de estos términos. Y por tanto como producto final realizará un glosario de estos términos y su significado.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- BLAM02C01	- Glosario	- Trabajo individual	1	REVILLA, F. "Diccionario de iconografía y simbología", Ediciones Cátedra, Madrid 2003.	Aula	

#### [5]- Caín y Abel, agricultores contra pastores. Otros relatos míticos en Génesis 1-11.

Brevemente haremos referencia a otros relatos míticos presentes en el libro del Génesis: Cosmogonía (Gen 1, 20-31; Gen 2, 7.18-25); El diluvio y Noé (Gen 6, 9-22. 7,17); Caín y Abel (Gen 4, 1-12); La torre de Babel (Gen 11).  
 El alumnado, dividido en grupos heterogéneos, elegirá uno de estos mitos y, tras su lectura, intentará realizar una presentación original y actualizada al resto de la clase. El producto final puede ser variado, dependiendo del grupo; puede ser desde una historia ilustrada a una dramatización del mismo, pasando por un monólogo, una tira cómica o una ilustración detallada.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### Adán y Eva, del Prado al Génesis.

[5]- Caín y Abel, agricultores contra pastores. Otros relatos míticos en Génesis 1-11.

Al igual que hicieron con "Adán y Eva", buscarán dentro de las colecciones del Prado cuadros que hagan referencia a estos mitos y los presentarán al resto de la clase. Descubrirán que existen varias obras de cada uno de ellos: "La creación" del El Bosco; "Caín y Abel presentando ofrenda" (Pintura mural de la ermita de la Vera Cruz de Maderuelo. Anónimo s. XII); "Entrada en el Arca de Noé" de Brueghel *el Joven*; "Construcción de la Torre de Babel" atribuida a P. Brueghel *el Joven*.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- BLAM02C01 - BLAM02C05	- Exposición oral - Monólogo, dramatización, comic, ilustración,	- Grupos Heterogéneos	2	<a href="http://www.pastoral-biblica.org/biblia-de-jerusalen-consulta-en-linea.html">http://www.pastoral-biblica.org/biblia-de-jerusalen-consulta-en-linea.html</a> <a href="https://www.museodelprado.es/coleccion">https://www.museodelprado.es/coleccion</a>	Aula plástica, aula con recursos TIC	

#### Fuentes, Observaciones, Propuestas

**Fuentes:**

**Observaciones:**

**Propuestas:**