

EL JUEGO DE LA CIGÜEÑA

D.ª Rosa Carmen Rodríguez Alonso

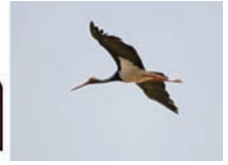
**I.E.S. "Al-Qázeres"
Cáceres**

ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD	195
2. OBJETIVOS	198
2.1. Objetivos específicos de la materia.....	199
3. PROCEDIMIENTOS.....	200
4. INTERDISCIPLINARIEDAD.....	201
4.1. Áreas curriculares de aplicación.....	201
4.2. Niveles educativos y cursos.....	201
4.3. Relación con los ejes transversales.....	202
5. TEMPORALIZACIÓN.....	203
6. CONTENIDO	203
6.1. El juego de la cigüeña y sus fases.....	205
6.2. Concepción de la idea	207
7. EVALUACIÓN.....	208
8. CONTENIDOS EN DISCO N° 1	
8.1. Cuadernillo n° 1 "El juego de la cigüeña 1" en formato pdf	
8.2. Cuadernillo n° 1 "El juego de la cigüeña 1" en formato ppt	
8.3. Cuadernillo n° 2 "El juego de la cigüeña 2" en formato pdf	
8.4. Cuadernillo n° 2 "El juego de la cigüeña 2" en formato ppt	
8.5. Tablero en formato pdf	



Emerita Augusta



1. JUSTIFICACIÓN DE LA ACTIVIDAD

PLANTEAMIENTO DEL TRABAJO:

Esta actividad, llevada a cabo en el curso 2007/8 con los alumnos de diversificación de Cultura Clásica II, se planteó al finalizar el curso anterior, en el que todos ellos tomaron contacto con el mundo grecolatino.

Se trataba de atender a la diversidad, basándonos en el refuerzo de los contenidos básicos y en el trabajo autónomo del alumnado haciéndole partícipe de él.

La caída del imperio por múltiples causas que propiciaron las invasiones de los pueblos bárbaros (la “barbería” de nuestro tablero), enlaza con temas de *La Europa feudal* y *El Islam* y, dado que uno de los 8 alumnos era marroquí, de religión islámica, nos pareció un proyecto muy interesante para apreciar la convivencia de distintas culturas no sólo en el mismo espacio temporal sino local.

Nos proponíamos igualmente que los alumnos supieran valorar las aportaciones recibidas de cada uno de los pueblos que vivieron en Extremadura, sin las que nosotros seríamos otros: el nuevo patrón de vida que introdujeron los árabes, como anteriormente lo habían hecho los romanos: nuevas edificaciones (alcázares, adarves, almenas), cultivos hortofrutícolas (albaricoque, albréchigo, acelga, altramuz), perfeccionamiento de los sistemas de riego (acequias, norias, aljibes, albercas, azudas), nuevo modelo de pesas y medidas (quilates, arrobas, quintales, fanegas, maquilas), extensión de sus instituciones jurídicas y ocupaciones (alcalde, alguacil, albañil, alfarero) así como una gran riqueza toponímica.

Con el acercamiento al estudio de la toponimia, como fuente inestimable para el conocimiento de los pueblos que habitaron en la región, aparte de los consabidos topónimos prerromanos y romanos *Caetobriga Nertobriga Mirobriga Celticorum, Lancobriga, Emerita, Metellinum, Norba. Turgalium, Cauria, Fornacis. Capera, Lacimurga Constantia Iulia, Regina, Curiga, Arsa. Valentia, Monfragüe, Montijo. Usagre. Herreras y Herrerueta, Montánchez, Rucas, Eljas, Cedillo, Botija*, y un largo

etc., se hizo hincapié en el territorio que hoy ocupa la Baja Extremadura, que perteneció, en una primera etapa de dominación, a la provincia musulmana ‘*Al-Garb*’ (“el occidente”), que también integraba los territorios portugueses de la Lusitania romana, así como al origen de la denominación *Vía de la Plata*. Aunque hay distintas teorías, la más extendida es la del origen árabe del término, sin olvidar el de *via delapidata*, que sostienen algunos lingüistas.

En época andalusí, a esta antigua ruta (*Iter ab Emerita Asturicam*) se la denominó *Al-balat*, “El Camino”, muy frecuente en otras zonas hispanas, y origen de topónimos como “Albalat” y “Albalate” y por deformación vulgar se transfirió el sonido al otro preciado metal, y de ahí su denominación *Vía de la Plata*. Este nombre se documenta en fecha indeterminada, pero anterior a 1504 y 1507, por primera vez en Cristóbal Colón y en Antonio de Nebrija; en el primero simplemente como *la Plata*, y en el segundo de esta forma más detallada:

Est praeterea eiusdem Lusitaniae via nobilissima: Argentea vulgo dicitur. Quod Licinius pontifex primum stravit, deinde Traianus Caesar refecit, et deinceps Aelius Pertinax aliique imperatores restituerunt, id quod ex lapidibus intelligitur: quibus millia passum distinguuntur. Ea perducta est ab Emerita Augusta per Castra Caecilia Salmanticam usque, ubi primum in extima pontis parte incipit evanescere, neque ulterius ullum viae illius vestigium cernit. (A. de Nebrija, *Sobre las medidas*).

La finalidad militar originaria pasó a convertirse en trasiego de gentes y mercancías, de paso de ganado durante el período de apogeo de la Mesta (la *Cañada Real de la Plata o La Vizana*), escenario de luchas entre cristianos y árabes para el control de la meseta o como camino de peregrinación hacia Santiago de Compostela; de ahí el nombre de *Camino Mozárabe del Sur*, con que también se ha identificado.

Las tres calzadas que confluían en la colonia *Augusta Emerita* : la *Vía de la Plata*, de *Emerita* (Mérida) a *Asturica Augusta* (Astorga); la *Vía Dalmatia*, de *Olissipo Felicitas Iulia* (Lisboa) a *Toletum* (Toledo) y *Caesaraugusta* (Zaragoza); y la *Vía Guinea*, que partía de *Bracara Augusta* (Braga) y *Conimbriga* (Coimbra) y llegaba a *Emerita* (Mérida) hizo de ella un nudo de comunicaciones importantísimo que prueba desde fecha muy temprana, lo que se ha venido repitiendo siempre sobre el carácter fronterizo y de tierra de paso de Extremadura.

La densidad toponímica árabe en Extremadura es de 2-3 nombres por cada 100 km²., según los expertos lingüistas, con lo que nos fue muy fácil hacer una relación de muchos de ellos y posterior comentario de los más conocidos: Alanje (‘la culebra’),

Albalá ('la cloaca'), Albuera ('la laguna'), Alcántara ('el puente'), Alía ('alta'), Ceclavín ('esclavos'), Jaraiz ('campo labrado'), Tálaga ('libre de impuestos'), etc.

Hasta el nombre de los Institutos extremeños como el *Norba Caesarina*, *Turgalium*, *Lacimurga Constantia Iulia*, *Colegio Público Trajano*, y, cómo no, *Al-Qázeres*, daban pie a trabajar sobre ello.

Se completó este apartado con la toponimia de la Reconquista, cuando Extremadura se convirtió en "marca fronteriza entre gentes de distinta raza, de distinta lengua o de distinta cultura" (musulmanes, leoneses, castellanos y antiguos pobladores del reino de Portugal): *Torremayor*, *Torreorgaz*, *Castilblanco*, *La Guarda*, *Atalaya*; nombre propio de repobladores: *Hernán Pérez*, *Ibahernando*, *Villagonzalo*, *Puebla de Sancho Pérez...*; o del lugar de procedencia: *Granadilla*, *Carmonita*, *Galizuela*; órdenes militares: *Santiago del Campo*, *San Vicente de Alcántara*, *Segura de León...*; defensa de la frontera: las *Salvaterras*, *Salvaleón*, *Oliva de la Frontera*; carácter jurídico del asentamiento: las *Pueblas*; hasta llegar a la época moderna y contemporánea: Carlos III y la política de *Nuevas Poblaciones* (*Santa Amalia*, *Villarreal de San Carlos...*); el *Plan Badajoz* (*Zurbarán*, *Valdivia*, *Pizarro...*).

Esta actividad les hizo ver cómo la lengua se va formando y enriqueciendo poco a poco y les enseña a respetar las variedades lingüísticas y a valorar las aportaciones culturales con las que cada uno de los pueblos contribuyeron a formar la nuestra: pura CONTAMINATIO.

En los nombres de los ríos, montes y lugares escuchamos efectivamente ahora la voz lejana de los pueblos que nos precedieron sobre nuestro suelo, porque esos nombres vienen, por densa tradición, de boca en boca, desde los labios de aquellos antepasados prehistóricos hasta nuestros oídos" (R. Menéndez Pidal, *Historia de la lengua*).

"Avia pues en España muchas Lenguas. I no es mucho; pues avia muchas Dominaciones, de cuya diversidad es consecuencia la variedad de Costumbres, i tambien de las Lenguas. De manera que si huviera avido en España un solo Reina" *"Avia pues en España muchas Lenguas. I no es mucho; pues avia muchas Dominaciones, de cuya diversidad es consecuencia la variedad de Costumbres, i tambien de las Lenguas. De manera que si huviera avido en España un solo Reinado, un Gobierno uniforme, i bien unido; huviera sido impenetrable al poder Romano, i de todo el Universo, por averla murado por una parte, i ceñido de agua por otra, la Misma Naturaleza* (Mayans i Siscart, *Orígenes de la lengua*, Madrid, 1713).

2. OBJETIVOS

Se trataba de desarrollar en los alumnos implicados una serie de competencias:

La **competencia en comunicación lingüística**

- Expresarse por escrito y oralmente con claridad y lógica.
- Redacción, presentación y ortografía.
- Utilización del lenguaje como instrumento, tanto de comunicación oral y escrita, como de aprendizaje y de regulación de conductas y emociones.
- Esta competencia contribuye a la creación de una imagen personal positiva y fomenta las relaciones constructivas con los demás y con el entorno. Les ayuda a establecer lazos con otras personas, y a respetarlas en sus creencias y su cultura, que adquieren consideración y respeto en la medida en que se conocen.
- El desarrollo de la competencia lingüística es clave para aprender a resolver conflictos y para aprender a convivir.

Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico

Apreciar el cuidado y la regulación que los romanos tuvieron del consumo del agua, del reparto de los pastos, etc., y calibrar el daño que podemos hacer con actuaciones que no tengan en cuenta la sostenibilidad y conservación de la naturaleza dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de los demás hombres y mujeres y del resto de los seres vivos.

Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital

Utilización de los recursos de forma adecuada. Selección, análisis y síntesis de la información.

Competencia social y ciudadana

- Inculcar formas de comportamiento individual que capacitan a las personas para convivir en una sociedad cada vez más plural, relacionarse con los demás, cooperar, comprometerse y afrontar los conflictos.
- Respetar la dinámica de la clase.
- Desarrollar espíritu de colaboración.

Autonomía e iniciativa personal

- Fomentar su iniciativa.
- Elevar la autoestima.

- Ilusionarlos con el trabajo.
- A esto se une inculcarles hábitos de orden y limpieza para recoger el material y dejar los útiles en perfecto estado para el día siguiente.

Competencia cultural y artística

- Apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.

Competencia para aprender a aprender: El aprendizaje como tarea continua

- *Aprender a aprender* supone iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuarlo de manera autónoma.
- Admitir diversidad de respuestas posibles ante un mismo problema e intentar encontrar soluciones.

2.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA MATERIA

Con esta actividad se pretende que el alumnado adquiera una visión general de la antigua civilización romana y desarrolle interés por el pasado.

Que conozcan, valoren y sepan identificar la herencia cultural, religiosa, científica y artística que nos dejaron y que ha llegado hasta nuestros días. Valoración del legado cultural y artístico de Roma.

Desarrollar su capacidad de investigar, seleccionar información y reflexionar sobre los resultados de su trabajo y sobre su propio aprendizaje.

Estar familiarizado con la terminología relacionada con la antigua Roma.

Apreciar los valores y actitudes del pasado, diferenciándolos de los nuestros.

Estimular la comprensión de los procesos de cambios sociales, económicos y culturales.

Consideración de las obras de arte como fuente de valor estético y enriquecimiento personal.

Colaboración e interés en la conservación y defensa del patrimonio histórico-artístico.

Utilizar el ordenador como herramienta de trabajo para la búsqueda de información en el marco de la Cultura Clásica.

Reconocer y valorar las infraestructuras romanas que ayudaban al desarrollo de la ciudad.

Interés por conocer las aportaciones de otros pueblos a nuestra cultura.

Valorar la organización del poder en el esplendor del mundo romano así como del musulmán, que consiguieron crear una administración que llegaba a todos los rincones de su imperio, sin olvidar el **respeto a los valores culturales de los pueblos conquistados**, lo que propició un enorme desarrollo cultural.

Respeto por otras culturas distintas a la nuestra.

Aprecio del enriquecimiento que supone la convivencia de diferentes culturas en un mismo territorio.

Valorar la importancia del debate como medio de aprendizaje y de respeto hacia los demás.

3. PROCEDIMIENTOS

Consulta de páginas web relativas a los pueblos de Extremadura. Recogida de información y clasificación. Realización de investigaciones sencillas a partir de fuentes de fácil acceso.

Elaboración de esquemas para sintetizar información relacionada con el contenido de la unidad.

Consulta de mapas e interpretación de los mismos.

Estudio de los distintos aspectos de la civilización romana: a través del libro de texto, textos sobre *Hispania* de escritores grecolatinos y relación de algunos topónimos de Extremadura de distintos orígenes, con especial atención a *Lusitania*, recopilados por los alumnos y posterior comentario de los mismos.

Elaboración de un pequeño trabajo sobre las distintas lenguas habladas en la península ibérica antes de la llegada de los romanos. Reconocimiento de otros elementos que han ido conformando nuestra lengua.

Lectura y comentario de diversos términos y conceptos históricos: senado, cónsul, dictador, sufragio, ciudadanía, república, plebiscito, César, fascismo, etc.

Debates.

4. INTERDISCIPLINARIEDAD: conexión con otras áreas

La actividad nos pareció también muy provechosa para los demás alumnos de la ESO, con o sin la asignatura de Cultura Clásica.

4.1. ÁREAS CURRICULARES DE APLICACIÓN

Los contenidos de este juego se relacionan con las materias de Latín y Griego (las fuentes clásicas), Ciencias Sociales, Lengua y Literatura, Historia del Arte, Filosofía, Religión y Ética.

4.2. NIVELES EDUCATIVOS Y CURSOS

Sociales

En 1º de la ESO: *El origen de las ciudades, La civilización griega o Roma de la República al Imperio, El legado romano: expansión cultural: La Romanización.*

2º ESO: *La Europa feudal y El Islam.* La caída del imperio romano, sus causas, y la aparición de nuevos sistemas de producción que preludian el feudalismo.

En 3º ESO: *La ciudad: Evolución en su estructura.*

4º ESO: *El Renacimiento,* reflejo de los valores y formas del mundo clásico.

Lengua y Literatura

En el área de Lengua y Literatura y en cualquiera de los cursos, pero adaptándose a su nivel, se debe incidir en la gran cantidad de expresiones provenientes del latín. Para ello pueden consultar la página en el tablero correspondiente a *alea iacta est y dura lex sed lex.*

- Definir términos relacionados con la antigua civilización romana, cambios fonéticos y semánticos, formación de la lengua.
- Las lenguas romances: su origen, elementos que la conforman.
- Tópicos en la literatura a partir del *carpe diem* del tablero.

Filosofía

Paso del μῦθος al λόγος. Condiciones que determinaron su aparición: filósofos presocráticos (físicos). Principales filósofos de Grecia y Roma. Las grandes escuelas filosóficas en la antigüedad. Las relaciones estrechas y cambiantes de Filosofía y Ciencia a lo largo de la historia.

Hª del Arte

Arte griego y romano: sus principales manifestaciones.

Religión

Fusión de elementos mediterráneos e indoeuropeos en la religión greco-romana. El Panteón olímpico. Ceremonias de culto: privado y público (competiciones deportivas, teatro y procesiones). Religiones místicas. Adivinación y oráculos. Magia y superstición Lugares de culto. Su influencia en la religión romana. Cristianismo.

Educación física

Palestras y gimnasios: la importancia del ejercicio como preparación para la guerra. Los Juegos Olímpicos: diferencias y semejanzas entre los primitivos juegos y su significación, y los actuales (condiciones exigidas a los participantes, recompensas, tregua olímpica, carácter religioso, el Consejo Olímpico y sus competencias, sanciones antes y ahora). Exclusión de la mujer en los juegos olímpicos. Otros juegos (Ístmicos, Nemeos y Píticos). La medida del tiempo por los griegos.

Los juegos: públicos en Roma: espectáculos del circo y del anfiteatro y representaciones teatrales; privados: deportes, dados, tabas, etc., enlazando con la casilla de los *ludi*.

4.3. RELACIÓN CON LOS EJES TRANSVERSALES

Educación moral y cívica, Educación ambiental, Educación para la paz y Educación para la igualdad.

Con este juego se puede abordar el tema *Educación moral y cívica*: las instituciones y leyes romanas crearon por vez primera en *Hispania* una Administración basada en el derecho y dotada de una organización burocrática. Se puede señalar, sin embargo, que *Hispania* no era más que una provincia de un Imperio mucho más extenso y que existían notables desigualdades entre los ciudadanos, los no ciudadanos y los esclavos. Por tanto, los miembros de la sociedad romana de la Antigüedad carecían de la igualdad de oportunidades característica de nuestras sociedades contemporáneas.

La explotación de los recursos naturales y el desarrollo urbano permiten trabajar el tema transversal *Educación ambiental* y valorar la necesidad de un desarrollo económico respetuoso con el entorno.

La consideración de las mujeres en Grecia y Roma: el modelo de mujer-esposa-madre y la consecución de algunas de ellas de gran notoriedad no sólo en el ámbito religioso sino en las artes y las ciencias. Su consideración jurídica, menor de edad siempre, y la conquista de la igualdad a lo largo de la historia, dan pie para trabajar *Educación para la igualdad*.

A continuación proponemos varios de los temas posibles para debatir en tutoría:

- La esclavitud en Roma.
- El poder del Emperador.
- La tolerancia respecto a la cultura y tradiciones de los pueblos conquistados.
- La persecución de los cristianos
- Violencia en los espectáculos de la antigua Roma.

5. TEMPORIZACIÓN

La realización del juego con sus guías nos ha llevado todo el curso, pero ha ido cobrando forma a medida que se explicaban los distintos temas.

Las fichas que se hacían después de terminadas las distintas unidades didácticas de la materia y consultas en páginas web y enciclopedias, sirvieron, previa selección y condensación, para la guía clásica, y ya en el mes de mayo nos pusimos manos a la obra, nunca mejor dicho, con tableros, encolado y barnizado (se encuentra en el CD en formato pdf).

6. CONTENIDO

Se propone un juego basado en el tradicional Juego de la Oca, cuyas bases son las que aparecen en el cuadernillo nº 1 (se encuentra en el CD en formato pdf y ppt con el nombre “El juego de la cigüeña 1”).

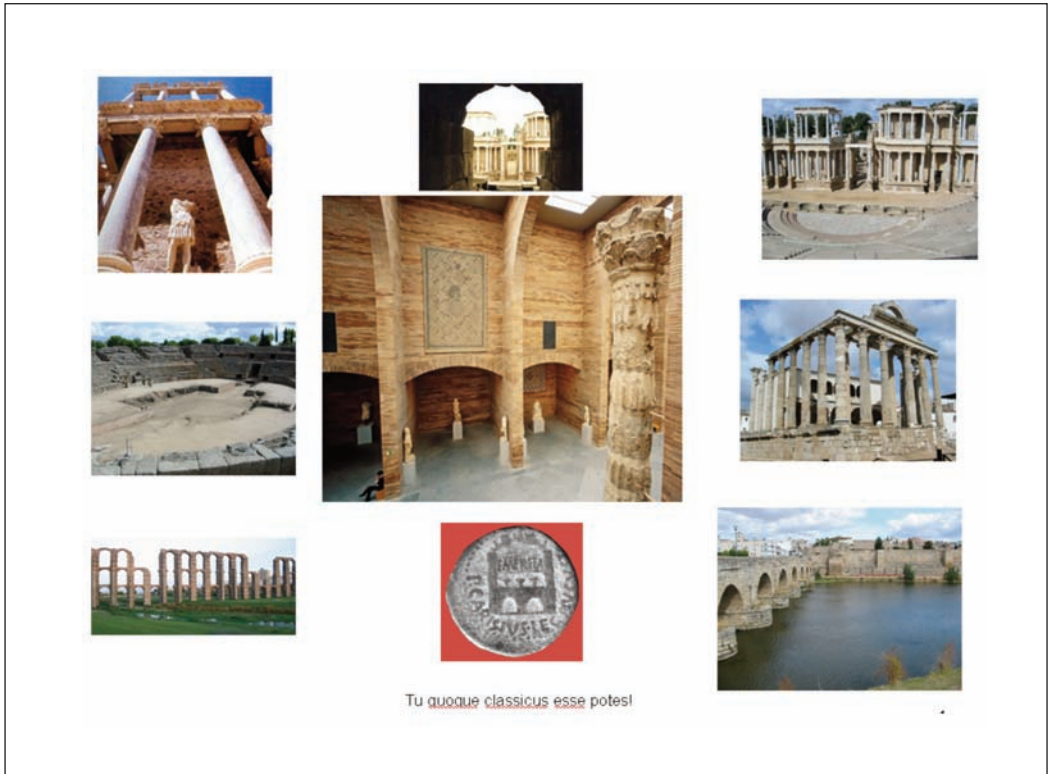
Como material didáctico complementario se acompaña de una guía para los amantes del mundo clásico, cuadernillo 2 (se encuentra en el CD en formato pdf y ppt con el nombre “El juego de la cigüeña 2”), donde se pueden leer los aspectos más importantes de su cultura y planteamiento de preguntas, en distinto color, según el nivel de los participantes, así como el solucionario.



EL JUEGO DE LA CIGÜEÑA



*De cigüeña a cigüeña, de los cielos dueña y de Extremadura emblema.
De cigüeña a cigüeña, quien no corre, vuela*

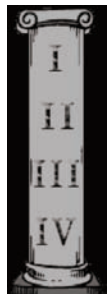


6.1. EL JUEGO DE LA CIGÜEÑA. SUS FASES

Ya en el curso 2006/7, iniciamos la “preparación” para llegar en buena forma a la prueba final: elaboración del juego.

I.- En el segundo trimestre los alumnos de Cultura Clásica, junto con los de Latín y Griego, realizamos una visita didáctica al Museo de las Veletas, en la que los alumnos de Arqueología de la facultad de Filosofía y Letras de Cáceres, dirigidos por la profesora D.^a Ángela Alonso Sánchez, explicaron de manera clara, sencilla y amena los restos que se exhiben en él y, como no podía faltar, también el aljibe árabe. Los monitores entregaron unas fichas elaboradas por ellos para que las completaran los alumnos y alumnas.

II.- Con motivo de las representaciones de teatro clásico en Mérida, aprovechamos para asistir al espectáculo inaugural, *La caja de Pandora*, organizado por el colegio Giner de los Ríos que contó con unos invitados muy especiales, los niños de la asociación cultural Sharif Idrissi de la localidad marroquí de Larache.



A continuación disfrutamos de la puesta en escena de la comedia *El Persa* de Plauto, y por la tarde, en el Museo de Arte Romano, pudimos apreciar *in situ* la gran riqueza de lo conservado.

III.- Esta visita la planteamos en dos fases:

1ª fase:

Visita a los restos romanos de la ciudad y al Museo Nacional de Arte Romano. Incluye las siguientes actividades:

Preparación y lectura de documentación de los restos que se van a visitar y confección de un cuestionario-guía.

Visita propiamente dicha.

El alumno tuvo que elaborar un dossier en el que la culminación era el “informe” del final del trabajo.

2ª fase:

Trabajo en el Museo Romano:

En grupos de dos, ya que eran solamente 8 alumnos, se dirigieron a los paneles explicativos del MNAR, encargándose de distintos aspectos: religión, arte, vida privada y pública.

Asimismo, y en lo que nos permitió el tiempo, pudimos acercarnos al puente sobre el Guadiana y admirar el Acueducto de los Milagros y el puente sobre el Albarregas, el circo romano y la casa del Mitreo.

El paseo de mediodía, refectorio de fuerzas, supuso el encuentro con el templo de Diana, el cruce de las dos calles principales, el arco de Trajano.

IV.- En este curso la preparación se ha completado con la visita al Museo Arqueológico de Madrid, exposición de *Los etruscos*, lo que nos permitió en la espera acercarnos a disfrutar de las piezas de las culturas prerromanas, y las salas de Grecia y Roma.

La exposición de *Pompeya y Herculano a la sombra del Vesubio*, ese mismo día en Madrid, en el centro cultural Conde Duque, completó un intenso y clásico día.

V.- La visita programada en el tercer trimestre al yacimiento arqueológico de Cáceres el Viejo (*Castra Caecilia*), uno de los pocos restos de campamentos de época republicana en la Península Ibérica, y su centro de interpretación, dio por finalizado nuestro “viaje” en el tiempo.

Con estos mimbres y paciencia, se fueron tejiendo todos los hilos.

6.2. CONCEPCIÓN DE LA IDEA

1.- El nacimiento de un niño romano en Mérida, desde el nacimiento a su muerte (en *Emerita Augusta*, en un tipo de casa determinado, su educación, vida pública y privada, contratiempos y muerte) hasta que un jugador llegue a conseguir la corona mural.

Una vez planteado el tema, necesitábamos una artista y fue Xiomara González, que a la pregunta ¿Qué pinto yo aquí?, le contesté: cigüeñas, y se prestó a dibujarlas.

Unos idearon rimas para mantener la misma estructura del juego de la oca (se advertirá que se respetan las casillas especiales: puentes, prisión, pozo, laberinto, etc.) Un pequeño despiste ocasionó que el tablero tenga 65 casillas y no 63 como el tradicional juego de la oca, pero ¿dónde va a parar lo que vuela una cigüeña extremeña, *ciconia extrematurensis*, comparada a un *anser foraneus*!

2.- Selección de dibujos acordes a lo que queríamos plasmar. Puesta a punto entre todos: muchos se desechaban porque al encajarlos en las casillas correspondientes no se distinguían bien los detalles que queríamos destacar.

3.- **Fase final:** ¿Quién paga esto? Una vez hecho el tablero, con la ayuda del profesor de tecnología, las fotocopias en color en un tamaño un poco adecuado encarecían mucho el coste, así que compramos tableros finitos y para aligerar los gastos de producción y ceñirnos a tamaños estándar de la imprenta, tuvimos que superponer dos cartulinas en cada parte y además protegerlas con barniz en spray, con lo que evitábamos manchar demasiado.

4.- Esta iniciativa no hubiera quedado completa sin visitar de nuevo la ciudad que nos había inspirado (lo habíamos hecho ya con estos alumnos el año anterior) y en esta ocasión no sólo mirar sino **admirar** Mérida.

7. EVALUACIÓN

	EXCELENTE 4	BIEN 3	SUFICIENTE 2	INSUFICIENTE 1
TRABAJO EN GRUPO	Todos los alumnos han cooperado igualmente en la realización del trabajo.	Buena coordinación entre todos los miembros del grupo.	Irregular organización y reparto de tareas.	Los alumnos no han sabido organizarse para la elaboración del trabajo.
PRESENTACIÓN DEL TRABAJO	El trabajo está presentado de manera ordenada, clara y de fácil lectura.	El trabajo está presentado de manera no tan ordenada, clara y de fácil lectura.	El trabajo presenta deficiencias en cuanto a su organización.	El trabajo está presentado de forma descuidada y desorganizada.
CANTIDAD DE LA INFORMACIÓN	Todos los temas fueron contestados con precisión y rigor.	La mayor parte de los temas fueron contestados con precisión y rigor.	La mayor parte de los temas fueron contestados.	Algunos temas no están contestados.
CALIDAD DE LA INFORMACIÓN	La información desarrolla de manera exhaustiva todos los puntos.	La información sólo da respuesta a los temas principales.	La información da respuesta a los temas principales, pero es insuficiente.	La información tiene poco o nada que ver con las preguntas planteadas.
REDACCIÓN	La exposición es clara y detallada.	La exposición es clara.	La exposición no es suficientemente clara.	La exposición es difícil de entender.
EXPOSICIÓN DEL TRABAJO	La redacción está cuidada y no hay errores de gramática, ortografía o puntuación.	La redacción está cuidada y casi no hay errores de gramática, ortografía o puntuación.	El trabajo no está bien redactado y existen errores de gramática, ortografía o puntuación.	La redacción está descuidada y hay muchos errores de gramática, ortografía o puntuación.
EXPOSICIÓN FINAL	Los miembros del equipo expusieron el trabajo de manera clara, detallada y organizada.	La mayor parte del equipo hizo una exposición clara y precisa.	Los miembros del equipo expusieron el trabajo de manera irregular.	La exposición está mal organizada y es difícil de entender.
	Excelente	Bien	Suficiente	Insuficiente
PUNTUACIÓN	26 - 28	21 - 25	13 - 20	7 - 12