



**ANEP**

DIRECCIÓN GENERAL  
DE EDUCACIÓN  
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN  
PLANEAMIENTO  
EDUCATIVO

Departamento  
de Tecnologías Educativas  
aplicadas y virtualidad



## La caja de Pandora

### Propuesta didáctica



**Descripción:** Este recurso está diseñado para recrear un mito desde un espacio lúdico con la finalidad de fomentar la lectura en el aula utilizando la gamificación como parte de la propuesta

**Fecha de creación:** junio 2024

**Espacio:** de Comunicación

**Competencias generales:** Pensamiento creativo y de Comunicación

Unidad curricular	Competencia específica de la unidad curricular	Contenidos	Criterios de logro
Lengua española Tramo 3   Grados 3.o y 4o.	<b>CE1.</b> Narra, describe, dialoga, explica e incorpora vocabulario para comunicarse según los requerimientos de cada situación (orales y escritas) <b>CE3.</b> Indaga sobre significados diversos y desconocidos, formula preguntas, dialoga y da razones básicas para construir sus puntos de vista <b>CE8</b> Identifica desafíos y comienza a resolver situaciones a través de recursos propios de la lengua oral y escrita para generar respuestas asertivas a necesidades concretas	<b>3°</b> La contextualización de las palabras en los textos: significados concretos y metafóricos <b>4°</b> Las estrategias discursivas. La construcción de sentido: el vínculo entre párrafos	<b>3°</b> Construye significados a partir de información explícita e implícita en textos orales o escritos breves <b>4°</b> Expresa su opinión y propone los pasos de resolución interviniendo en desafíos emergentes de forma individual o colectiva

**Meta de aprendizaje:**

Los estudiantes podrán jugar con el dado interactivo con la finalidad de incorporar la lectura en el aula y armado del texto propuesto para socializar con la clase un mito.

*(La meta se situará a la realidad del grupo del docente.)*

## Plan de aprendizaje

### Actividad 1

Como introducción al tema, habiendo identificado las competencias que se desean trabajar se abre una lluvia de ideas en relación a los mitos.

Preguntas tentativas:

¿Qué son los mitos?

¿Conocen esta palabra?

¿Han escuchado hablar o han leído algún mito?

Si es así, ¿de qué temas tratan?

Conversar sobre la temática de los mitos para acercar al estudiante a los posibles significados como explicaciones no científicas a fenómenos reales, así como también su forma de divulgación oral en el pasado.

Esta actividad fomenta la competencia sobre organización de las ideas, indagar y formular hipótesis sobre significados diversos y desconocidos y abre el camino hacia el diálogo.

### Actividad 2

Presentación a los equipos del dado interactivo en Crea2. En el mismo se visualizará el mito de la caja de Pandora, el cual aparece desordenado.

La idea de esta actividad es dejar que los equipos lean jugando con el dado, interpreten y traten de dar sentido al texto mediante el posible orden que cada grupo le vaya otorgando al mito.

Desde la disciplina de la lengua se busca fomentar la comprensión lectora, el análisis de los párrafos y el uso de los signos de puntuación dentro de los textos como una forma de construir el sentido.

Se promueve aquí la resolución de una situación problema, la construcción de significado a partir de la información explícita, la expresión de opiniones en el grupo y la organización de la tarea.

Una vez que los equipos organicen y den un orden al texto leído deberán socializarlo con el resto del grupo.

El docente mediará en dicho orden y validará el sentido del mismo dentro del texto.

Pueden ir escribiéndolo en el pizarrón como forma colectiva de reorganización y armado del mito.

### Consigna para trabajar en equipo

Juega con el dado interactivo tocando el botón de **inicio/pausa** tantas veces como lo necesites. Lee detenidamente el texto que se encuentra dentro. Intenta ordenar este mito de tal forma que lo que lees sea coherente y tenga sentido.

### Actividad 3

En esta etapa se buscará contextualizar algunas de las ideas (palabras) en el texto a través de su significado concreto y metafórico.

Preguntas tentativas para abrir la actividad:

- ¿Cuál es el problema inicial que desencadena este mito?
- ¿Por qué creen que Pandora tiene todos esos dones regalados por los dioses?
- ¿Qué castigo obtuvieron los hombres en la Tierra? ¿Por qué?
- Cuando se habla de esperanza ¿qué ideas te vienen a la mente?
- ¿Sabés el significado de esta palabra?

Analizar esta última frase: *“solo quedaba en el fondo un único elemento: la esperanza.”*

Se podrá trabajar [la metáfora](#) como una figura literaria que hace referencia a una cosa mencionando otra.

Desde el mito analizado se pueden discutir varias interpretaciones:

- La toma de una decisión sin evaluar resultados.
- Las consecuencias que se presentan a propósito de nuestros actos, a veces sin quererlo.
- La esperanza como emoción inherente al ser humano para vivir en la incertidumbre.
- La curiosidad como parte de todos los hombres, etc.

En este análisis el docente podrá hacer uso del significado que desee destacar valorando las competencias propuestas para el grupo en particular.

Se fomenta en esta actividad la construcción de significados diversos y desconocidos mediante la formulación de preguntas y diálogo grupal a través de la contextualización de significados concretos y metafóricos en los textos.

## Sugerencias metodológicas, didácticas y de evaluación:

La evaluación supone un proceso de construcción con el estudiante, ésta debe ser comunicada en cuanto a expectativas de logro y acompañada por el docente en todas sus etapas.

Al evaluar competencias debemos tener en cuenta que las mismas presentan un continuo desarrollo, el cual se evidencia mediante desempeños frente a distintas actividades propuestas.

Los criterios de logro podrán ser utilizados como elementos guía para la elaboración de los instrumentos de evaluación.

En esta propuesta se anexa una rúbrica editable para que se adecue a cada grupo y a lo que el docente desee incorporar como instrumento de evaluación según las dimensiones que trabaje con su clase. Para su construcción fueron utilizados como guía los criterios de logro, en cada dimensión se adecuó la redacción como si fuera realizada por el alumno. Los descriptores deberán ser completados con la clase, de esta forma se da sentido y significado a lo que se desea evaluar, así como a la construcción de las competencias deseadas con los estudiantes.

<b>Dimensiones / Niveles de logro</b>	<b>En proceso</b>	<b>Inicial</b>	<b>Avanzado</b>	<b>Destacado</b>
<b>Puedo opinar sobre el tema</b> (Expresa su opinión)	Ej.: Todavía no entiendo bien qué se me pregunta y me cuesta opinar.			
<b>Puedo resolver este desafío solo y con mis compañeros</b> (Propone los pasos de resolución interviniendo en desafíos emergentes de forma individual o colectiva)				Ej.: Pude construir este mito utilizando otros conocimientos...
<b>Aprendí significados nuevos que puedo utilizar en otro</b>		Comienzo a entender otras "palabras" que significan ideas		

<b>momento, contarlos o escribirlos</b>  (Construye significados a partir de información explícita e implícita en textos orales o escritos breves)		distintas a las que yo pensaba.		
--	--	---------------------------------	--	--

**Autora:** Claudia Durán

**Licenciamiento:** 

[Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

**Créditos:**

Imagen de portada :

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pandore et Epim%C3%A9th%C3%A9e.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pandore_et_Epim%C3%A9th%C3%A9e.jpg)

**Bibliografía/Fuentes consultadas:**

Administración Nacional de Educación Pública. (2020). Plan de desarrollo educativo 2020- 2024. ANEP

Texto adaptado de: Caja de Pandora (6 jun 2024). En Wikipedia.

[https://es.wikipedia.org/wiki/Caja\\_de\\_Pandora](https://es.wikipedia.org/wiki/Caja_de_Pandora)

Jeris (2014), Kindred Spirits. [https://ccmixter.org/files/VJ\\_Memes/45324](https://ccmixter.org/files/VJ_Memes/45324)