

Comunicar
pensar
debatir
crecer

ORATORIA Y DEBATE

1.º DE ESO

Material docente · sesiones,
actividades y situaciones
de aprendizaje



SESIONES
PRÁCTICAS



ACTIVIDADES
CREATIVAS



SITUACIONES
DE APRENDIZAJE



RÚBRICAS
Y RECURSOS



ORATORIA Y DEBATE

1.º DE ESO

Material docente · sesiones, actividades y situaciones de aprendizaje

Documento base para planificación y uso en el aula

Este documento reúne y organiza las sesiones, actividades, rúbricas y situaciones de aprendizaje trabajadas en Oratoria y Debate de 1.º de ESO durante el curso 2025-2026. Se ha normalizado el formato para facilitar su uso como material docente editable, manteniendo el contenido y el enfoque práctico del material original.

Cómo utilizar este material

La propuesta está concebida como un itinerario flexible. Las sesiones pueden utilizarse de manera independiente o integrarse en las situaciones de aprendizaje. Cada actividad combina una breve base teórica con práctica oral, reflexión y, cuando procede, un instrumento de evaluación.

El documento avanza desde la desinhibición y la improvisación inicial hacia la persuasión, el storytelling, el lenguaje corporal, la argumentación, el debate y la preparación de intervenciones más complejas. Las situaciones de aprendizaje permiten aplicar esas destrezas en productos finales comunicativos: un documental, debates educativos, un magazine de radio y las Charlas JNA.

Estructura general

Parte I. Iniciación a la oratoria, la persuasión y el relato

- Sesión 1. La silla caliente
- Sesión 2. El texto persuasivo
- Sesión 3. La carta persuasiva
- Sesión 4. El arte de contar historias
- Situación de aprendizaje 1. Las alumnas malditas: el poder de las palabras

Parte II. Lenguaje corporal y debate

- Sesión 5. Hablar con todo el cuerpo
- Situación de aprendizaje 2. El debate educativo

Parte III. Prácticas

- Situación de aprendizaje 3. Una emisora de radio en clase
- Situación de aprendizaje 4. Charlas JNA

Parte I. Iniciación a la oratoria, la persuasión y el relato

Sesión 1. La silla caliente

Una historia para comenzar

En un pequeño instituto del interior de Andalucía, un grupo de alumnos se reúne para comenzar una asignatura distinta a las demás: **Oratoria y Debate**. El aula parece normal, pero en el centro hay una silla que lo cambia todo. Es la **silla caliente**. Allí, uno a uno, los estudiantes se sentarán frente al profesor y frente a sus compañeros. Al principio, puede dar un poco de respeto: todas las miradas se clavan en ti, y es tu momento de hablar. Pero es también una oportunidad: responder a preguntas sencillas y a preguntas inesperadas es la mejor forma de empezar a **conocerse a uno mismo** y a **atreverse a hablar en público**.

Apuntes teóricos básicos

Estás en la asignatura de Oratoria y Debate. ¡Bienvenido!

La oratoria es el arte de hablar en público con claridad y confianza y el debate es un diálogo estructurado en el que se defienden y contrastan opiniones.

- Para comenzar en oratoria es importante:
 - Escuchar la pregunta antes de responder.
 - Contestar con frases claras y comprensibles.
 - Justificar siempre la respuesta con al menos un argumento o ejemplo.
- Hablar de uno mismo es el primer paso para aprender a hablar de cualquier tema: es terreno conocido, pero exige ordenar ideas y expresarlas con seguridad.

Ejercicio práctico: La silla caliente

Cada alumno pasará por turnos a sentarse en la silla caliente frente al profesor y sus compañeros. El profesor hará:

1. **Cinco preguntas comunes a todos:**
 - ¿Cómo te llamas y dónde vives?
 - ¿Por qué estás en la asignatura de Oratoria y Debate?
 - ¿Qué esperas de este curso?
 - ¿Cuál es tu mayor afición?
 - ¿Qué es lo mejor y lo peor de ti?
2. **Una pregunta sorpresa distinta para cada alumno**, con el objetivo de ponerlo en aprietos y entrenar la improvisación.

Instrucciones:

- Escucha con atención antes de responder.
- Sé sincero, pero también creativo si lo deseas.
- Da siempre al menos **una razón** que apoye tu respuesta.

- Habla en voz alta, sin taparte la boca y mirando a los demás.
- Recuerda: lo importante no es acertar, sino **atreverte a expresarte y argumentar**.

Batería de posibles preguntas sorpresa

- ¿Qué preferirías: poder hablar con los animales o dominar cuatro idiomas humanos?
- ¿Qué es peor: quedarse congelado o abrasado?
- ¿Si fueras invisible por un día, qué harías?
- ¿Qué superpoder te gustaría tener y por qué?
- ¿Qué preferirías: no volver a dormir nunca o dormir veinte horas al día?
- Si pudieras cambiarte por otra persona durante 24 horas, ¿a quién elegirías?
- ¿Qué harías si fueras director de tu instituto por un día?
- ¿Qué es más importante: tener muchos amigos o tener pocos pero muy buenos?
- ¿Qué preferirías: vivir sin móvil o sin televisión/internet?
- ¿Qué harías si descubrieras un tesoro en tu casa?
- ¿Preferirías viajar al pasado o al futuro?
- Si pudieras eliminar una asignatura del instituto, ¿cuál sería?
- ¿Qué animal te representa mejor y por qué?
- ¿Qué preferirías: ser el más listo de la clase o el más divertido?
- ¿Qué harías si te quedaras solo en tu ciudad por un día entero?

Sesión 2. El texto persuasivo

Una historia para comenzar

En un mercado antiguo, los comerciantes sabían que no bastaba con tener el mejor producto: había que convencer a los demás de que lo compraran. Usaban su voz, sus gestos y sus palabras para resaltar las cualidades de aquello que ofrecían: especias que “curaban todos los males”, telas que “resistían toda la vida”, frutas que “eran las más dulces del reino”. De alguna manera, esos comerciantes fueron los primeros maestros de la **persuasión**. Hoy, aunque ya no vendamos especias ni telas en la plaza del pueblo, todos necesitamos persuadir: cuando intentamos convencer a un amigo, a nuestra familia o a un profesor. Aprender a hacerlo con respeto y creatividad es una de las grandes claves de la oratoria.

Apuntes teóricos básicos

- **Texto persuasivo:** su objetivo principal es convencer al receptor de adoptar una idea, una postura o de realizar una acción.
- Se diferencia del texto informativo porque **no solo da datos**, sino que intenta **influir en la opinión o decisión** del otro.
- **Elementos básicos de la persuasión:**
 - **Gancho inicial:** captar la atención con una frase atractiva o sorprendente.
 - **Argumentos:** explicar con razones claras y ejemplos por qué lo que propones es bueno o útil.
 - **Lenguaje emocional:** usar palabras que provoquen interés, deseo o confianza.
 - **Cierre convincente:** terminar con una llamada a la acción (“*No lo dejes escapar*”, “*Este producto es lo que necesitas*”).
- En la oratoria, persuadir no es engañar: es **usar las palabras de forma creativa y razonada** para convencer respetuosamente.

Ejercicio práctico: Vende tu producto

Enunciado: Cada alumno deberá elegir un producto (real o inventado) y preparar una breve presentación para convencer a sus compañeros y al profesor de que lo compren. Puede ser algo cotidiano (una botella de agua, un bolígrafo, una mochila) o algo fantástico (un reloj que viaja en el tiempo, un lápiz que hace los deberes solo).

Instrucciones:

1. Escoge tu producto.
2. Piensa un **gancho inicial** para captar la atención (ej.: “*¿Estás cansado de...? Tengo la solución*”).
3. Presenta al menos **dos argumentos** que expliquen las ventajas del producto.
4. Usa un **lenguaje atractivo y convincente**.
5. Cierra tu intervención con una **frase final persuasiva** que invite a comprarlo.
6. La exposición debe durar entre 1 y 2 minutos.

Ejemplo modelo

Producto elegido: Bolígrafo mágico.

*“¿Alguna vez has estado en un examen y te has quedado en blanco? Con el **Bolígrafo Mágico** eso nunca volverá a pasarte. Este bolígrafo escribe solo con tu pensamiento: basta con que pienses la respuesta y la tinta hace el resto. Además, ¡nunca se gasta! No importa cuántas páginas escribas, siempre tendrás tinta disponible. ¿Vas a seguir estudiando con un bolígrafo normal cuando puedes tener el bolígrafo que convierte tus ideas en palabras? ¡Consíguelo ya y saca siempre un diez!”*

Rúbrica de evaluación (máx. 10 puntos)

Criterio	2 puntos	1 punto	0 puntos
Gancho inicial	Capta la atención desde el principio con una frase original.	Inicio correcto pero poco atractivo.	No hay introducción llamativa.
Argumentos	Presenta al menos 2 argumentos claros y convincentes.	Presenta 1 argumento o argumentos poco desarrollados.	No presenta argumentos.
Lenguaje persuasivo	Usa expresiones que generan interés y emoción.	Lenguaje correcto pero sin fuerza persuasiva.	Lenguaje plano, sin intención persuasiva.
Cierre final	Termina con una frase que invita claramente a la acción.	Conclusión poco clara o débil.	No hay conclusión.
Expresión oral	Habla con voz clara, mantiene contacto visual y buena postura.	Alguna dificultad (voz baja, poca seguridad, poco contacto visual).	Habla de forma ininteligible o no se atreve a exponer.

Total máximo: 10 puntos.

Sesión 3. Más sobre la persuasión: la carta persuasiva



Recurso audiovisual de apoyo

<https://youtu.be/EugXvQaaci8?si=6Gt6bNQrY1eTx4mo>

Los textos persuasivos son aquellos que buscan **convencer** a alguien de pensar, sentir o actuar de una determinada manera. No solo informan, sino que intentan **influir en la opinión o en la decisión** del receptor.

Existen varios tipos de textos persuasivos. Los más comunes son:

1. **Anuncio publicitario**
2. **Discurso persuasivo**
3. **Carta persuasiva**
4. **Artículo de opinión**

El vídeo es un discurso persuasivo. El objetivo es convencer a un público, en este caso el juez, en una situación oral (un mitin, una charla, una presentación en clase). Para potenciar el mensaje se apoya en la voz, los gestos, la mirada y los argumentos.

Todos los textos persuasivos tienen algo en común:

1. **Captan la atención** (inicio atractivo).
2. **Ofrecen argumentos** (razones, ejemplos, datos).
3. **Buscan influir** (que el receptor piense o actúe de una manera).

Hoy queremos partir de una base escrita y trabajaremos **la carta persuasiva**.

Una historia para comenzar

En un pequeño pueblo andaluz, los jóvenes querían un lugar donde reunirse en verano. La piscina municipal era el espacio perfecto, pero muchos no podían pagar la entrada cada día. Entonces decidieron escribir una carta al alcalde. No era una carta cualquiera: no pedían un favor sin más, sino que presentaban **razones** para convencerlo de que abrir la piscina de manera gratuita para los jóvenes era una buena idea para toda la comunidad. Descubrieron

así que las palabras, bien organizadas y con respeto, podrían ser tan poderosas como una reunión o un discurso.

Apuntes teóricos básicos

- Una **carta persuasiva** es un texto escrito con el objetivo de convencer a una autoridad, institución o persona de tomar una decisión o realizar una acción.
- **Partes básicas de una carta persuasiva:**
 1. **Saludo inicial:** dirigido a la persona o institución.
 2. **Presentación del tema:** explicar de qué se trata.
 3. **Argumentos:** dar al menos 2 o 3 razones claras y convincentes.
 4. **Lenguaje respetuoso y formal:** aunque defendamos una postura, siempre con cortesía.
 5. **Cierre:** pedir lo que queremos de manera clara y positiva.
 6. **Firma:** nombre del remitente.
- Persuadir no significa exigir: significa **convencer con razones** y con respeto.

Ejercicio práctico: Escribir una carta persuasiva

Enunciado: Los alumnos deben redactar una carta dirigida al alcalde para convencerlo de que haga o permita algo que parezca difícil de conseguir, pero que suponga un beneficio importante para sus ciudadanos.

Instrucciones:

1. Escribe un saludo inicial apropiado (*“Estimado Sr. Alcalde:”*).
2. Expón el tema de manera clara (*“Nos dirigimos a usted para...”*).
3. Presenta **al menos 3 argumentos** que justifiquen la petición (ej.: beneficios para la salud, alternativa de ocio saludable, fomento de la igualdad).
4. Utiliza un lenguaje formal, respetuoso y persuasivo.
5. Cierra con una petición clara (*“Le solicitamos que...”*) y una despedida cordial.
6. Firma con tu nombre.

Ejemplo modelo

Estimado Sr. alcalde:

Me dirijo a usted en nombre de los jóvenes de Archidona para pedirle que considere la posibilidad de permitir el uso gratuito de la piscina municipal durante el verano.

Creemos que esta medida sería muy positiva por varias razones. En primer lugar, fomentaría hábitos de vida saludables, ya que la natación es un deporte completo y accesible. En segundo lugar, ofrecería una alternativa de ocio segura y económica para los adolescentes, alejándonos de otras actividades menos beneficiosas. Y en tercer lugar, promovería la igualdad, ya que todos los jóvenes podrían disfrutar de este espacio sin importar su situación económica.

Por todo ello, le solicitamos que estudie esta propuesta y facilite el acceso gratuito

a la piscina municipal para los jóvenes de Archidona.

Reciba un cordial saludo,

María López

Rúbrica de evaluación (máx. 10 puntos)

Criterio	2 puntos	1 punto	0 puntos
Estructura de la carta	Incluye todas las partes (saludo, tema, argumentos, cierre, firma).	Falta una parte importante.	Falta más de una parte.
Argumentos	Presenta al menos 3 argumentos claros y convincentes.	Presenta 1–2 argumentos o son poco desarrollados.	No presenta argumentos.
Lenguaje y tono	Formal, respetuoso y persuasivo.	Lenguaje adecuado pero poco formal/persuasivo.	Lenguaje inapropiado o sin intención persuasiva.
Claridad	Expone la petición de forma muy clara.	La petición es comprensible pero con alguna confusión.	La petición no queda clara.
Presentación escrita	Buena ortografía y presentación cuidada.	Algún error de ortografía o presentación descuidada.	Muchos errores que dificultan la lectura.

Total máximo: 10 puntos.

Sesión 4. El arte de contar historias



Una historia para comenzar

Había una vez un joven llamado Mateo al que le temblaban las manos cada vez que tenía que hablar en público. Un día, su profesora de Oratoria le propuso un reto: no tenía que memorizar un discurso, ni defender una opinión, solo **contar una historia**. Al principio no sabía por dónde empezar, pero recordó la vez que se perdió con su perro en el monte y cómo lo encontró gracias al sonido de su collar. Al contarlo, sus compañeros no apartaron la mirada. Se rieron, se sorprendieron y hasta se emocionaron. Mateo entendió entonces que hablar en público no era solo hablar bien: era **saber conectar con los demás a través de las historias**.

Apuntes básicos: ¿Qué es el storytelling?

- **Storytelling** significa literalmente “*contar historias*”.

- Es una técnica de comunicación que consiste en **transmitir una idea o emoción a través de un relato**.
- En oratoria, sirve para **captar la atención del público**, hacer que el mensaje sea **más recordable** y despertar **emociones**.
- Toda buena historia tiene tres partes:
 - **Inicio**: presenta los personajes y la situación.
 - **Nudo**: ocurre algo inesperado o conflictivo.
 - **Desenlace**: se resuelve el conflicto o se deja una enseñanza.
- Un buen narrador usa:
 - **Una primera frase curiosa, sorprendente o en forma de pregunta**.
 - **Tono de voz variado** (no monótono).
 - **Gestos y expresividad facial**.
 - **Palabras sencillas**, pero con **imágenes mentales** que atrapan al oyente.

Contar historias no es solo entretener, es compartir una parte de nosotros mismos de forma auténtica.

Ejercicio práctico: “Una historia en un minuto”

A partir de una **premisa disparatada o sorprendente**, el alumno deberá crear y contar una historia breve (de menos de un minuto) que tenga sentido, personajes y una pequeña enseñanza o final inesperado.

Premisas posibles:

- Un niño mordió a un perro.
- El hijo regañó a mamá.
- El sol se negó a salir.
- Un lápiz decidió no escribir más.
- Una silla se cansó de que se sentaran sobre ella.
- Un pez aprendió a andar por la calle.
- Un libro se escapó de la biblioteca.
- Una sombra se separó de su dueño.
- Un zapato decidió dejar de ser par.
- Una nube bajó al patio del colegio.
- Un robot se enamoró de una flor.
- Una palabra desapareció del diccionario.
- Una campana se negó a sonar el lunes por la mañana.

Instrucciones:

1. Elige una de las premisas o inventa la tuya.
2. Crea una historia breve con **inicio, nudo y desenlace**.
3. Practica cómo la vas a contar: usa gestos, cambia el tono de voz, mira al público.
4. Cuéntala en clase en **menos de un minuto**.
5. Escucha las historias de tus compañeros y comenta cuál te pareció más divertida o sorprendente.

Ejemplo modelo

Premisa: La vaca se lavó los dientes.

“Pocos relacionan a las vacas con la belleza, pero desde ahora eso cambiará. Una mañana, la vaca Margarita se miró en el reflejo del río y se asustó. ¡Tenía los dientes verdes de tanto comer hierba! Decidió que ya era hora de cambiar su imagen. Fue al corral, tomó el cepillo del granjero y, con espuma por todas partes, se puso a cepillarse. Cuando los demás animales la vieron, se rieron tanto que el gallo perdió la voz. Pero Margarita sonrió, orgullosa, con los dientes más blancos del campo. Desde entonces, cada mañana, todos los animales hacen cola para lavarse los suyos. ¡Hasta el cerdo!”

Rúbrica de evaluación (máx. 10 puntos)

Criterio	2 puntos	1 punto	0 puntos
Estructura del relato	Tiene inicio, nudo y desenlace claros.	Tiene dos de las partes.	La historia no tiene estructura clara.
Creatividad	Original, divertida o sorprendente.	Algo predecible o poco elaborada.	Repetitiva o sin imaginación.
Expresión oral	Habla con claridad, tono variado y expresividad.	Alguna dificultad en la expresión.	Habla muy bajo o sin emoción.
Duración y ritmo	Historia completa en menos de un minuto, ritmo adecuado.	Algo más larga o corta, ritmo irregular.	Demasiado larga/corta o sin ritmo.
Actitud y conexión	Mira al público, transmite seguridad y entusiasmo.	Algo tímido o desconectado del público.	No se atreve a contar o evita mirar.

Total máximo: 10 puntos.

Situación de aprendizaje 1. Las alumnas malditas: el poder de las palabras

Nivel: 1.º de ESO

Temporalización: 4-5 sesiones (aprox. dos semanas)

Producto final: Corto documental de testimonios titulado *Las alumnas malditas*



1. Sentido y contexto de la situación de aprendizaje

Partiendo del trabajo previo sobre **el arte de contar historias (storytelling)**, se propone a los alumnos crear y grabar un **documental de testimonios ficticios** ambientado en un suceso misterioso ocurrido en el instituto. El punto de partida es la historia: Un grupo de alumnas entra una tarde en la biblioteca y realiza una sesión de espiritismo. A partir de ese día, comienzan a vivir fenómenos extraños...

A través de entrevistas, narraciones y escenas breves, el alumnado desarrollará su **expresión oral, creatividad narrativa y habilidades comunicativas**, aprendiendo a **hablar ante la cámara con naturalidad y emoción**, adaptando su discurso a distintos registros.

2. Competencias clave

- **CCL (Competencia en comunicación lingüística):** elaborar discursos orales con coherencia, adecuación y expresividad.
- **CP (Competencia personal, social y de aprender a aprender):** trabajar en equipo, planificar tareas y reflexionar sobre el proceso comunicativo.
- **CCEC (Competencia en conciencia y expresión cultural):** apreciar el valor narrativo y expresivo del lenguaje audiovisual.
- **CD (Competencia digital):** utilizar herramientas digitales para la grabación y edición de vídeo.
- **STEM (Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería):** aplicar

pensamiento lógico y planificación al guion y montaje.

3. Saberes básicos implicados (según currículo andaluz)

Bloque A: La comunicación oral

- *Estrategias para hablar en público: claridad, tono, ritmo, contacto visual y lenguaje corporal.*
- *Adecuación del registro y uso expresivo de la voz.*
- *Técnicas de improvisación y control del miedo escénico.*
- *Comprensión y valoración de discursos orales (testimonios, entrevistas, narraciones).*

Bloque B: El discurso argumentativo y narrativo

- *Estructura de los relatos: inicio, nudo y desenlace.*
- *El storytelling como recurso para transmitir emociones e ideas.*
- *Argumentos y recursos persuasivos en la comunicación audiovisual.*
- *La ficción como forma de comunicación y reflexión colectiva.*

Bloque C: La interacción y el trabajo en grupo

- *Escucha activa, cooperación y respeto en los turnos de palabra.*
- *Planificación y reparto de roles en un proyecto comunicativo común.*
- *Resolución dialogada de conflictos.*

Bloque D: La comunicación mediática

- *Lenguaje audiovisual: guion, imagen, sonido y montaje.*
- *Uso responsable y ético de las herramientas digitales.*
- *Análisis crítico de los medios de comunicación y redes sociales.*

4. Descripción del proyecto / fases del trabajo

Fase 1. Inspiración (1 sesión)

- *Visionado de breves fragmentos de documentales o “falsos documentales” escolares o televisivos.*
- *Debate inicial: ¿qué hace creíble un testimonio? ¿cómo se transmite miedo o emoción sin efectos especiales?*
- *Lluvia de ideas sobre posibles sucesos paranormales en el instituto.*

Fase 2. Guion y personajes (1-2 sesiones)

- *Creación del argumento base (Las alumnas malditas).*
- *Reparto de roles: narrador/a, testigos, periodista, profesora, cámara, etc.*
- *Escritura del guion de entrevistas y testimonios con estructura narrativa.*
- *Ensayo de tono, gestos y naturalidad ante cámara (práctica de oratoria aplicada).*

Fase 3. Grabación y montaje (1-2 sesiones)

- *Grabación en espacios del centro (biblioteca, pasillos, aulas...).*
- *Grabación de testimonios y pequeñas escenas dramatizadas.*

- *Introducción al montaje básico con herramientas digitales sencillas (CapCut, Canva, Clipchamp, etc.).*

Fase 4. Estreno y reflexión (1 sesión)

- *Proyección del documental el Día de Halloween.*
- *Presentación oral del grupo antes del estreno.*
- *Debate posterior sobre el proceso: ¿qué técnicas de oratoria y storytelling se han usado? ¿qué hemos aprendido al hablar ante la cámara?*

5. Metodología

- **Aprendizaje basado en proyectos (ABP)** con enfoque comunicativo.
- **Aprendizaje cooperativo:** los alumnos trabajan en grupos con roles definidos.
- **Metodología activa y competencial:** uso de la voz, la expresión corporal y la creatividad como ejes del aprendizaje.
- **Evaluación formativa y participativa:** el alumnado coevalúa y reflexiona sobre su progreso.

6. Inclusión y atención a la diversidad

- *Adaptación de roles según intereses y capacidades (narrador, cámara, actor, editor, guionista).*
- *Apoyo visual y guiones simplificados para alumnado con dificultades de expresión oral.*
- *Reforzar positivamente la participación y el progreso individual.*

7. Producto final y difusión

- **Documental “Las alumnas malditas”:** montaje final con entrevistas, música y transiciones.

VÍDEO COMPLETO: <https://youtu.be/SL8ijCVe1Io?si=9oJIVCT8znnwhXct&t=22>

- **Estreno en el Día de Halloween** en el salón de actos o aula grande.
- *Posible publicación en la web o redes del centro con autorización familiar.*

8. Evaluación

Instrumentos:

- *Rúbrica de expresión oral y trabajo cooperativo.*
- *Diario de grabación (registro de proceso y reflexiones).*
- *Observación directa del profesor/a.*

Rúbrica orientativa (máx. 10 puntos)

Criterio	2 puntos	1 punto	0 puntos
Expresión oral	<i>Habla con claridad, tono variado y naturalidad.</i>	<i>Algo monótono o con dificultad.</i>	<i>Habla sin expresividad o apenas interviene.</i>

Credibilidad y emoción	<i>Interpreta su papel con convicción; conecta con el espectador.</i>	<i>Transmite algo de emoción.</i>	<i>Actuación forzada o sin implicación.</i>
Estructura narrativa	<i>El guion tiene coherencia, inicio, nudo y desenlace.</i>	<i>Estructura poco clara.</i>	<i>No hay hilo narrativo.</i>
Trabajo en equipo	<i>Colabora, respeta roles y aporta ideas.</i>	<i>Participación irregular.</i>	<i>No coopera o interrumpe.</i>
Uso de recursos digitales	<i>Utiliza adecuadamente cámara, sonido y montaje básico.</i>	<i>Presenta errores menores.</i>	<i>Mal uso o sin participación en la edición.</i>
Actitud y autonomía	<i>Participa con interés y responsabilidad.</i>	<i>Necesita apoyo constante.</i>	<i>Desmotivación o falta de implicación.</i>

Parte II. Lenguaje corporal y debate

Sesión 5. Hablar con todo el cuerpo

Objetivo: Aprender a comunicar no solo con palabras, sino también con la voz, la postura y los gestos, adaptándolos a diferentes situaciones o personajes.

1. Apuntes básicos

Lenguaje verbal

“Lo que decimos con palabras.”

- Mensaje, vocabulario y contenido del discurso.
- Importa la claridad, la corrección y la intención.

Lenguaje paraverbal

“Cómo lo decimos.”

- Tono, volumen, ritmo y pausas.
- Da vida y emoción a las palabras.

Lenguaje no verbal

“Lo que decimos con el cuerpo.”

- Gestos, postura, mirada, expresión facial, movimiento.
- El cuerpo también transmite emociones, poder o actitud.

Regla de oro:

“Tu cuerpo y tu voz deben decir lo mismo que tus palabras.”

2. Actividad práctica: «Profesiones en acción»

Objetivo: Practicar la expresión corporal y vocal representando distintas profesiones sin necesidad de disfraz ni texto preparado.

Organización

- Grupo de 13 alumnos.
- Se puede trabajar en **dos tandas** (7 y 6 alumnos) para mantener la atención del público.
- El profesor actúa como **moderador y narrador**.

Materiales

- Tarjetas o papelitos con profesiones (pueden sacarse al azar).
- Espacio despejado para moverse libremente.
- Cronómetro o reloj (1 minuto por turno).

Profesiones sugeridas

1. Médico/a
2. Profesor/a
3. Futbolista
4. Músico/a
5. Cocinero/a
6. Policía
7. Jardinero/a
8. Pintor/a
9. Piloto/a de avión
10. Actor/actriz de teatro
11. Periodista
12. Mecánico/a
13. Bailarín/a

Desarrollo paso a paso

1. Presentación (5 min)

Breve repaso oral de los tres tipos de lenguaje. Explica: “Hoy vamos a representar profesiones, pero no solo con palabras, sino con el cuerpo, la voz y la actitud.”

2. Ronda 1 – Solo gestos (10 min)

- Cada alumno saca una profesión en secreto.
- Durante 30 segundos, debe **representarla solo con gestos y postura corporal**, sin hablar.
- El grupo intenta adivinar la profesión.
Objetivo: desarrollar la comunicación no verbal.

3. Ronda 2 – Añadimos voz, sin palabras (10 min)

- Misma profesión, pero ahora pueden usar **sonidos, tono, ritmo o expresiones vocales** (sin decir palabras).
Ejemplo:
 - Cocinero: “mmm”, “psss”, sonido de sartén.
 - Policía: silbato, tono autoritario.
 - Músico: ritmo, tarareo, etc.
 Objetivo: trabajar la voz como instrumento expresivo (lenguaje paraverbal).

4. Ronda 3 – Con palabras (15 min)

- Ahora cada alumno dice una **frase típica o improvisada** de su profesión, actuando coherentemente con voz, cuerpo y gesto.

Ejemplo:

- Profesor: “Abrid el libro por la página 23.”
- Mecánico: “Este motor suena fatal, hay que cambiarlo.”
- Piloto: “Abróchense los cinturones, despegamos.”

- El resto del grupo observa si **verbal, paraverbal y no verbal coinciden**.

5. Cierre y reflexión (10 min)

En grupo, conversan sobre:

- ¿Qué profesiones fueron más creíbles?
- ¿Qué ayudó más: las palabras, la voz o los gestos?
- ¿Qué dificultades encontraron al expresarse sin hablar?

Rúbrica de evaluación (máx. 8 puntos)

Criterio	2 puntos	1 punto	0 puntos
Expresión corporal	Utiliza gestos y posturas coherentes con la profesión.	Usa algunos gestos, pero con rigidez.	Apenas usa el cuerpo o se bloquea.
Uso de la voz	Varía tono, ritmo y volumen con intención.	Voz poco variada o débil.	Voz monótona o inadecuada.
Coherencia entre palabra, voz y cuerpo	Total coherencia entre los tres lenguajes.	Alguna incoherencia leve.	Desconexión total entre cuerpo, voz y palabras.
Actitud y participación	Participa con entusiasmo, respeta turnos.	Participa con timidez o distracción.	No participa o se burla.

Situación de aprendizaje 2. El debate educativo

Sesión 1

Debate encadenado

1. Apuntes introductorios al debate (10 minutos)

¿Qué es un debate?

- Un intercambio estructurado de ideas entre dos o más personas con opiniones diferentes.
- Tiene un objetivo: **convencer, argumentar, refutar y escuchar activamente.**

Elementos esenciales del debate

1. Argumento

- Una idea que defiende tu postura.
- Debe incluir: **afirmación + explicación + ejemplo.**

2. Refutación

- Responder a un argumento del equipo contrario para debilitarlo.
- Utiliza conectores: “Sin embargo...”, “No es del todo correcto porque...”, “Ese argumento presenta un problema...”.

3. Turnos y respeto

- Solo habla quien tiene la palabra.
- No se interrumpe.
- Se escucha activamente para poder responder con sentido.

Tipos de estrategias útiles

- **Apelar a datos o experiencias** (“Muchos expertos...”, “En la vida cotidiana...”).
- **Organizar los argumentos por importancia.**
- **No repetir exactamente lo mismo:** cada turno debe aportar algo nuevo.

2. Actividad práctica: Debate encadenado (40 minutos)

Objetivo de la actividad

Practicar la intervención breve, la capacidad de réplica y la construcción de argumentos progresivos.

Fase 1 — Organización de equipos

- La clase se divide en **dos equipos**:

Equipo A → A favor de tener animales en casa

Equipo B → En contra de tener animales en casa

- Cada equipo elige un **orden de intervención** de sus participantes.

(Si son 13 alumnos, un equipo tendrá 7 y otro 6; puedes decidirlo por sorteo o asignación.)

Fase 2 — Preparación de argumentos (10 minutos)

Cada equipo:

- Elabora una **lista de 4–6 argumentos** principales.
- Asigna **qué alumno defenderá cada argumento**.
- Prepara posibles refutaciones al equipo contrario.

Se recomienda usar una hoja para:

- Argumentos principales.
- Ejemplos.
- Ideas para responder.

Fase 3 — Desarrollo del Debate Encadenado (25 minutos)

Estructura

- El debate se desarrolla en **turnos alternos**:
A favor → En contra → A favor → En contra...
- Cada alumno habla **1 minuto**.
- La regla principal es:

Regla del turno

Cada debatiente debe:

1. **Empezar respondiendo al último argumento del equipo contrario.**
2. **Aportar un argumento nuevo de su propio equipo.**
3. **Cerrar su intervención reforzando su postura.**

Ejemplo de turno

- “El compañero del equipo contrario ha dicho que tener animales en casa supone demasiada responsabilidad. Sin embargo, esa responsabilidad ayuda a los jóvenes a ser más organizados y empáticos. Además, tener un animal puede mejorar la salud emocional de toda la familia...”

Normas del debate

- No se puede repetir un argumento ya usado por tu equipo.
- No están permitidas las descalificaciones personales.
- Se debe mantener el contacto visual, una postura correcta y un volumen adecuado.
- El moderador controla **el minuto exacto**.

Fase 4 — Mini evaluación y reflexión final (5 minutos)

Breve puesta en común:

- ¿Qué os ha resultado más difícil: refutar o argumentar?
- ¿Habéis escuchado activamente para poder responder?
- ¿Qué técnicas os han ayudado más?

Criterios básicos de valoración

- Claridad del argumento
- Capacidad de refutar
- Orden y coherencia
- Uso adecuado del tiempo
- Lenguaje verbal, paraverbal y no verbal

Sesión 2. Torneo de debate 1 vs. 1

Hoy vamos a celebrar un **Torneo de Debate Individual**, en el que cada alumno se enfrentará a un oponente en un debate breve, claro y estructurado. El objetivo es **argumentar**, **refutar**, **escuchar activamente** y **defender una postura** de forma ordenada y respetuosa.

Cada debate tendrá **dos turnos por persona**, de **un minuto cada uno**.

Normas del Torneo

1. Asignación del tema

- Antes de cada enfrentamiento, se entregará a ambos participantes un tema con dos opciones enfrentadas: por ejemplo, *“playa o piscina”*, *“perro o gato”*, *“libreta de cuadros o de rayas”*, etc.
- A cada debatiente se le asignará **una de las dos posturas**, que debe defender durante todo el debate.

2. Estructura del debate

Cada alumno dispondrá de **dos intervenciones de un minuto**:

Primer minuto – Defensa inicial

- Presenta claramente **tu tesis** (la opción que te ha tocado defender).
- Expón **dos o tres argumentos** que apoyen tu postura.
- Habla de forma ordenada, clara y sin atacar todavía al oponente.

Segundo minuto – Refutación y conclusión

- Debes comenzar **respondiendo o refutando** uno o varios argumentos del oponente.
- Después, refuerza tus propias ideas y **concluye** volviendo a tu tesis.
- Evita repetir exactamente los mismos argumentos del primer minuto.

3. Normas de comportamiento

- No se puede interrumpir al compañero en ningún momento.
- El turno termina exactamente cuando se cumpla el minuto.
- Mantén un tono adecuado, contacto visual y postura correcta.
- No se permiten descalificaciones personales ni burlas.

4. Criterios para decidir el ganador del enfrentamiento

El jurado (profesorado o compañeros) valorará:

- Claridad al exponer la tesis.
- Calidad y variedad de los argumentos.
- Capacidad de **refutación**.
- Organización del discurso.
- Respeto del tiempo y normas.
- Uso adecuado de lenguaje verbal, paraverbal y no verbal.

5. Avance en el torneo

- El ganador de cada debate pasará a la siguiente ronda hasta llegar a la **gran final**.
- En caso de empate, se decidirá por la **fuerza de la refutación** o por una **pregunta rápida final** planteada por el jurado.

Temas para el torneo 1 vs. 1

1. Playa vs. Piscina
2. Perro vs. Gato
3. Libreta de cuadros vs. Libreta de rayas
4. Escribir a mano vs. Escribir a ordenador
5. Libro en papel vs. Libro digital (ebook)
6. Desayuno dulce vs. Desayuno salado
7. Deporte individual vs. Deporte en equipo
8. Videojuegos en consola vs. Videojuegos en móvil
9. Ir al cine vs. Ver películas en casa
10. Comer en casa vs. Comer en restaurante
11. Viajar en tren vs. Viajar en avión
12. Dormir siesta vs. No dormir siesta

Sesiones 3-7. El debate educativo: estructura y roles

¿Qué tiene un debate educativo?

- Equipos de cuatro componentes.
- Una pregunta.
- Una tesis a favor y otra en contra.
- Tres argumentos desarrollados y con evidencias por cada equipo.
- Refutaciones: puesta en duda de los argumentos del contrario.
- Preguntas y respuestas.
- Intento de acercamiento.

Los roles dentro de un equipo

- Introdutor (3 minutos)
- Refutador 1 (4 minutos)
- Refutador 2 (4 minutos)
- Conclusor (3 minutos)

Manual de debate educativo:

https://drive.google.com/file/d/1g0ZIUHf8mEPxAMZ4gkGJT_mfsEY34ZbD/view?usp=sharing

Parte III. Prácticas

Situación de aprendizaje 3. Una emisora de radio en clase

Recurso de apoyo: presentación «La radio: el medio que se escucha con la imaginación».

Presentación

<https://docs.google.com/presentation/d/1WcglBXX9bSnJaaWfM1wJeTK6L6r8vMJRlc2N-nJMuDs/edit?usp=sharing>

La radio es, probablemente, uno de los medios más potentes para trabajar la expresión oral en el aula. No necesita grandes recursos, permite integrar múltiples habilidades comunicativas y, sobre todo, convierte al alumnado en protagonista activo de su propio aprendizaje.

Como se recoge en la presentación "**La radio: el medio que se escucha con la imaginación**", la radio es un medio que transmite información, música y entretenimiento **solo a través del sonido**, obligando al oyente a crear imágenes mentales y desarrollando especialmente la imaginación y la expresión oral.

Esta idea es clave para la materia de **Oratoria y Debate**:

hablar bien no es solo decir cosas, sino saber comunicar con intención, claridad y emoción.

Esta situación de aprendizaje está diseñada para 1.º o 2.º de ESO (adaptable a otros niveles), en la que el alumnado aprende a comunicarse creando distintos formatos radiofónicos hasta culminar en un magazine en directo como producto final.

La radio es un recurso educativo extraordinario porque:

- Trabaja la **expresión oral estructurada**
- Fomenta la **escucha activa**
- Desarrolla la **creatividad y la imaginación**
- Permite integrar múltiples géneros discursivos
- Favorece el trabajo cooperativo
- Tiene un componente motivador muy alto

Además, la radio posee características educativas especialmente valiosas: es inmediata, accesible, económica y fomenta una expresión oral clara y persuasiva, como se señala en el apartado de **características de la radio** de la presentación.

Fases de la situación de aprendizaje

Fase 1. Descubrimos la radio

Objetivo

Comprender qué es la radio y cómo funciona como medio de comunicación.

Actividad: ¿Qué es la radio?

El alumnado reflexiona sobre:

- Qué es la radio
- Para qué sirve
- Qué tipos de programas existen
- Por qué sigue siendo importante

La radio se define como un medio que transmite información y entretenimiento exclusivamente mediante el sonido, lo que obliga a los oyentes a imaginar lo que escuchan .

Actividad: Tipos de programas de radio

El alumnado identifica:

- Informativos
- Magazines
- Musicales
- Deportivos
- Ficción
- Podcast

Estos tipos aparecen en la presentación como ejemplos de los principales formatos radiofónicos .

Fase 2. Aprendemos el lenguaje de la radio

Objetivo

Comprender los elementos básicos del lenguaje radiofónico.

El lenguaje del sonido

Según la presentación, el lenguaje radiofónico se basa en cuatro elementos fundamentales:

- La voz
- La música
- Los efectos
- El silencio

Cada uno cumple una función comunicativa distinta, desde crear emociones hasta generar tensión o dar realismo a una escena .

Actividad: Jugamos con la voz

El alumnado experimenta con:

- Volumen
- Ritmo
- Entonación
- Pausas

Ejemplos:

- Decir una frase con tono alegre
- Decir una frase con tono serio
- Decir una frase con tono misterioso

Fase 3. Creamos cuñas publicitarias

Objetivo

Aprender a persuadir mediante mensajes breves.

Qué es una cuña publicitaria

La publicidad en radio se caracteriza por:

- Mensaje breve
- Lenguaje directo
- Repetición
- Música pegadiza

Estas características aparecen en la sección de publicidad radiofónica de la presentación .

Actividad: Creamos un anuncio de radio

Duración:

30 segundos

El alumnado debe:

- Elegir un producto
- Escribir el guion
- Ensayar
- Grabar

Ejemplos de productos

- Una librería
- Un videojuego

- Un restaurante
- Una aplicación
- Un evento escolar

Fase 4. Informativo de noticias positivas

Objetivo

Aprender a informar con claridad y responsabilidad.

Actividad: Creamos un informativo

El alumnado redacta noticias reales o inventadas que cumplan:

- Lenguaje claro
- Información breve
- Tono neutral
- Estructura ordenada

Ejemplos de noticias

- Un proyecto solidario
- Un descubrimiento científico
- Un logro deportivo
- Una mejora en el centro educativo
- Una iniciativa ecológica

Fase 5. Podcast de entrevistas



Objetivo

Aprender a preguntar, escuchar y responder.

Actividad: Realizamos una entrevista

Roles:

- Entrevistador
- Entrevistado
- Técnico de sonido

Posibles entrevistados

- Profesorado
- Alumnado
- Familias
- Personal del centro
- Deportistas
- Artistas

Habilidades que se trabajan

- Escucha activa
- Improvisación
- Claridad en las preguntas
- Respeto por el turno de palabra

Fase 6. Tertulia radiofónica

Objetivo

Aprender a debatir con respeto y argumentos.

Actividad: Debate en formato tertulia

El alumnado participa en una conversación sobre un tema.

Temas posibles

- ¿Son útiles los deberes?
- ¿Deberían prohibirse los móviles en clase?
- ¿Es mejor estudiar por la mañana o por la tarde?
- ¿Los videojuegos son educativos?

Normas de la tertulia

- Escuchar
- Respetar
- Argumentar
- No interrumpir
- Responder con razones

Fase 7. Preparación del magazine

Objetivo

Integrar todos los contenidos trabajados.

Estructura del programa

Ejemplo:

Introducción

Cuña publicitaria

Informativo

Entrevista

Tertulia

Música

Despedida

Roles del alumnado

- Presentadores

- Redactores
- Entrevistadores
- Tertulianos
- Técnicos
- Coordinadores

Fase 8. Emisión del magazine en directo

Objetivo

Realizar una experiencia comunicativa real.

Opciones de emisión

- En el aula
- En el centro
- En la radio escolar
- En streaming
- En el Día del Libro
- En la Semana Cultural

Evaluación

Instrumentos

- Rúbrica
- Observación
- Autoevaluación
- Coevaluación
- Grabaciones

Criterios de evaluación

- Claridad en la expresión oral
- Organización del discurso
- Uso adecuado del lenguaje
- Respeto por los turnos
- Capacidad de escucha
- Participación

Atención a la diversidad

Se permite:

- Trabajar en grupo
- Repartir roles
- Adaptar el tiempo de intervención
- Usar guiones
- Repetir grabaciones
- Participar con distintos niveles de dificultad

Situación de aprendizaje 4. Charlas JNA



En el aula de Oratoria y Debate no solo enseñamos a hablar: enseñamos a **pensar, estructurar ideas y comunicarlas con sentido**. Por eso nace esta nueva situación de aprendizaje: **las Charlas JNA**, un evento inspirado en el formato de conferencias breves y motivadoras, pero con identidad propia de nuestro centro: el **IES José Navarro y Alba**.

Las **Charlas JNA** son una jornada de intervenciones orales en la que el alumnado presenta ideas personales, experiencias, reflexiones o aprendizajes ante un público real. No se trata de repetir información, sino de **contar algo que merezca ser escuchado**.

Esta situación de aprendizaje combina habilidades comunicativas, pensamiento crítico, creatividad y confianza personal, y culmina en un evento final en el que el alumnado se convierte en protagonista.

"Charlas JNA: ideas que inspiran, palabras que transforman"

Hablar en público es una de las habilidades más necesarias en la vida académica, profesional y social. Sin embargo, también es una de las que más miedo genera.

Esta situación de aprendizaje responde a tres necesidades fundamentales:

- Superar el miedo a hablar en público
- Aprender a estructurar un discurso claro
- Comunicar ideas con intención e impacto

Además, permite trabajar competencias clave de forma integrada y significativa.

Producto final

Jornada de Charlas JNA

Un evento organizado por el alumnado en el que cada participante realiza una intervención breve (3–5 minutos) ante un público real.

Puede celebrarse:

- En el salón de actos
- En la biblioteca
- En el aula
- En la Semana Cultural
- En el Día del Libro
- En una jornada de convivencia

Temporalización orientativa

8–10 sesiones

Cada sesión tiene un objetivo claro y progresivo, y prepara al alumnado para el evento final.

Sesión 1. Perder el miedo a hablar en público

Objetivo

Reducir la ansiedad ante la exposición oral y generar confianza.

Actividad: El minuto valiente

Cada alumno habla durante **60 segundos** sobre:

- Su comida favorita
- Su hobby
- Un recuerdo divertido
- Algo que le gusta mucho

No se evalúa el contenido.

Solo se valora **atreverse a hablar**.

Mensaje clave

El miedo no desaparece antes de hablar.

Desaparece después de hacerlo.

Técnica: respiración 4–4–4

- Inhalar 4 segundos
- Mantener 4 segundos
- Exhalar 4 segundos

Reduce la ansiedad y mejora el control de la voz.

Sesión 2. Encontrar una idea que merezca ser contada

Objetivo

Comprender que un buen discurso nace de una idea clara.

Actividad: Mi idea en una frase

El alumnado debe completar:

Mi charla trata sobre...

Ejemplos:

- Por qué equivocarse es necesario
- Lo que aprendí perdiendo
- El poder de la amistad
- Cómo un libro cambió mi forma de pensar
- Por qué el deporte me ayudó a confiar en mí

Regla fundamental

Un discurso no es un tema.

Un discurso es una idea.

Sesión 3. Construir un discurso con razonamiento y evidencia

Objetivo

Aprender a justificar una idea con argumentos y ejemplos.

Estructura básica

Idea

Razón

Evidencia

Ejemplo

Idea

El fracaso es necesario para aprender

Razón

Porque nos obliga a mejorar

Evidencia

Un deportista no gana sin entrenar y equivocarse muchas veces

Actividad: La escalera de la idea

El alumnado completa:

Yo creo que...

Porque...

Por ejemplo...

Sesión 4. Las estructuras del discurso

Objetivo

Organizar un discurso de forma clara.

Estructura clásica

Inicio

Desarrollo

Cierre

Estructura recomendada para Charlas JNA

Historia

Idea

Aprendizaje

Actividad: El discurso en tres partes

El alumnado divide su charla en:

1. Cómo empieza
2. Qué cuenta
3. Qué mensaje deja

Sesión 5. La capacidad de síntesis

Objetivo

Aprender a decir mucho con pocas palabras.

Regla de oro

Si no puedes explicarlo en una frase, todavía no lo entiendes.

Actividad: El discurso en 30 palabras

El alumnado debe resumir su charla en:

- 30 palabras

- 15 palabras
- 5 palabras

Ejemplo

30 palabras

Aprendí que perder un partido no significa fracasar, sino tener la oportunidad de mejorar y volver a intentarlo con más esfuerzo y motivación.

5 palabras

Perder me enseñó a crecer.

Sesión 6. Preparar un discurso inspirador

Objetivo

Aprender a emocionar al público.

Elementos de un discurso inspirador

- Una historia personal
- Una emoción
- Una enseñanza
- Un mensaje final

Actividad: Mi momento importante

El alumnado cuenta:

- Algo que le pasó
- Qué sintió
- Qué aprendió

Ejemplos de temas

- Mi primer fracaso
- El día que superé un miedo
- Lo que aprendí de mi abuelo
- El valor de la amistad
- Una decisión difícil

Sesión 7. Palabras de poder y vocabulario

Objetivo

Ampliar el vocabulario y elegir palabras con impacto.

Qué son las palabras de poder

Son palabras que:

- Transmiten emoción
- Generan imágenes
- Se recuerdan fácilmente

Ejemplos

En lugar de:

muy bueno

Usar:

extraordinario

impresionante

inolvidable

En lugar de:

problema

Usar:

reto

desafío

oportunidad

Actividad: El banco de palabras

El alumnado crea una lista de:

- Palabras que emocionan
- Palabras que motivan
- Palabras que describen

Sesión 8. Evitar errores habituales al hablar en público

Objetivo

Reconocer y corregir errores frecuentes.

Errores comunes

Hablar demasiado rápido

No mirar al público

Leer todo el tiempo

Repetir palabras

Usar muletillas

No vocalizar

Moverse sin sentido

No respetar el tiempo

Actividad: Detectives del error

El alumnado observa una exposición y detecta:

- Qué se hace bien
- Qué se puede mejorar

Sesión 9. Técnicas de memorización para discursos

Objetivo

Recordar el discurso sin necesidad de leer.

Técnica 1. El mapa mental

No memorizar palabras.

Memorizar ideas.

Ejemplo:

Inicio

Historia

Desarrollo

Problema

Aprendizaje

Final

Mensaje

Técnica 2. La regla de las tres palabras

Cada parte del discurso se resume en tres palabras.

Ejemplo

Historia

Primer partido miedo

Problema

Error derrota tristeza

Mensaje

Aprender mejorar volver

Técnica 3. Ensayo en voz alta

No basta con leer.

Hay que hablar.

Recomendación:

Ensayar:

- En casa
- Frente al espejo
- Caminando
- Grabándose

Técnica 4. La memoria visual

Imaginar escenas ayuda a recordar.

Ejemplo

Si el discurso habla de:

una bicicleta

imaginar:

la bicicleta

el sonido

el movimiento

Sesión 10. Ensayo general y preparación del evento

Objetivo

Preparar la jornada de Charlas JNA.

Tareas del alumnado

- Revisar el discurso
- Practicar la postura
- Controlar el tiempo
- Ajustar la voz
- Preparar el escenario

Organización del evento final

Duración de cada charla

2-4 minutos

Número de participantes

10–20 alumnos

Evaluación

Instrumentos

- Rúbrica
- Observación directa
- Grabación en vídeo
- Autoevaluación
- Coevaluación

Criterios de evaluación

- Claridad del mensaje
- Organización del discurso
- Uso del vocabulario
- Expresión oral
- Contacto visual
- Seguridad
- Capacidad de síntesis
- Respeto del tiempo

Atención a la diversidad

Se permite:

- Usar tarjetas de apoyo
- Reducir la duración
- Trabajar en pareja
- Presentar con apoyo visual
- Ensayar más tiempo
- Elegir temas personales

Producto final

Disponible en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=lro2XuCGCLo>

Nota de uso

Este material surge de una experiencia real en el aula. En concreto, en la asignatura Oratoria y Debate de 1º de ESO en el IES José Navarro y Alba de Archidona durante el curso 2025/26.

Las temporalizaciones, agrupamientos, temas de debate, productos finales y rúbricas pueden adaptarse a las características del grupo y a la programación docente de cada curso.