



Universitat
de les Illes Balears

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

TALLER DE RETÓRICA EN LAS CLASES DE FILOSOFÍA

Leonardo Ortega Gómez

Máster Universitario Formación del Profesorado

Especialidad Filosofía

Centro de Estudios de Postgrado

Año Académico 2020-21

TALLER DE RETÓRICA EN LAS CLASES DE FILOSOFÍA

Leonardo Ortega Gómez

Trabajo de Fin de Máster

Centro de Estudios de Postgrado

Universidad de las Illes Balears

Año Académico 2020-21

Palabras clave del trabajo:

Educación, Filosofía, Retórica, Debate.

Tutor: Joan González Guardiola

Índice

| | |
|---|----|
| Introducción..... | 4 |
| Objetivos del trabajo..... | 5 |
| Estado de la cuestión..... | 5 |
| Inspiración para este trabajo..... | 6 |
| La competición en las aulas..... | 10 |
| Marco legal..... | 12 |
| Objetivos de la propuesta..... | 14 |
| Desarrollo de la propuesta..... | 16 |
| Primera sesión: ¿Qué es la retórica?..... | 17 |
| Segunda sesión: Aristóteles y la retórica..... | 18 |
| Tercera sesión: Schopenhauer y la dialéctica erística..... | 19 |
| Alternativa de la tercera sesión..... | 21 |
| Sesión complementaria..... | 23 |
| Cuarta sesión: encuentros retóricos..... | 25 |
| ¿Por qué hacer esta unidad didáctica y los encuentros retóricos?..... | 30 |
| Experiencia en las prácticas..... | 31 |
| Conclusión..... | 33 |
| Anexos..... | 35 |
| Referencias y bibliografía..... | 54 |

Introducción

Hablar de retórica, hoy en día, es hablar de algo peyorativo. Como señala Concepción Naval (Naval, 2001, 69): «Los tratados de métodos oratorios o retóricos, los medios de persuasión, están desacreditados como artificiales, formales y verbales. Incluso la enseñanza de la retórica, que la tradición mantuvo durante siglos, ha sido prácticamente abandonada».

Este abandono no es justificado y parece ser el resultado de la ignorancia hacia la retórica. Si viajamos en el tiempo y nos situamos en la tradición clásica observamos cómo «la retórica ocupa un puesto central en la historia de la cultura antigua y moderna. Esto no sorprende, si tenemos en cuenta que la cultura griega está sustentada en el Logos, sostenida por la palabra» (Naval, 2001,70). Esta importancia en las épocas clásicas viene reforzada con la idea de que «La elocuencia, para los antiguos poseía un valor propiamente humano que trascendía las aprobaciones prácticas que las circunstancias históricas podían permitirle: servía de vehículo de todo aquello que hacía al hombre verdaderamente hombre» (Naval, 2001,70). La retórica y la elocuencia daban la posibilidad de hablar bien y con ello el aprender a pensar bien y vivir bien.

Con esta introducción se ha esbozado la importancia de la retórica a un nivel general, pero ¿Qué importancia tiene en la educación?

Los educadores tienen como fin la formación de las personas tanto a nivel intelectual como del carácter. Para conseguir ese fin son muchas las veces que la influencia se debe ejercer mediante la persuasión razonada. Cabe señalar que «persuadir es, podríamos decir, convencer a otro de nuestro punto de vista, comunicar a otro nuestro mismo grado de estimación sobre alguna cosa» (Naval, 2001,71). Es importante remarcar el segundo aspecto de esta definición ya que, como docentes, está en nuestras manos generar curiosidad en el alumnado. «A quien educa, le preocupa no sólo enseñar algo sino mover a quien escucha. Y la retórica parece cumplir esta finalidad» (Naval, 2001,72).

Con lo anterior señalado, no nos podemos olvidar de la herramienta analítica que supone la retórica para el alumnado. Ante una sociedad impregnada de información constante, *fake news* y argumentaciones falaces, la retórica supone una herramienta más para poder discernir estas constantes argucias que se nos presentan, a la vez de poder comprender porqué algunos de estos argumentos llegan a convencernos.

Objetivos del trabajo

El siguiente trabajo tiene como objetivo mostrar las posibilidades que la retórica tiene dentro de la educación y como la metodología del debate puede ser una gran herramienta para la enseñanza y educación.

Para ello, el siguiente trabajo se divide en los siguientes apartados: estado de la cuestión (donde se plantea qué peso tiene en la actualidad la impartición de la retórica en las aulas), inspiración para el trabajo (en que se señalan dos fuentes de inspiración de las cuales se recupera un elemento que hace atractiva esta propuesta), la competición en las aulas (en que se justifica el uso del debate competitivo como metodología válida), marco legal (donde se comprueba la legalidad de la propuesta) y el desarrollo de una unidad didáctica para la asignatura de Filosofía de 1º de bachillerato.

Estado de la cuestión

Si observamos el currículum de la asignatura Filosofía de 1º de bachillerato podremos observar que en el bloque 6 “La racionalidad práctica” del apartado de Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluable, se muestra un contenido bajo el nombre de “La retórica y la composición del discurso”. A primera vista esto no parece suponer ningún problema, pero cuando

nos preguntamos si se realiza este apartado y cómo se hace, el problema si surge.

Empecemos echándole un vistazo a diferentes libros de texto, herramienta utilizada como guía por muchos profesores. El libro *Filosofía i Ciutadania: Aprendre a pensar* de la editorial Arcanova no menciona en ninguna parte la retórica. Esto conlleva a que este apartado no se trabaje para aquellos alumnos y profesores que basen la asignatura en este libro. En los libros de *Filosofía 1* de la editorial Edebé y *FLB: Filosofía* de VicensVives sí se menciona la retórica, pero el espacio dedicado a esta es mínimo. Es cierto que dentro del apartado de retórica del libro de texto de VicensVives cumple con el contenido de “La retórica y la composición del discurso” ya que nos ofrece una definición de retórica y nos señala las partes y tipos de discurso, pero, a mi parecer no consigue hacer relucir lo verdaderamente atractivo de la retórica.

Si decidimos hacer una búsqueda de posibles unidades didácticas sobre retórica por Internet nos encontramos que la mayoría de ellas utilizan la retórica como fragmento para poder introducir el análisis lógico del lenguaje. Son muy pocas las que tienen en cuenta lo mismo de que el libro de texto de VicensVives, al que ya he mostrado como insuficiente.

Con esto dicho ¿Cuál es el potencial que tiene la retórica y que no se está aplicando en la asignatura? «Aristóteles considera que la persuasión es parte esencial de la retórica. Es función de la retórica investigar las fuentes de persuasión» (Naval, 2001, 71). El potencial que no se está aplicando es el estudio del porqué nos persuaden, del porqué nos convencen.

Inspiración para este trabajo

Tanto en la enseñanza como en la educación, la motivación es un factor importante. Es cierto que no toda enseñanza debe ser motivadora ya que el aburrimiento, como ejemplo, también es otro aspecto importante en esta. La

disciplina necesita de saber aburrirse y entenderlo como algo necesario. Ahora bien, esta cuestión no será reflexionada en este trabajo. Con esta propuesta se ha optado por abogar hacia un contenido y metodología en los que primen la motivación causada por el atractivo. Y ¿qué resulta atractivo para el alumnado?

La respuesta a la anterior pregunta es la misma que si se pregunta cuál es la inspiración que impulsa esta propuesta. Esta respuesta es: las batallas de gallos y *filosofighters*.

Las batallas de gallos tienen muchas variantes, pero para poder situar al lector las definiré como un encuentro entre dos participantes donde, siguiendo una instrumental formada por un loop, deben rimar mostrando sus habilidades con la improvisación. La forma de demostrar estas habilidades puede variar desde la utilización de recursos literarios y poéticos hasta los insultos más ingeniosos. En estas batallas las agresiones físicas están penalizadas con la descalificación automática. Como un enfrentamiento que es, debe haber un ganador. Este ganador se decide por la votación de un jurado.

El origen de estas batallas se remonta al mismo origen de la cultura del hip-hop, siendo Nueva York la cuna de esta. Pero para poder hablar de como algo tan característico de una cultura urbana pasó a ser un tema de conocimiento general en los adolescentes de hoy en día debemos buscar cuál fue el origen de su mediatización. Para ello nos tenemos que remontar a 2005 cuando la marca Red Bull, utilizando la página web YouTube, subió videos de la que sería la primera Final Red Bull Internacional de las batallas de gallos (de habla hispana). Desde ese momento hasta hoy, las batallas de gallos han ido ganando popularidad entre los jóvenes. Para demostrar esta creciente popularidad podemos ver como el video de la final de la primera Final Red Bull Internacional tiene, en la plataforma de YouTube, 322.352 visualizaciones mientras que la final de la Final Red Bull Internacional del año 2020 tiene 2 millones de reproducciones (a fecha de este trabajo). Otra forma de comprobar esta popularidad recae en la simpleza de preguntar a los jóvenes si conocen las batallas de los gallos, pregunta que suele ser respondida con una afirmación.

Sin saber determinar el porqué del atractivo de estas batallas y de su creciente popularización, se puede entender porqué esta propuesta se inspira en estos enfrentamientos.

Cuando se da una batalla de gallos, los jurados están obligados a evaluar a los competidores para poder decidir quién será el ganador. Algunos aspectos que podemos calificar como los “aspectos técnicos”, véase la utilización de recursos literarios como la metáfora o la anáfora, son de fácil evaluación. Su presencia es suficiente para evaluarse de forma positiva, pero existen otros ítems que sin tener esta facilidad de evaluación también son considerados. Estos aspectos que podemos denominarlos como “aspectos situacionales” se caracterizan por valorar la puesta en escena, la precisión a la hora de responder a la intervención del rival, el recibimiento de la rima por parte del público, etc. Si bien es cierto que son bastantes las diferencias, podemos hacer una analogía con un debate o con un discurso que tiene a un público como objetivo (un auditorio). Cuando un orador procede a emitir un discurso, este está argumentando, y esta argumentación puede ser entendida desde tres enfoques: «i) el enfoque lógico, del argumento como producto; ii) el enfoque dialéctico, del argumento como procedimiento o intercambio de razones en distintos diálogos con distintas reglas, y iii) el enfoque retórico, del argumento como proceso, sobre los medios usados en las comunicaciones argumentativas relativos al tipo de audiencia» (Bordes, 2011, 51). Se puede observar que se han dividido los aspectos evaluables de las batallas en dos y la clasificación que propone Bordes Solanas se divide en tres, esto no supone un problema ya que tanto el “enfoque dialéctico” como el “enfoque retórico se podrían aunar como un solo enfoque. Esta unión de ambos enfoques viene justificada desde los propios autores que componen los contenidos de esta propuesta de unidad didáctica: Aristóteles y Schopenhauer. La unión que permite esta analogía recae en hacer ver al alumno que, cuando escucha una batalla de gallos y se siente convencido de que un competidor ha ganado pese a que en aspectos formales ambos competidores han mostrado el mismo nivel, sea capaz de entender que no todo lo presenciado

debe ser valorado desde un enfoque lógico, sino que también debe tenerse en cuenta el enfoque dialéctico y retórico, haciendo especial énfasis en este último.

Este análisis, que podría motivar a una pequeña parte del alumnado, no es el gran potencial que tiene esta inspiración. La improvisación de los encuentros entre rimadores es la verdadera inspiración y, creo, es el gran atractivo de esta propuesta. Debe entenderse la improvisación como esa capacidad de adaptación a una situación de la manera más rápida, correcta y eficaz posible (siendo la eficacia el criterio más interpretable). Esta improvisación, que se demuestra en la última actividad propuesta de este TFM, consigue generar en el alumnado esa motivación a veces requerida en las aulas.

Una de las grandes diferencias entre el planteamiento inicial de esta propuesta y las batallas de gallos es que en esta propuesta no se intenta que el alumnado aprenda a rimar de una forma rápida y ágil. Otra iniciativa que se asemeja bastante a los rasgos indicados antes y es puramente filosófica es *filosofighters*.

Esta inspiración vino de la mano del tutor de este trabajo Joan González Guardiola quien me comentó la existencia de esta iniciativa. En Cataluña, promovido por el Club Cronopios, se organizaban unos encuentros filosóficos donde el espectáculo principal eran el encuentro entre dos participantes los cuales tenían que convencer al público de una tesis. En estos encuentros la buena argumentación y el buen uso de la retórica eran los elementos clave para conseguir la victoria.

Con las inspiraciones señaladas, me gustaría destacar que su repercusión en esta propuesta se ve reflejada en el formato de la actividad que cierra la unidad didáctica (el debate) con la innovación de la improvisación.

Para finalizar este apartado y dar comienzo al siguiente se puede formular la pregunta que a muchos les habrá invadido ¿Es un modelo competitivo adecuado para la enseñanza?

La competición en las aulas

La competición suscita entre el profesorado un conflicto ¿Debe ser usada en la educación? La respuesta que se da en esta propuesta justifica su uso dentro de una actividad con las características de un debate. Esta justificación viene por ser esta competitividad una metodología activa.

Antes de entrar en la justificación de este debate competitivo como una metodología activa, hay que definir que es un debate. Utilizando la misma cita que usa en su artículo Sánchez Prieto, tenemos que un debate es: «Una competición (un reto, un desafío) entre dos antagonistas, en los que, a diferencia de lo que ocurre en una simple discusión, existe una tercera parte (un juez, un auditorio) cuya aprobación buscan los dos contendientes. Se puede debatir, incluso sobre cuestiones que se consideran imposibles de resolver con el objetivo de persuadir a otros». (Cattani, 2003, 67). Con esta definición de debate dada pasemos a ver la validez de un debate competitivo como metodología activa.

Siguiendo con el artículo de Sánchez Prieto (Sánchez, 2017, 313), las metodologías activas pueden ser divididas en otras tres grandes metodologías: el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en problemas y el método del caso. Esta distinción la extrae de Benito y Cruz (2005, 22). En la propuesta de Sánchez Prieto, el debate se da enfrentando a dos grupos. Que sea por grupos implica que las metodologías activas de aprendizaje cooperativo y aprendizaje basado en problemas vean cumplidas algunos de sus requerimientos. Estas metodologías no se dan en la actividad de debate que se propone al final de esta unidad didáctica, ya que el debate se plantea de forma individual, pero los ítems del método del caso sí. Estas características que cumple la actividad propuesta al final de esta unidad didáctica son (Sánchez, 2017, 314-315):

- Trabajar sobre una situación real: los temas para los debates de esta propuesta se extraen directamente del alumnado, así

estos temas abarcan diferentes campos de la actualidad que les envuelve, desde temas coloquiales a temas formales.

- Uso del conocimiento previo: dado a la improvisación requerida para poder participar en los debates es indispensable un conocimiento previo sobre el tema, aunque este conocimiento puede que no sea lo suficientemente abarcador. Además, el conocimiento previo que el alumnado debe usar será mayoritariamente sobre conocimiento estratégico.
- Planteamiento de problemas o cuestiones complejas: en relación con los temas de situación real, el planteamiento de estos temas puede ser trabajado desde la complejidad que un curso de 1º de bachillerato puede manejar.
- Analizar información: pese a que la información no será contrastada de forma directa, los participantes pueden exigir la referencia de la información dada por el rival.
- Posicionarse, experimentar y tomar decisiones: la posición que se defiende en estos debates viene asignada de forma aleatoria, obligando así al alumnado a experimentar diferentes puntos de vista y a tomar decisiones de como defenderán la tesis que se les ha asignado.

Con esto señalado, doy por justificada esta metodología, que *a priori* puede resultar la más conflictiva de las que se proponen en este TFM. Aunque cabe señalar que esta metodología puede suscitar conflictos entre los alumnos por el hecho de sentirse como vencedores y vencidos. Para evitar esta posible situación se deberá dar un discurso de corte ético al alumnado. Además, la evaluación de estos debates es un elemento crucial para evitar estos conflictos, por ello la evaluación del alumnado no se sustentará en si un participante ha perdido o ha ganado, sino que se tendrán en cuenta otros elementos. Aun así, si

se diese el caso de que un encuentro crea un conflicto, el profesor o profesora puede aprovechar esa oportunidad para poder trabajar la gestión de emociones que en ese momento los alumnos presenten.

Marco legal

Esta propuesta de retórica en el aula está pensada para realizarse en la asignatura de Filosofía que se ejerce en 1º de bachillerato. Este apartado pretende explicitar la relación entre esta propuesta, la nueva ley educativa y el currículum autonómico de la asignatura de Filosofía de 1º de bachillerato.

Comenzando por la nueva ley educativa podemos encontrar que, en el apartado de fines, se destaca que la educación debe tener como objetivo «k) La preparación para el ejercicio de la ciudadanía [...] en la vida económica, social y cultural, con actitud crítica y responsable y con capacidad de adaptación a las situaciones cambiantes de la sociedad del conocimiento.» (MEFP, 2020, 38). Este objetivo es compartido con la propuesta de este TFM ya que la capacidad de discernir elementos retóricos de cualquier discurso edifica la actitud crítica del alumnado preparándolo para la inserción en la sociedad que lo rodea. Fijándonos más concretamente en el artículo 33 donde se muestran los objetivos de bachillerato podemos observar que «Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma» (MEFP, 2020, 67) es uno de ellos. Con esta propuesta, este objetivo se vería cumplido ya que el dominio de una lengua comprende su correcta utilización en diversas situaciones. El enfoque de retórica que se propone en este TFM hace especial hincapié en el contexto que rodea un discurso, haciendo así que el alumno se vea obligado a interpretar la situación en la que se encuentra. Esta constante interpretación de su situación y de a quién va dirigido su discurso conlleva al desarrollo del dominio de la lengua.

Como último aspecto a destacar de la relación entre la nueva ley de educación y esta propuesta, cabe añadir que la metodología utilizada estimula la

capacidad de expresarse correctamente en público. Este aspecto lo encontramos en el segundo punto del artículo 35.

Continuando con el currículum autonómico, podemos ver como uno de los fines de la asignatura de Filosofía de 1º de bachillerato «adquirir habilitats com saber pensar, raonar i argumentar amb fonament i coherència i de forma autònoma, i eines com l'actitud crítica i reflexiva, [...] l'habilitat discursiva per dialogar i convèncer evitant el pensament únic i dogmàtic» (DGPOC, 2020, 1). La retórica, desde sus orígenes, tiene como objetivo el persuadir y convencer. El proponer una unidad didáctica sobre retórica hace que este fin propuesto en el currículum se cumpla por el hecho de tratar la retórica y el mostrar cuales son sus formas de operar.

En cuanto a las orientaciones metodológicas que se proponen, cabe señalar que esta propuesta utiliza una metodología activa e intenta que las actividades planteadas sean reales. Estas metodologías se plantean, como bien se señala en el mismo currículum con el objetivo de promover «el desenvolupament d'habilitats com el pensament crític, la creativitat i la comunicació efectiva en cadascuna de les fases del procés» (DGPOC, 2020, 3). Estas metodologías, y esta propuesta en general, trabaja en el alumnado las competencias de comunicación lingüística, de aprender a aprender y las sociales y cívicas. Centrándose en los objetivos específicos que esta materia plantea podemos observar como los puntos 6, 7 y 8 se pueden consolidar mediante esta propuesta. Estos objetivos son: «Valorar el diàleg i el debat com a mitjans per aproximar-se a la veritat i com a exercici actiu del respecte, la tolerància i la comprensió», «Adoptar una actitud crítica davant opinions contraposades» y «Adquirir habilitats de comunicació i argumentació coherent de les pròpies opinions, tant de forma oral com escrita» (DGPOC, 2020, 6).

Para poder cerrar este apartado veo conveniente remarcar que en el bloque 6 “La racionalidad práctica” del apartado de Contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluable, se muestra un contenido bajo el nombre de “La retórica y la composición del discurso”. Esta señalización viene

dada para demostrar que el contenido de esta propuesta se contempla en el currículum y no es una sugerencia para la ampliación de este mismo.

Objetivos de la propuesta

La unidad didáctica que se propone en este TFM bajo el nombre de Retórica tiene como objetivo principal dotar al alumnado de (I)la capacidad de poder identificar y utilizar los recursos retóricos. Otros objetivos secundarios son: (II)mejorar la adaptación de los alumnos a situaciones imprevistas, (III)comprender por qué las personas son convencidas, (IV) comprender la importancia de la retórica en todos los aspectos diarios y (V) adquirir conocimientos teóricos sobre la retórica. Para intentar asumir estos objetivos, el contenido que propongo es una selección de dos obras: *Poética* de Aristóteles y *El arte de tener razón* de Schopenhauer.

Estos serían los objetivos y contenidos que propongo para esta unidad didáctica, pero, en consonancia con el apartado anterior, mostraré las competencias básicas, objetivos, contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje siguiendo los ítems del currículum autonómico (DGPOC, 2020):

Competencias básicas:

- 1CB. Comunicación lingüística
- 4CB. Aprender a aprender
- 5CB. Competencias sociales y cívicas

Objetivos específicos:

- 2OE. Identificar y apreciar el sentido de los problemas filosóficos.
- 3OE. Usar e identificar correctamente la terminología básica de las diferentes disciplinas filosóficas.

6OE. Valorar el dialogo y el debate como medios para acercarse a la verdad y como ejercicio activo del respeto, tolerancia y la comprensión.

8OE. Adquirir habilidades de comunicación y argumentación coherentes con las opiniones propias.

Contenidos

Contenido común:

B1. Comentario de textos filosóficos y textos pertenecientes a otras ramas del saber relacionadas con las temáticas filosóficas.

B1. Composición de discursos orales utilizando las reglas básicas de la retórica y la argumentación.

Contenidos específicos:

B6. La retórica y la composición del discurso

Criterios de evaluación:

B1.1 Leer comprensivamente y analizar, de forma crítica, textos significativos breves que pertenecen a pensadores destacados.

B1.2 Argumentar y razonar los propios puntos de vista sobre las temáticas estudiadas de forma oral.

B6.15 Conocer las dimensiones que forman parte de la composición del discurso retórico y aplicarlas a la composición de discursos.

Estándares de aprendizaje evaluables:

B1.1.1 Analiza de forma crítica textos pertenecientes a pensadores destacados, identifica las problemáticas y las soluciones expuestas, distingue las tesis principales y el orden la argumentación y relaciona los problemas que se plantean con lo que se ha estudiado en la unidad.

B1.2.1 Argumenta y razona sus opiniones, de forma oral, con claridad, coherencia y demostrando un esfuerzo creativo.

B6.15.1 Comprende y explica la estructura y el estilo de la retórica y los elementos retóricos.

B6.15.2 Realiza breves discursos retóricos estableciendo coherentemente la exposición y la argumentación.

Desarrollo de la propuesta

Esta propuesta está pensada para ser impartida en Filosofía de 1º de bachillerato. La evaluación y calificación de esta se ira explicitando a medida que se expliquen las sesiones. Aun así, se debe señalar, que la propuesta de evaluación y calificación que se propone en este TFM es una recomendación y que cualquier otra alternativa que se adapte a la programación de un centro será bienvenida. Parte de que esta unidad didáctica cuenta un 25% de la nota del trimestre en la que se imparta (preferiblemente el 3º trimestre). Este 25% que se puede traducir en 2,5 puntos del tercer trimestre se dividirá entre 1 punto por la entrega de la correcta ejemplificación de las estratagemas y 1,5p por cada técnica retorica utilizada o detectada en el debate (que a partir de ahora llamaré encuentro retórico).

Las metodologías utilizadas en esta unidad didáctica son: el aprendizaje magistral (con lecciones magistrales por parte del profesor), el aprendizaje cooperativo y el debate (también se puede contar la gamificación si se realiza la sesión complementaria)

Esta unidad didáctica se dividirá entre 6 o 7 sesiones de 50min por sesión. Esta división viene dada al asumir que las sesiones en los centros suelen durar este tiempo. Esta unidad didáctica puede ser modificada para que la repartición de sesiones cuadre con los horarios de un centro concreto. Las estructuras de las sesiones también son flexibles y pueden modificarse.

Es recomendable que la impartición de esta unidad didáctica proceda después de una unidad didáctica sobre lógica y argumentación. Esta

recomendación viene dada porque hacer esta unidad didáctica seguida de una de lógica y argumentación, proporcionará al alumno una mayor visión del lenguaje y podrá contraponer lo explicado y trabajado en ambas unidades.

Primera sesión: ¿Qué es la retórica?

Objetivos de la sesión: IV, V, 2OE, 3OE y hacer una evaluación inicial de los conocimientos sobre el tema del alumnado.

Explicación de la sesión: Esta sesión es una sesión en la cual la participación del alumnado es de gran importancia. Tras la rutina habitual se formulará a la clase la pregunta “¿Qué es la retórica?”. Tras este intercambio de aportaciones entre el alumnado y el docente, el docente formulará la pregunta de “¿Qué es convencer? Y “¿Qué sinónimos tiene?”. El objetivo de estas preguntas es poder clarificar cual es la tarea de la retórica y que diferencia existe entre persuadir, convencer, camelar, manipular, etc. Tras esto se le dará al alumnado una definición de retórica extraída de Bordes Solanas (anexo 1).

Antes de finalizar la clase se explicará al alumnado el itinerario de las próximas sesiones y la actividad final de esta unidad didáctica, los encuentros retóricos.

Estructura de la sesión: 5min de rutina (saludo y pasar lista), 5min de recuerdo de la clase anterior, 25min de intercambio de ideas y 15min de explicación de las siguientes clases.

Material para la sesión

Profesor: Definición de retórica (anexo 1) y pizarra.

Alumnado: Cuaderno y bolígrafo para tomar apuntes.

Aspectos importantes de la sesión:

- El docente debe hacer de guía durante toda la sesión, así como también debe incentivar la participación del alumnado.
- La utilización de una pizarra (en todas sus variantes) creará en el alumnado una mayor sensación de construcción conjunta de la definición de retórica.

Segunda sesión: Aristóteles y la retórica

Objetivos de la sesión: I, III, IV, V, 3OE, 6OE y 8OE.

Explicación de la sesión: Esta sesión es una sesión teórica donde el docente explicará la concepción sobre la retórica del autor Aristóteles y la división en el estudio de la retórica que él propone. Para esta explicación el docente se servirá del resumen del anexo 2 y de una pizarra o diapositivas (a elección del docente). Cabe señalar que la explicación de este autor puede hacerse de forma esquemática y es recomendable para facilitar el aprendizaje por parte del alumnado.

Estructura de la sesión: 5min de rutina (saludo y pasar lista), 5min de recuerdo de la clase anterior, 35min de explicación teórica (qué se verá interrumpida por las preguntas del docente y del alumnado) y 5min para recapitular lo visto en la sesión.

Material para la sesión

Profesor: Apuntes para la exposición del profesor (anexo 2), pizarra o diapositivas.

Alumnado: Cuaderno y bolígrafo para tomar apuntes.

Aspectos importantes de la sesión:

- Para empezar la sesión, tras la rutina de saludo y lista, es recomendable explicitar cómo se plantea la sesión.
- Durante la exposición teórica es recomendable intentar solucionar las dudas que vayan apareciendo. Por ello el alumnado puede utilizar la dinámica de levantar la mano para poder formular sus preguntas.
- Durante la exposición teórica, el docente debe formular preguntas al alumnado para asegurar el seguimiento de la exposición.
- Es importante la ejemplificación de los elementos retóricos que propone Aristóteles para acercar este conocimiento al alumnado.
- El contenido de la clase está pensado para que sea apuntado en los cuadernos del alumnado. En el caso de que algún alumno se interese por el contenido dado o quiera alguna fuente escrita como referencia se le facilitará el anexo 2 y se le recomendará un video de la plataforma de YouTube donde se explica la retórica aristotélica). *RETÓRICA - Aristóteles (Resumen del Libro): Filosofía para PERSUADIR y CONVENCER con EXCELENCIA.*
https://www.youtube.com/watch?v= RX_CawlhOg
- Al acabar la sesión es importante hacer una recapitulación de lo explicado.

Tercera sesión: Schopenhauer y la dialéctica erística

Objetivos de la sesión: I, III, IV, V y 8OE.

Explicación de la sesión: La sesión se divide en dos partes: una primera parte teórica y una segunda parte práctica.

En la primera parte de la sesión el docente explicará una breve introducción de la concepción sobre la retórica (dialéctica erística) que propone Schopenhauer. Para esta explicación se podrá utilizar el anexo 3. Tras esta explicación se dará paso a la segunda parte.

En la segunda parte se formarán grupos (dependiendo de las condiciones que se den en el aula: cantidad de alumnos, espacio físico, etc.) a los que se les entregará una fotocopia con una selección de estratagemas de dialéctica erística (anexo 4). El trabajo del grupo será ejemplificar 10 estratagemas. Esta actividad será entregada al final de la sesión al docente para su futura calificación. Se hará una entrega por grupo.

Esta actividad tiene como nota máxima 1p, valiendo cada ejemplificación 0,1p.

Estructura de la sesión: 5min de rutina (saludo y pasar lista), 5min de recuerdo de la clase anterior, 10 min de explicación teórica, 2min para la formación de los grupos y 28min para el trabajo en grupos.

Material para la sesión

Profesor: Apuntes para la exposición del profesor (anexo 3), fotocopias (anexo 4), pizarra o diapositivas.

Alumnado: Cuaderno y bolígrafo para tomar apuntes, y hacer el trabajo grupal.

Criterios de evaluación y estándares evaluables: B1.1, B1.1.1

Aspectos importantes de la sesión:

- Para empezar la sesión, tras la rutina de saludo y lista, es recomendable explicitar como se plantea la sesión.

- Durante la exposición teórica es recomendable intentar solucionar las dudas que vayan apareciendo. Por ello el alumnado puede utilizar la dinámica de levantar la mano para poder formular sus preguntas.
- Durante la exposición teórica, el docente debe formular preguntas al alumnado para asegurar el seguimiento de la exposición.
- Es importante la ejemplificación durante la exposición teórica.
- Durante la segunda parte de la sesión, el docente se pasará por el aula resolviendo dudas y problemas que puedan surgir, sea de la anterior exposición teórica o de la elaboración del trabajo.
- El contenido de la clase está pensado para que sea apuntado en los cuadernos del alumnado. En el caso de que algún alumno se interese por el contenido dado o quiera alguna fuente escrita como referencia se le facilitarán los anexos 3 y 4.

Alternativa tercera sesión

Esta alternativa se propone en el caso en que, por alguna razón, la tercera sesión no se pudiese llevar a cabo. Una de estas razones podría ser las medidas de seguridad implantadas en los centros por la pandemia mundial.

Objetivos de la sesión: I, III, IV, V y 8OE.

Explicación de la sesión: Esta es una sesión teórica en la que el docente explicará la concepción sobre la retórica del autor Schopenhauer y expondrá algunas de las estratagemas que el autor recoge en su obra. Para esta explicación el docente se servirá de los anexos 3 y 4, y de una. La primera parte de la explicación se centrará en la concepción de la dialéctica erística del autor. La segunda parte se centrará en la explicación y ejemplificación de algunas estratagemas (anexo 4).

Estructura de la sesión: 5min de rutina (saludo y pasar lista), 5min de recuerdo de la clase anterior, 35min de explicación teórica (qué se verá interrumpida por las preguntas del docente y del alumnado) y 5min para recapitular lo visto en la sesión.

Material para la sesión

Profesor: Apuntes para la exposición del profesor (anexos 3 y 4), pizarra.

Alumnado: Cuaderno y bolígrafo para tomar apuntes.

Aspectos importantes de la sesión:

- Para empezar la sesión, tras la rutina de saludo y lista, es recomendable explicitar cómo se plantea la sesión.
- Durante la exposición teórica es recomendable intentar solucionar las dudas que vayan apareciendo. Por ello el alumnado puede utilizar la dinámica de levantar la mano para poder formular sus preguntas.
- Durante la exposición teórica, el docente debe formular preguntas al alumnado para asegurar el seguimiento de la exposición.
- Es importante la ejemplificación de las estrategias que Schopenhauer propone.
- Para que el alumnado siga la exposición, una recomendación es que entre toda la clase se le asignen nombres a las diferentes estrategias.
- El contenido de la clase está pensado para que sea apuntado en los cuadernos del alumnado. En el caso de que algún alumno se interese por el contenido dado o quiera alguna fuente escrita como referencia se le facilitaran los anexos 3 y 4.
- Al acabar la sesión es importante hacer una recapitulación de lo explicado.

Sesión complementaria

Objetivos de la sesión: I, II, III, IV, 3OE y 8OE.

Explicación de la sesión: Esta tercera sesión se basa en la utilización del juego de mesa “Los hombres lobo de Castronegro”.

Omitiré la explicación completa del juego en este apartado, pero adjuntaré un apéndice (anexo 6) con la explicación. Para esta sesión nos interesa centrarnos en la fase diurna del juego, fase donde los participantes deben dialogar y convencer a los otros participantes de que no deben ser expulsados de la “aldea”. El juego ofrece muy pocos argumentos sólidos o verificables, por ello es una situación perfecta para poner en práctica elementos retóricos para convencer a los demás.

Esta sesión se divide en dos partes: el juego y la reflexión sobre lo que se ha hecho con el juego. La primera parte consiste en jugar al juego de “Los hombres lobo de Castronegro”. Al juego se le añadirá una regla nueva. Durante la fase diurna los participantes deberán apuntar en un papel cualquier elemento retórico que reconozcan en las aportaciones de sus compañeros.

La segunda parte consistirá en hacer una reflexión de lo sucedido en el juego, señalando con énfasis la importancia retórica.

La finalidad que se propone llevando este juego al aula es que el alumnado sea capaz de detectar elementos retóricos con el pretexto de saber quiénes son aquellos que pretenden convencerlos de cosas que no son. El juego, como ya he indicado ofrece pocos argumentos sólidos y verificables por ello la retórica toma un papel importantísimo para poder ganar.

Estructura de la sesión: 5 min de rutina (saludo y pasar lista), 35 min de juego (explicación del juego y jugar), 10 min de reflexión sobre el juego.

Material para la sesión:

Profesor: Juego “Los hombres lobo de Castronegro” (en su defecto algunas cartas donde se indiquen los roles).

Alumnado: Cuaderno y bolígrafo para apuntar los elementos retóricos.

Criterios de evaluación y estándares evaluables: B1.2, B6.15, B1.2.1, B6.15.1 y B6.15.2.

Aspectos importantes de la sesión:

- Se debe intentar que la explicación del juego sea lo más ágil y rápida posible. El énfasis de la explicación recae en la fase diurna y en la regla añadida de apuntar los elementos retóricos.
- Con media hora de juego no serán posibles muchas partidas, por ello es importante estructurar bien el tiempo de las discusiones.
- El profesor, dentro del juego, será el encargado de dinamizar el juego. Llevará el control del tiempo de las rondas e intentará provocar las acusaciones y defensas de los participantes (en el caso de que no se den de forma natural).
- Esta actividad será evaluada con un apto o un no apto. El proceso de evaluación consiste en: si el alumno ha detectado tres elementos retóricos de las aportaciones de otros compañeros o ha sido apuntado en otras listas (sumando tres en total de las dos posibilidades), el alumno será apto. Si no suma tres (entre aportaciones y detección de elementos) el alumno será no apto.
- Si el alumno consigue un apto, se le añadirán 0,5p en la nota del trimestre.
- La reflexión sobre lo sucedido en el juego debe centrarse en la importancia que la retórica ha tenido en los momentos de

convencimiento. Además, intentar extrapolar lo sucedido en el juego a casos de la actualidad o situaciones cotidianas puede enriquecer la reflexión.

Cuarta sesión: encuentros retóricos

Objetivos de la sesión: I, II, III, IV, 6OE y 8OE.

Explicación de la sesión: Esta sesión es la más esperada por el alumnado y por este TFM. Tras hablar e intentar justificar los debates competitivos en el aula, procedo a explicar que estructura siguen los “encuentros retóricos”.

Un encuentro retórico se da entre dos participantes (participante 1 y participante 2) donde cada uno deberá intentar convencer al resto de alumnos de la posición que les haya tocado defender. Tanto el tema como la posición que deberán defender se escogerán de manera aleatoria. Durante dos rondas, de distintas características, los participantes deberán convencer al auditorio de su posición usando elementos retóricos.

Los participantes de un encuentro retórico se escogen de manera aleatoria. Al principio de clase se les pedirá a los alumnos que escriban su nombre en un trozo de papel. Una vez todos los alumnos hayan entregado este papel de pequeñas dimensiones, estos papeles se introducirán en una bolsa para ser mezclados. Tras ser mezclados, el docente extraerá dos papeles. El nombre del primer papel corresponderá al participante 1 y el nombre del segundo papel al participante 2.

El tema será escogido de igual manera que los participantes. Cada alumno deberá escribir en un papel un tema. Es importante que el tema pueda abordarse desde dos perspectivas (sea como: a favor/en contra o desde posiciones diferentes). Estos papeles serán introducidos en otra bolsa para ser mezclados. El docente extraerá un papel de la bolsa de temas cuando los participantes hayan

sido seleccionados. El tema extraído se les comunica a los participantes antes de saber que posición deberán defender. El tema puede ser cambiado si ambos participantes están de acuerdo. Se pueden realizar hasta tres cambios.

Para la selección de posiciones se necesitará una moneda. Se aclarará cuales son las dos posiciones sobre el tema y se explicitará cual es la primera posición y cual es la segunda. Una vez aclarado esto se tirará la moneda y se asignará la posición correspondiente a cada participante. Para saber cual es la posición correspondiente véase:

| Moneda | Participante 1 | Participante 2 |
|--------|----------------|----------------|
| Cruz | Posición 1 | Posición 2 |
| Cara | Posición 2 | Posición 1 |

Tras la asignación de las posiciones, los alumnos jugarán a piedra papel y tijeras para saber quién empezará en el encuentro retórico. El ganador de este juego escoge quién empieza (esto puede ser usado como parte de la estrategia para vencer en el enfrentamiento). Tras esta decisión se darán 30s para que los alumnos piensen rápidamente como van a dirigir su discurso.

Un encuentro retórico se divide en dos rondas: una primera ronda donde los participantes deben defender su posición mediante un monólogo, y una segunda ronda dónde los participantes pueden hacerse preguntas, desacreditar al adversario o reafirmarse en sus argumentos. Esta segunda ronda se la puede llamar la ronda de debate. La segunda ronda termina con una intervención a tono de conclusión. En la primera ronda cada participante tiene hasta 1min30s para la ejecución de su monólogo. No es necesario llegar al tiempo límite. En la segunda ronda, ronda de debate, se darán 3min30s. Este tiempo se comparte entre ambos participantes. Si una intervención se alarga más de 30s en la segunda ronda, el docente avisará al participante y este deberá ceder su turno de palabra. El docente indicará con antelación cuando los participantes deben concluir. La primera intervención en cada ronda se vera determinada por la elección de quién

ha comenzado el encuentro retórico. El alumno que haga el segundo monólogo en la primera ronda deberá empezar en la ronda de debate.

Al acabar el debate, se decidirá por votación del resto del alumnado quién ha sido más convincente. Debido a que muchos alumnos ya tienen posiciones marcadas ante los temas que pueden surgir, se debe explicar que esta votación debe valorarse con lo visto en el encuentro retórico. Esta decisión no afecta en la evaluación y calificación.

La evaluación y calificación de este encuentro retórico la hace el docente intentando identificar recursos retóricos utilizados por los participantes. Por cada recurso retórico identificado, se le añadirá al alumno un 0,5p siendo el máximo 1,5p. Si el docente duda del uso de algún recurso, al finalizar el encuentro podrá preguntar al participante para que sea el participante quién identifique el recurso.

Es muy importante que se haga un pequeño comentario (feedback) a cada participante tras finalizar el encuentro. Este comentario debe mostrar al menos un punto fuerte de su intervención y un aspecto a mejorar.

Como puede imaginarse, una sesión no será suficiente para poder hacer todos los encuentros retóricos. Por ello, esta sesión se deberá repetir hasta que todos los alumnos hayan participado.

Ejemplo de un encuentro retórico: para clarificar el procedimiento de un encuentro retórico procederé a mostrar un ejemplo.

El docente empieza cogiendo un papel de la bolsa de los nombres. El nombre que extrae de la bolsa es el de Leo. Leo es el participante 1. El segundo papel que extrae de la bolsa es el de Iván. Iván es el participante 2. Después se extrae un papel de la bolsa de temas. El papel extraído tiene escrito “Deportes de contacto. A favor o en contra.” Este tema se divide en dos posiciones: a favor de los deportes de contacto (posición 1) y en contra de los deportes de contacto (posición 2). En este caso ambos participantes están de acuerdo con el tema extraído.

Tras la selección del tema se tira una moneda para ver qué posición defiende cada participante. La moneda tirada cae mostrando la parte de la cruz (el número). Esto significa que Leo (participante 1) deberá estar a favor de los deportes de contactos (posición 1) y que Iván (participante 2) deberá estar en contra de los deportes de contacto (posición 2). Con esto aclarado Leo e Iván juegan a piedra papel y tijeras para decidir quien empezará. Iván gana el juego y decide que él empezará en la primera ronda. Esta decisión la toma porque así Leo tendrá que hacer dos aportaciones seguidas, la primera ronda y la introducción de la segunda ronda.

Cuando se deciden a comenzar, Iván ocupa solo 45 segundos de la primera ronda. Esto no es ningún problema, ya que a los participantes se les ofrece hasta 1min30s, pero no están en la obligación de cumplirlos. Leo, por su parte, hace incluso menos tiempo, 30 segundos. La inauguración de la segunda le corresponde a Leo. Durante esta ronda se suceden preguntas y algunos recursos retóricos, entre ellos la apelación a los sentimientos por parte de Leo y la descalificación del rival por sus actos fuera del debate por parte de Iván. El docente, al ver que ya han pasado 3min de esta segunda ronda, indica a Leo que su próxima intervención ha de ser a modo de conclusión. Leo decide usar esta última aportación remarcando los puntos fuertes de su argumentación, en cambio, Iván aprovecha la conclusión para mostrar las debilidades de la argumentación de Leo.

Tras finalizar el encuentro retórico, el docente pregunta al resto del alumnado por cuál posición se decantan. Con una votación se decide que el ganador es Iván.

Hay que recordar que el ganar o perder este encuentro, que se decide con la votación del auditorio, no afecta a la evaluación de este ejercicio. Iván, pese a ser el ganador del encuentro, solo ha usado dos recursos retóricos. En cambio,

Leo ha usado tres. Del uso de recursos retóricos es de donde se evalúa al alumno.¹

Ejemplos de temas: los temas que pueden salir en estos encuentros retóricos son de lo más variados posibles. Aquí dejo algunos ejemplos:

- Concepción metafísica de Heráclito vs Parménides
- La filosofía es útil o inútil
- Dormir siesta. A favor o en contra
- Dieta omnívora vs dieta vegetariana
- Relaciones abiertas. A favor o en contra
- Pena de muerte. A favor o en contra
- Educación emocional y salud mental. Debería ser una asignatura más o todas las asignaturas deberían tratarla
- Pin parental. A favor o en contra
- Clases online o clases presenciales

Estructura de la sesión: 5min de rutina (saludo y pasar lista), 45min de encuentros retóricos.

Material para la sesión

Profesor: Dos bolsas, papeles pequeños y cronometro.

Alumnado: Cuaderno y bolígrafo para tomar apuntes.

Criterios de evaluación y estándares evaluables: B1.2, B6.15, B1.2.1, B6.15.1 y B6.15.2.

¹ Los recursos retóricos se pueden encontrar en los anexos 2 y 4.

¿Por qué hacer esta unidad didáctica y los encuentros retóricos?

Como ya se ha mencionado a lo largo de este TFM, uno de los aspectos más atractivos de los encuentros retóricos es la necesidad de ejercer la capacidad de improvisación por parte del alumnado. Esta necesidad viene dada al ser el tema y la posición que defender asignados de forma aleatoria. La aleatoriedad de estos encuentros retóricos implica que los alumnos utilicen los conocimientos que ya tienen de la forma más eficaz e inteligente posible, y estos conocimientos son tanto de contenido sobre el tema (argumentos) como en la forma que deben presentar los argumentos. La improvisación es un aspecto que fuera del centro educativo es necesario, solo hace falta señalar algunas decisiones que nuestra realidad nos obliga a tomar con una inmediatez espantosa, por ello, proponer una actividad donde se practique la improvisación parece ser casi una necesidad en nuestras vidas.

Son muchas las veces donde los participantes no tienen un amplio conocimiento del tema y sus argumentos se basan en opiniones repetidas en alguna red social. Ante esta situación es cuando el participante debe sacar a relucir todos los recursos retóricos posibles y de la mejor forma que sea capaz.

Con lo dicho hasta ahora, esta metodología parece inculcar en el alumnado la idea de que no es necesaria una buena información, sino que usando bien los recursos retóricos es suficiente, pero no es así. Schopenhauer habla de la dialéctica erística (retórica) como «esgrima intelectual para llevar la razón en una discusión» (Schopenhauer, 2006, 28) o como «el arte de discutir, y de discutir de tal modo que uno siempre lleve la razón, es decir, *per fas et nefas*» (Schopenhauer, 2006, 13). Él mismo remarca que «uno debe conocer las estrategias de mala fe para enfrentarse a ellas; es más, uno mismo debe utilizarlas con frecuencia para atacar al adversario con sus propias armas» (Schopenhauer, 2006, 27). Pero tener estos conocimientos no nos indica

cómo se debería usar la retórica, por ello «La retórica es útil porque por naturaleza la verdad y la justicia son más fuertes que sus contrarios, de modo que si los juicios no se establecen como se debe, será forzoso que se vean vencidos por dichos contrarios, lo cual es digno de recriminación» (Aristóteles, 1999, 170). Desde la posición de Aristóteles se entiende que la retórica es una herramienta del lenguaje, pero está debe ser usada con el objetivo de defender la verdad, y hacer llegar esta a las personas que no sean capaces de entender los razonamientos lógicos.

Esta vuelta por los dos autores que se trabajan en la unidad didáctica sirve para justificar que la concepción de la retórica que se debe impartir en el aula es la de una herramienta que debe ser usada con buenos fines. Además, para que los alumnos tengan una mayor capacidad crítica es necesario lo que se ha señalado de la obra de Schopenhauer, que sepan cuáles son las estratagemas que se dan en el día a día, para identificarlas y saber afrontarlas.

Experiencia en las prácticas

Durante el periodo de prácticas que se ofrecen en el Máster de Formación del Profesorado, he tenido la posibilidad de impartir la unidad didáctica aquí presentada. Debo comenzar indicando que esta propuesta fue modificada para su impartición. Al participar durante un breve periodo de tiempo en las clases del centro que se me asignó, la evaluación y calificación del trimestre ya estaba establecida. Al no poder hacer un cambio en este ámbito, esta unidad didáctica se evaluó y calificó de la siguiente manera: una pregunta teórica sobre la concepción y división que Aristóteles propone de la retórica, y los encuentros retóricos.

La pregunta teórica se formuló en un examen que tenían asignado a finales de mayo. La pregunta puntuaba 1,5p sobre 6p del examen. La evaluación de esta pregunta se adjuntará en el anexo 5. Los encuentros retóricos se calificaron con

un 0,5p sobre la nota final del trimestre, o dicho de otro modo, se les añadía medio punto a la nota final del tercer trimestre si los alumnos utilizaban tres recursos retóricos en estos encuentros.

Las sesiones impartidas con ambos grupos fueron: primera sesión, segunda sesión, alternativa de la tercera sesión y cuarta sesión. La alternativa de la tercera sesión se llevó a cabo por la situación del momento por la pandemia. La cuarta sesión se repitió dos veces para que todo el alumnado pudiera hacer un encuentro retórico.

En cuanto al recibimiento de las sesiones por parte del alumnado solo puedo señalar que fue muy bueno. La primera sesión, que dependía de la participación del alumnado para su correcto desarrollo, funcionó en los dos grupos donde se impartió. El alumnado recibió la introducción a la retórica con bastante interés, ya que vieron que el tema que se presentaba era algo muy cotidiano y que podían presenciarlo en su día a día. Las siguientes clases que fueron bastante más teóricas también fueron seguidas con gran interés. Desde mi opinión, creo que parte de este interés se fundamentaba en la constante interacción entre el alumnado y el profesor. Esta interacción era constante ya que preguntaba de manera muy constante sobre el contenido que estaba impartiendo.

Llegada la cuarta sesión el alumnado procedió, con buena fe, a colaborar para que los encuentros retóricos fueran un éxito. Este éxito tal vez se diera por el incentivo de unas décimas extra o por ser un momento donde ellos eran el centro de atención de la clase, lo que no se podía negar era el buen ambiente creado en las aulas con estas sesiones. Desde temas sobre la legalidad del aborto hasta una defensa férrea de la superioridad del sabor vainilla sobre el sabor chocolate en los helados, las defensas y los intentos de convencer al auditorio no solo se vieron impregnados con los recursos mostrados en las clases anteriores. Algunos alumnos, conscientes de su personalidad y la percepción que el auditorio tenía de ellos, optaron por estrategias que no fueron enseñadas en clase. Lo más remarcable de este ejercicio es que la mayoría del alumnado era capaz de identificar los elementos retóricos impartidos con anterioridad. Si es

cierto que el uso de los recursos de manera consciente, o con una estrategia para el debate, no fue lo más recurrente, pero se dieron casos donde, viéndose en una posible situación de derrota, no dudaron en hacer gala de las estratagemas que conocían.

Para cerrar este apartado, es conveniente que comente que los grupos del centro de prácticas que se me asignó estaban divididos en dos. Esto significaba que, aunque la mitad del alumnado estuviera conectado desde casa mediante una videollamada con el aula, el número de alumnos que estaban en clase era más reducido que el que podíamos encontrar antes de la pandemia. Este es un factor a tener en cuenta ya que resulta más difícil mantener la atención de un grupo grande que la de un grupo pequeño.

Conclusión

A modo de conclusión, procederé a recapitular los diferentes apartados de este TFM. Comenzando por la introducción de este, en el primer apartado se ha podido observar la relación existente entre la retórica y la educación. El segundo punto marcado han sido los objetivos del trabajo. Seguido de este apartado, se ha hablado de dónde toma inspiración este trabajo. Señalar la inspiración de este trabajo, la cual es las batallas de gallos, ha servido para mostrar algunos de los aspectos importantes de la propuesta: la competición, la improvisación y lo atractivo que puede resultar en la juventud actual. La característica de la competición puede generar controversia si es aplicada en las aulas, pero en el apartado de “La competición en las aulas” he mostrado que el debate competitivo es una metodología activa con grandes potencialidades dentro del ámbito académico. Tras esto se ha inspeccionado si la propuesta de este TFM encajaba dentro del marco legal que limita la ley de educación y el currículum autonómico.

En este punto se podría diferenciar una segunda parte del TFM en la que se propone una unidad didáctica. Antes de explicar cómo se desarrollarán las

sesiones, se han mostrado cuáles son los objetivos que cumplir con esta unidad didáctica. En el desarrollo de las sesiones cabe destacar la explicación de la cuarta sesión. Es en esta cuarta sesión donde se explican los encuentros retóricos.

Con las sesiones explicadas se plantea un apartado bajo el nombre de “¿Por qué hacer esta unidad didáctica y los encuentros retóricos?”. Este apartado es respondido sosteniendo que la retórica es una herramienta muy útil hoy en día. Es cierto que se puede hacer un mal uso de ella, pero como docentes, debemos enfocar la concepción de la retórica tal y como Aristóteles proponía. La retórica se debe reservar para un mayor poder de convencimiento de lo verdadero. Además, esta unidad didáctica conlleva a que el alumnado sea capaz de distinguir elementos retóricos a los que están expuestos cada día. Esa capacidad que se intenta conseguir en los alumnos la he podido observar en las prácticas donde he aplicado la propuesta de este TFM.

Para finalizar quiero remarcar que con esta propuesta se intenta dar una herramienta al alumnado para que sean capaces de analizar los elementos que los llevan a convencerlos, pero para ofrecer esta herramienta, se opta por una metodología que resulta atractiva como son los encuentros retóricos, donde la capacidad de adaptación en un corto periodo temporal supone una gran motivación para el alumnado.

Anexos

Anexo 1

¿Qué es la retórica?

Según Montserrat Bordes Solanas:

La retórica son los argumentos persuasivos con base en las creencias, valores y preferencias de una determinada audiencia que ha de ser convencida.

“La argumentación retórica comporta un razonamiento simulativo (fingir que se tienen deseos, creencias e intenciones de la audiencia) es dependiente de su audiencia: las premisas usadas se escogen en función de cuáles sean las preferencias y valores del público al que se aspira a persuadir”.

En Las trampas de Circe: Falacias lógicas y argumentación informal

Retórica de Aristóteles

La retórica para Aristóteles es una herramienta cuyo uso viene determinado por el orador, pudiendo ser utilizada con buenos o malos fines. Ahora bien, para Aristóteles la retórica debería ser utilizada con buenos fines defendiendo aquello que se considera verdad o un bien común. Además, debe ser usada cuando al auditorio que nos dirigimos no es capaz de entender algunos argumentos racionales. Como indica en el siguiente texto:

“Está claro que, si la audiencia pública estuviera impecablemente instruida y se ubicara en ese estado mental adecuado, entonces apenas haría falta recurrir a la retórica, más que gran error estaría cometiendo un litigante si pensara que la muchedumbre actúa siempre desde la cordura, la buena fe y la razón”

Aristóteles, *Retórica*

El estudio de la retórica no conlleva a la persuasión absoluta, es solo estadística. La retórica no es una ciencia exacta que, se asemeja más a la labor del médico, el cual no siempre es capaz de encontrar el remedio. Se debe tener en cuenta que hay aspectos que si dependen del orador y del método retórico, pero otros aspectos escapan de este control. El más claro es el no poder convencer a alguien si esta persona no está dispuesta a escuchar.

Elementos en el estudio de la retórica para Aristóteles

Tres elementos: hablante, oyente y temática.

Se fija en:

Hablante: carácter de hablante (Ethos)

Oyente: Estado emocional del oyente (Pathos)

Temática: Estructura del argumento en si mismo (Logos)

LOGOS (Palabra)

El Logos se centra en el contenido que sale de la boca del orador, el discurso. Este elemento tiene en cuenta aspectos tácticos y estratégicos. El Logos se puede dividir en: estilo y esencia.

Estilo: es la belleza superficial del discurso. Tiene en cuenta la gramática, léxico, adecuación, coherencia y cohesión del discurso, pero el aspecto más importante es la claridad de este. A mayor claridad, mejor prosa. Uno de los consejos que da Aristóteles es que se debe evitar el lenguaje banal y que se deben usar, de vez en cuando, expresiones elevadas o poco comunes para crear curiosidad en los oyentes. También se debe huir del uso de un vocabulario muy culto ya que se podría interpretar como un intento de ocultar la ignorancia del orador sobre el tema.

Esencia: es el grado de corrección lógica y de verdad ontológica, epistemológica y proposicional del tema en cuestión. De este apartado se extraen dos grandes recursos: tekμήnon y paradeigma.

Tekmēnon (prueba o evidencia): es un tipo de entimema (silogismo en el que se ha suprimido alguna premisa por considerarse obvia). Usa el razonamiento deductivo, ya que lo considera irrefutable por defecto. Es importante el orden del discurso si se usan estos razonamientos.

Paradeigma (paradigma o ejemplo): utiliza la inducción de carácter relativo. Se trata de poner ejemplos donde se compare parte con parte, es decir, particular con particular. Por ello los ejemplos usados deben usar las palabras “esta” o “aquellas”, indicando que son parte de un razonamiento inductivo.

ETHOS (Costumbre, hábito, carácter, forma de ser, personalidad)

El ethos atiende a la personalidad y credibilidad del orador, ya que, si el orador parece creíble, sus proposiciones parecen verdaderas. Las tres características para ser creíble son: areté, fronesis y eunoia.

Areté (carácter virtuoso): consiste en que el orador presente un carácter que encuentra la virtud en el término medio entre dos extremos viciosos. Es la virtud aristotélica aplicada.

Fronesis (inteligencia práctica): en la antigua Grecia se distinguía el saber teórico (sofía) del saber práctico (fronesis). El orador debe mostrar ese saber práctico que se podría definir como “no solo lo conozco, lo vivo”.

Eunoia (buena voluntad): consiste en mostrar hacia el auditorio que el orador tiene buena voluntad.

PATHOS (Pasión, estado de ánimo, emoción)

El Pathos se centra en el estado emocional del oyente y en cómo generarlos. Puede parecer que este apartado carece de ética y que puede ser usado con fines egoístas. Aristóteles remarca que usar la apelación del sentimiento se debe hacer cuando encontramos una falta de instrucción por parte del público y el mensaje es bueno.

Aristóteles propone hacer definiciones de las diferentes emociones que se pueden generar en el auditorio y luego extrapolar: ¿Cuál es el estado mental que genera esa emoción?, ¿Contra quién se ha generado esa emoción? y ¿Por qué razón?

Schopenhauer y *El arte de tener razón*

Sobre la obra:

- Opúsculo que dejó en una versión casi definitiva pero no público en vida. OBRA POSTUMA.
- No tenía título
- No lo público porqué encontraba que ya no era el momento de publicarlo (por su temperamento)
- La primera vez que se publicó fue bajo el título de Eristik por Julius Frauenstädt, aunque este título fue cambiando. Schopenhauer en su obra Parerga y Paralipómena hace referencia a este estudio como “Dialéctica erística” o “Bosquejo de lo esencial en toda discusión”.

Concepción que Schopenhauer tenía de este estudio:

“Recogí, pues, todas las estratagemas de mala fe que tan frecuentemente se utilizan al discutir y expuse claramente cada una de las mismas en su esencia más propia, aclarada mediante ejemplos y designada por un nombre propio, y añadí finalmente los medios que se pueden aplicar contra ellas, lo que podríamos denominar las paradas contra estas fintas de lo cual resultó una verdadera dialéctica erística”

Schopenhauer, *El arte de tener razón*

Etimología de erística

Eristíka Eris: Disputa o conflicto Técne: técnica

¿Qué es la dialéctica erística?

“El arte de discutir, y discutir de tal modo que uno siempre lleve razón, es decir, *per fas et nefas* (justa o injustamente)”

Schopenhauer, *El arte de tener razón*

¿Dónde se aplica la dialéctica erística?

Schopenhauer hace la división entre tener razón (que es algo objetivo) y llevar razón (que es la técnica para imponerse en la discusión). Es en llevar razón donde entra la dialéctica erística. Esto se da porque hay maldad en el ser humano. Esta maldad se puede observar porque, aunque sepan que defienden una mentira, intentan aparentar lo contrario.

Selección de estratagemas de *El arte de tener razón* de Schopenhauer

Estratagema 1: La Ampliación

“Llevar la afirmación del adversario más allá de sus límites naturales, interpretándola del modo más general posible, tomarla en el sentido más amplio posible y exagerarla. La propia, por el contrario, en el sentido más limitado posible, reducirla a los límites más estrechos posibles”. “Cuanto más general se hace una afirmación, tanto más expuesta queda a los ataques”.

Estratagema 2: La homonimia

“Usar la homonimia para extender la afirmación planteada a aquello que, fuera de que la palabra sea la misma, tiene poco o nada en común con la cosa de la que se trata”.

Estratagema 4

“Para llegar a la conclusión no se debe anticipar esta misma. De forma inadvertida, aislada y dispersa en la conversación se debe aceptar las premisas”.

Estratagema 8

Suscitar la cólera en la otra persona ya que esta no juzgará correctamente, y así señalarlo como insolente.

Estratagema 9

Hacer preguntas de forma desordenada para no mostrar nuestras intenciones a la otra persona.

Estratagema 10

“Cuando uno advierte que el adversario niega intencionadamente las preguntas cuya afirmación habría que utilizar para nuestra tesis, ha de preguntarse lo contrario de la tesis a utilizar”

Estratagema 17

“Cuando nos asedian con una contraprueba, podemos salvarnos mediante una distinción sutil a la que anteriormente no habíamos reparado cuando el asunto admita cualquier doble significado o doble caso”.

Estratagema 27

“Si un argumento enfada al contrario, se le debe acosar insistentemente con ese argumento”.

Estratagema 36

“Aturdir, desconcertar al adversario mediante palabrería sin sentido”.

Estratagema 38 (La última)

Cuando se va perdiendo y vemos que el adversario es muy superior, se debe atacar a la persona. Se trata de hacer un ataque ad personam, que se diferencia del ad hominem porque es más personalizado.

Guía para la corrección de la pregunta teórica

Pregunta: ¿Que concepción tiene Aristóteles de la retórica y qué clasificación propone? (1,5p)

¿Qué es la retórica para Aristóteles?

La retórica para Aristóteles es **una herramienta cuyo uso viene determinado por el orador**, pudiendo ser utilizada con buenos o malos fines. Ahora bien, para Aristóteles **la retórica debería ser utilizada con buenos fines** defendiendo aquello que se considera verdad o un bien común.

Clasificación

Aristóteles divide la retórica en tres partes: **logos** (refiriéndose a la temática o discurso), **ethos** (referido al hablante u orador) y **pathos** (referido al oyente o auditorio).

Logos (palabra): es el apartado que atiende al **contenido** que sale de la boca del orador, el **discurso**. Este apartado se divide en: **esencia** y **estilo**. El estilo es la claridad, coherencia, adecuación, etc., del discurso. La esencia es el grado de corrección lógica y de verdad ontológica del tema en cuestión. La esencia se divide en dos: **tekmênon** y **paradeigma**. El tekmenon es el razonamiento deductivo que Aristóteles califica como irrefutable, y el paradeigma los ejemplos particulares. Cabe remarcar que los ejemplos deben ser de la parte a la parte.

Ethos (costumbre, carácter, personalidad...): es el apartado que atiende a **la personalidad y credibilidad del orador**. Los tres aspectos a tener en cuenta para ganar credibilidad son: **Areté** (Carácter virtuoso), **Fronesis** (Sabiduría práctica) y **Eunoia** (Buena voluntad).

Pathos (pasión): es el apartado que atiende a las **pasiones, emociones y sentimientos despertados en los oyentes**.

Esta sería la teoría de la segunda pregunta del examen.

Propongo una forma de evaluación.

Si el alumno o alumna ha mencionado las palabras en negrita acompañadas de un ejemplo o una explicación creo que se le debería poner la máxima puntuación.

Siendo el valor de la pregunta de 1,5 propongo que: si el alumno o alumna contesta bien a la primera pregunta “¿Qué es la retórica para Aristóteles?” se le puntuará con un 0,5 (0,25 por cada parte en negrita), si el alumno o alumna hace la clasificación de forma completa se le puntuará con 1, si el alumno o alumna contesta a todo bien se le puntuará con 1,5.

En cuanto a los errores, por cada apartado no mencionado de la clasificación se le restará 0,1 del punto total. (A valorar)

Las explicaciones no tienen por qué ser exactas, si el sentido de la oración del alumno o alumna se asemeja al de esta hoja se le dará por válido, al igual que si usa las palabras en castellano en vez de en griego.

Reglas y objetivos de: Los Hombres Lobo de Castronegro

Los Hombres Lobo de Castronegro (Les Loups-Garous de Thiercelieux en su edición original francesa) es un juego de cartas de 8 a 18 jugadores creado en 2001 por Dimitry Davidoff, Philippe des Pallières y Hervé Marly e inspirado en el juego precedente Werewolf (1986), que fue a su vez un rediseño del juego Mafia adaptando su tema al de los hombres lobo.

Objetivo del juego

En general, existen dos bandos en la partida: Aldeanos por una parte y Hombres Lobo por otra. El objetivo de cada equipo es acabar con todos los miembros del otro, con la particularidad de que los aldeanos (la mayoría) ignoran quiénes son los hombres lobo (con la excepción de ciertos aldeanos especiales, que pueden poseer información adicional), mientras que los hombres lobo saben quiénes son los hombres lobo y quiénes los aldeanos, pero están en minoría y deben por tanto fingir que son aldeanos. (Es posible que exista un tercer bando si la partida incluye a Cupido y éste enamora a un aldeano y un hombre lobo) A todas las personas que reciban una carta se las denomina "jugadores" y se considera que forman "el pueblo".

El juego se articula en torno a dos fases: Día (todos los jugadores tienen los ojos abiertos y hablan, tratando de encontrar a los hombres lobo, mientras los hombres lobo se hace pasar por aldeanos) y Noche (todos los jugadores tienen los ojos cerrados, salvo aquellos que van siendo llamados por el narrador y

actúan en silencio). Durante la fase de la noche los hombres lobo abrirán los ojos en su turno para elegir una víctima, que morirá al día siguiente. Es posible que existan otros turnos por la noche, durante los cuales únicamente abrirá los ojos un aldeano con un personaje especial y aplique efectos especiales a la partida (generalmente beneficiosos para los aldeanos). Durante la fase del día, todos los jugadores intentarán descubrir quién(es) entre ellos es un hombre lobo y tras debatir, votarán a un jugador a su elección para ser linchado (el jugador con más votos será eliminado de la partida y mostrará públicamente su carta). Las fases de noche y día se alternan sucesivamente hasta que únicamente queden hombres lobo o aldeanos vivos y la partida termine con la victoria de uno de los dos bandos (es posible que la partida termine en empate si se juega con ciertos personajes especiales, ya que puede darse el caso de que en el turno final no quede ningún jugador vivo).

Preparación del juego

Al comienzo de la partida, se reparten tantas cartas como jugadores (a excepción del Narrador que no recibe ningún personaje). Cada jugador mira su carta para saber cuál es su personaje, información que mantendrá en secreto a menos que sea eliminado. En función del número de jugadores se establecerá un mínimo recomendado de Hombres Lobo: de 8 a 11, habrá 2 Hombres Lobo; a partir de 12 jugadores, habrá 3. Los creadores del juego incluyen recomendaciones para incluir otros personajes especiales, pero se trata de meras sugerencias y la decisión final sobre el número de personajes especiales y su combinación queda a discreción del Narrador. Normalmente, se suele jugar alrededor de una mesa, donde se colocan las cartas para facilitar la tarea del Narrador.

Comienzo de la partida

Al comenzar el juego, todos los jugadores cierran los ojos (se considera entonces que en la ficción es de noche y todos duermen): sólo los abrirán cuando el Narrador los llame para jugar (nombrando a los personajes que deben actuar,

nunca por los nombres de los jugadores) y volverán a cerrar los ojos en cuanto acabe su turno. Se juega el turno de preparación:

- El Narrador llama al Ladrón, éste levantará la mano silenciosamente y el primero le mostrará las dos cartas sobrantes boca arriba por si quiere elegir una y cambiarla por su carta de Ladrón. Si las dos cartas propuestas son de Hombre Lobo, el ladrón deberá cambiar su carta obligatoriamente.
- A continuación, el Narrador llama a Cupido, quien "lanzará sus flechas de amor" y elegirá dos jugadores a los que quiere enamorar (puede elegirse como uno de los enamorados él mismo). A continuación este personaje se convierte en un simple aldeano. El narrador tocará discretamente la cabeza de los enamorados para que estos puedan abrir los ojos y reconocerse (sin mostrarse sus personajes). Una vez se hayan reconocido, los enamorados vuelven a cerrar los ojos.

El Narrador decide si los aldeanos votarán ahora un Alguacil (función adicional, independiente del personaje) por mayoría simple, o si el Alguacil será elegido más tarde en el transcurso de la partida.

Desarrollo de la partida

Tras la sucesión del turno de preparación y la posible elección de Alguacil, se procede a jugar la primera noche.

- Durante la Noche todos los jugadores duermen y el Narrador irá llamando a cada personaje en el siguiente orden:
 - Vidente: elige un jugador y el Narrador le mostrará la carta de dicho jugador.
 - Hombres Lobo: eligen por consenso a un jugador a quien quieren matar, señalándolo al Narrador. Si no hay unanimidad, no hay muerte, por lo que dispondrán de un tiempo limitado para elegir a su víctima (a discreción del Narrador).

- Bruja: El Narrador le señala el jugador que está a punto de morir (si lo hay) y ésta decidirá qué hacer. Puede salvarlo, gastando su Poción de la Vida, o dejarlo morir. A continuación, la bruja tiene la opción de gastar su Poción de la Muerte para eliminar al jugador que desee.
- Una vez han jugado los personajes anteriormente descritos, se procede a la fase de Día. El narrador indicará quién ha muerto esa noche y a continuación los jugadores que sigan vivos debaten. Las reglas permiten expresamente farolear (anunciar en voz alta que uno tiene un personaje que no tiene) o decir la verdad: lo único que se prohíbe es mostrar la carta de personaje que uno tenga. Los hombres lobo intentarán hacerse pasar por aldeanos (simples aldeanos o aldeanos con poderes especiales), los aldeanos tratarán de deducir quién miente o quién es un hombre lobo guiándose por las votaciones y las muertes previas, por la actitud o el nerviosismo de resto de jugadores, etc. Los aldeanos con personajes especiales intentarán usar su información en provecho del pueblo, con cuidado de no ser descubiertos, puesto que ser demasiado obvios podría suponer su muerte en la noche siguiente a manos de los hombres lobo. Una vez los jugadores se han hecho una idea de quién puede ser un hombre lobo, se procede a una votación. Las reglas originales sugieren que tras la primera votación el Narrador elija a 2 candidatos para ser linchados y a continuación se efectúe una segunda votación únicamente entre estos dos candidatos: el jugador que reciba más votos es eliminado de la partida (linchado por el pueblo) y deberá mostrar su carta de personaje a los demás.

Cada vez que un jugador muera, ya sea debido al ataque de los Hombres Lobo, la Poción de la Muerte de la Bruja, el disparo del Cazador, el suicidio por estar enamorado o simplemente el linchamiento del pueblo, debe revelar su carta de personaje.

- La partida prosigue así, alternando noche y día, hasta que un bando ha eliminado al otro.

- La primera edición de las reglas señalaba que los hombres lobo ganaban si conseguían eliminar al penúltimo aldeano (es decir, que en el caso de que en un día quedasen vivos únicamente un aldeano y un hombre lobo, ganaban los hombres lobo). Las ediciones posteriores establecen que ganan únicamente si eliminan al último aldeano.

- Los aldeanos, en cualquier caso, deben eliminar a todos los hombres lobo para ganar la partida.

- Se considera ganadores a todos los jugadores que compartiesen bando con el vencedor, independientemente de que hayan llegado al final de la partida vivos o muertos.
- Los enamorados perderán la partida si están muertos y la ganarán si están vivos; forman un bando independiente y no pueden ganar muertos.

Personajes

- Narrador: Dirige la partida, modera el diálogo e informa de los sucesos acontecidos. A su discreción queda la interpretación de las reglas y las dudas.

- Ladrón: Si se decide incluir este personaje en la partida, deben añadirse dos cartas adicionales antes de repartir. En el turno de preparación, el Ladrón verá las dos cartas sobrantes y podrá elegir si cambiar la suya por alguna de las dos sobrantes. Si ambas cartas son de Hombre Lobo, deberá cambiar su personaje por el de Hombre Lobo obligatoriamente. Variante: Cuando es el turno del ladrón mueve las cartas de sitio a donde el prefiera. Puede moverlas a la derecha o la izquierda. Cuando la gente se despierta, mira la carta que le ha tocado y juega con el nuevo personaje.

- Cupido: En el turno de preparación, elige a dos jugadores (puede elegirse a sí mismo como uno de los dos jugadores) y los enamora. Los jugadores enamorados pasan a ser un bando más del juego y sólo ganarán si sobreviven al final de la partida; si uno de los dos enamorados muere, el otro se suicida ante

"la horrible idea de vivir sin su amor". En el caso de que los jugadores enamorados sean un hombre lobo y un aldeano, o dos hombres lobo, deberán eliminar al resto de los jugadores de la partida para poder ganar. Si ambos son aldeanos, únicamente deben llegar vivos al final de la partida, nada les obliga a eliminar al resto de jugadores.

- Hombres Lobo: por la noche, designarán una víctima que será devorada. Debe haber unanimidad en la designación de la víctima o, en caso contrario, no habrá víctima esa noche. Es posible que no exista consenso en el caso de que un Hombre Lobo esté enamorado de un Aldeano y el resto de los hombres lobo quiera matar a su enamorado. En cualquier instante de este turno, la Niña puede (si así lo desea) abrir los ojos para identificar a los Hombres Lobo, pero con cuidado de que no la vean. La primera edición del juego establecía la regla de que no era obligatorio abrir los ojos como Hombre Lobo (para así evitar ser descubierto por la Niña), pero si ningún hombre lobo abría los ojos por la noche, todos "morían de hambre" y los aldeanos ganaban la partida. Esta regla desaparece en las sucesivas ediciones del juego, en las que se incorpora la prohibición expresa de que un hombre lobo sea seleccionado como víctima nocturna (jugada que podría resultarles beneficiosa si está en juego la Bruja y decide salvar a la víctima).

- Niña: Durante el turno de los Hombres Lobo, puede abrir los ojos para tratar de descubrir quiénes son. Debe actuar con cautela, ya que si es descubierta por los Hombres Lobo, pasará a ser automáticamente la víctima de esa noche, en lugar de cualquiera que hubieran decidido. Si se juega con la Niña, está prohibido para todos los jugadores colocar las manos frente a la cara o mirar hacia abajo durante el turno de la noche. Las reglas prohíben asimismo expresamente que la Niña abra los ojos de forma evidente y los mantenga abiertos para hacerse pasar por un hombre lobo ("Está demasiado asustada para eso, ¡sólo tiene 8 años!").

- Bruja: Posee dos pociones que puede usar por la noche, tras el turno de los hombres lobo: la Poción de la Vida salvará a un personaje del ataque de los Hombres Lobo (también puede reservársela para ella misma) y la Poción de la Muerte matará a otro personaje de su elección. Puede usar una, ninguna o las dos pociones durante el mismo turno si así lo desea, pero una vez ha utilizado una de las pociones, la pierde para el resto de la partida y no podrá volver a servirse de ella. El muerto del día siguiente puede, por tanto, ser aquel jugador que designaron los hombres lobo u otro distinto (si la bruja salvó a la víctima y decidió matar a otro jugador). Es posible que no haya muerto al día siguiente (si la Bruja decidió usar únicamente su Poción de la Vida) y es posible que haya dos muertos (si la Bruja decidió no usar su Poción de la Vida y usar su Poción de la Muerte contra otro jugador). El número de muertos puede ser mayor aún si están en juego los enamorados y el Cazador. Las reglas establecen que una vez la Bruja haya utilizado su poción de la Vida, el Narrador ya no le indicará en sucesivos turnos quién está a punto de morir. Es posible, por tanto, que la Bruja lance su poción de la muerte contra un jugador que ya estaba a punto de morir, o que ignore que ella misma está a punto de morir.

- Vidente: Todas las noches elige un jugador para que el Narrador le revele la carta de personaje correspondiente. El Narrador le muestra a la Vidente, en silencio y en secreto, la carta de dicho jugador. Nadie debe deducir qué carta ha sido mostrada por el ruido de la carta al manipularse ni por la posición del Narrador: si es necesario, el Narrador tocará todas las cartas, pero mostrará a la Vidente únicamente aquella que solicitó.

- Cazador: Cuando muera, puede elegir a otro jugador a quien matar. La decisión es únicamente suya y no se debe tomar por consenso ni consejo.

- Aldeano: No posee ningún poder especial, aparte de su intuición y su sentido común.

- Alguacil: El Alguacil se elige democráticamente por el pueblo en un momento dado de la partida, a discreción del Narrador. Es un cargo o función, no un personaje. No supone ningún bando, y quien reciba el cargo de Alguacil gana la habilidad de que su voto para linchar valdrá por dos y, en caso de empate en la votación, él decidirá a qué jugador entre los empatados se lincha. Si el Alguacil muere en el transcurso de la partida, él mismo designa un sucesor para recibir el cargo de Alguacil, con su último aliento. Al ser una función excepcionalmente poderosa, los jugadores tienden a limitar el poder del alguacil a una de sus dos habilidades (modificando las reglas oficiales): bien votar doble, bien desempatar.

Extraído de <https://www.quejuegosdemesa.com/wp-content/uploads/2019/01/hombres-lobo-de-castronegro.pdf>

Referencias y bibliografía

Referencias

Aristóteles. (1999). *Retórica*. Madrid: Gredos.

Bordes Solanas, M. (2011). *Las trampas de Circe: Falacias lógicas y argumentación informal*. Madrid: Cátedra.

DGPOC. (2020). "Currículum de Filosofía (Batxillerat)" a <https://intranet.caib.es/sites/curriculums/ca/batxillerat/archivopub.do?ctrl=MCRST11406ZI329898&id=329898> > [en red, 08/06/21].

frescolate. (13 de junio de 2021). *Final Internacional 2005 Puerto Rico - Red Bull Batalla de los Gallos*. (Archivo de video). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=4GK0CyCceVw>

Garrido González, A. (2015). *Filosofía 1*. Barcelona: edebé.

MEFP. (2020). Texto completo de la LOE con las modificaciones de la LOMLOE.

Naval, C. (2001). «Educación y retórica. Aprender a juzgar por cuenta propia». En A. Rodríguez Sedano y F. Peralta (eds.), *Autonomía, educación moral y participación escolar* (pp. 69-83). Pamplona: Eunsa.

Prestel Alfonso, C. (2015). *FLB: Filosofía*. España: VicensVives.

de Puig, Irene. (2008). *Filosofía i ciutadania: Aprendre a pensar*. Mallorca: Arcanova.

Ram Talks. (13 de junio de 2021). *RETÓRICA - Aristóteles (Resumen del Libro): Filosofía para PERSUADIR y CONVENCER con EXCELENCIA*. (Archivo de video). Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=RX_CawlhOg

Red Bull Batalla. (13 de junio de 2021). *Final Internacional 2020 | Red Bull Batalla*. (Archivo de video). Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=TpfnHVUCSxk>

Sánchez Prieto, G. (2017). “El debate competitivo en el aula como técnica de aprendizaje cooperativo en la enseñanza de la asignatura de recursos humanos”. *Aula*, 23: 303-318.

Schopenhauer, A. (2006). *El arte de tener razón: Expuesto en 38 estratagemas*. Madrid: Alianza Editorial.

Bibliografía

Benito, A. y Cruz, A. (2005). *Nuevas claves para la docencia universitaria en el espacio europeo de educación superior*. Madrid: Narcea.

Cattani, A. (2003). *Los usos de la retórica*. Madrid: Alianza Ensayo.

Naval Duran, C. (1992). *Educación, Retórica y Poética*. Pamplona: Eunsa,

Sánchez Prieto, G. (2011). “El debate académico en el aula como herramienta didáctica y evaluativa”. Disponible en [https:// www.doccity.com/es/el-debate-academico-en-el-aula-como-herramienta-didactica-y-evaluativa/4686772/](https://www.doccity.com/es/el-debate-academico-en-el-aula-como-herramienta-didactica-y-evaluativa/4686772/)