

# Guía didáctica



Autor: Xosé Antón Vicente Rodríguez

[antonvicente@edu.xunta.gal](mailto:antonvicente@edu.xunta.gal)

# Descrición xeral do recurso

**O Cuco – Mitoloxía** é un xogo educativo dixital baseado na dinámica de preguntas e respostas no que os participantes compiten por conseguir quedar sen ovos no seu niño antes que os demais.

A proposta está inspirada no comportamento do cuco común (*Cuculus canorus*), unha ave coñecida por depositar os seus ovos nos niños doutras especies para que sexan estas quen os incuben e críen.

O xogo combina contidos curriculares sobre Mitoloxía cunha mecánica lúdica que favorece a motivación, a participación activa e a consolidación das aprendizaxes.

## Nivel educativo recomendado

O recurso foi deseñado principalmente para:

- **1º de ESO** (nivel de referencia).
- **5º e 6º de Educación Primaria**, realizando unha selección ou adaptación das preguntas cando sexa necesario.
- **2º de ESO**, como actividade de repaso, reforzo ou avaliación inicial.

Pode empregarse tanto ao finalizar unha unidade didáctica como actividade de consolidación como en sesións de repaso previas a probas de avaliación.

## Contidos traballados

O xogo organiza as preguntas en cinco grandes bloques temáticos.

### 1. Mitos galegos

- Personaxes e seres míticos da tradición galega (Apalpador, Mouras, Meigas, Trasnós, Lobishome, Urco, Coca, Gatipetro...).
- Lendas e crenzas populares de Galicia.
- Mitoloxía asociada á paisaxe galega (Monte Pindo, Fisterra, lagoas, castros, fontes, covas).
- O mundo dos mortos e o Alén (Santa Compañía, San Andrés de Teixido).
- Ritos, amuletos e prácticas máxicas tradicionais (queimada, figa, ensalmos).
- Relación entre mitoloxía, patrimonio cultural e tradición oral galega.

## 2. Mitos celtas

- Principais deuses e deusas da tradición celta (Dagda, Lugh, Morrigan, Brigid, Danu...).
- Pobos e ciclos míticos irlandeses e británicos (Tuatha Dé Danann, Fomorianos).
- Heroes e figuras lendarias (Finn MacCumhaill, Oisín, Taliesin).
- O Alén celta (Tír na nÓg, Annwn, Avalon).
- Criaturas e seres sobrenaturais (Banshees, Selkies, Kelpies, Leprechauns, Púca).
- Druídas, símbolos sagrados e festividades tradicionais (Samhain, Beltane, visgo, carballo, Ogham).

## 3. Mitos gregos

- Os deuses olímpicos e as súas funcións (Zeus, Atenea, Apolo, Afrodita, Poseidón...).
- Heroes da mitoloxía grega (Heracles, Teseo, Perseo, Xasón, Aquiles, Odiseo).
- Monstros e criaturas míticas (Minotauro, Medusa, Hidra, Quimera, Cerbero, Esfinxe).
- O Inframundo e as crenzas sobre a morte.
- Grandes relatos míticos (Guerra de Troia, Doce Traballos, mito de Ícaro, Orfeo e Eurídice).
- Explicación simbólica de fenómenos naturais e humanos mediante os mitos.

## 4. Mitos romanos

- Panteón romano e equivalencias coa mitoloxía grega (Xúpiter, Marte, Venus, Minerva...).
- Mitos fundacionais de Roma (Rómulo e Remo, Eneas).
- Deuses domésticos e relixión cívica romana (Lares, Penates, Vesta).
- Heroes, personaxes lendarios e exemplos de virtudes romanas.
- Institucións relixiosas e figuras proféticas (Vestais, Sibila de Cumas).
- Valores políticos e sociais expresados a través dos mitos (paz, xustiza, fidelidade, destino).

## 5. Mitos exipcios

- Principais deuses e deusas exipcios (Ra, Osiris, Isis, Horus, Anubis, Seth...).
- Orixe do mundo e orde cósmica.
- O mundo dos mortos e o xuízo das almas.
- Símbolos e amuletos relixiosos (Ankh, Ollo de Horus, escaravello).
- Criaturas e seres míticos (Ammit, Apofis, Esfinxe).
- Concepción exipcia da alma, da vida eterna e da reencarnación simbólica.

## Síntese global

En conxunto, o xogo traballa:

- Identificación de deuses, heroes, criaturas e personaxes míticos.
- Coñecemento das cosmovisións de diferentes culturas.
- Relación entre mito, relixión, natureza e sociedade.
- Comparación entre tradicións mitolóxicas.
- Patrimonio cultural material e inmaterial asociado aos mitos.
- Desenvolvemento da competencia cultural, histórica e literaria mediante a narrativa mítica.

# Funcionamento do xogo

## Pantalla inicial

O alumnado accede á portada do xogo onde se presenta a historia do cuco e a finalidade da actividade.

**Acción do alumnado:** premer en “Xogar”.



*"O cuco é o auténtico pícaro da natureza, un estratega sen escrúpulos que, lonxe de construír o seu propio fogar, adícase a infiltrar os niños alleos coa súa descendencia, un verdadeiro cabalo de Troia emplumado. Gaña o xogo quen sexa máis cuco e poida colocar os seus ovos noutros niños."*

Xogar

## Selección da temática

Antes de comezar a partida escólllese unha das cinco categorías temáticas.

O xogo empregará as preguntas correspondentes a esa categoría.

## Instrucións do Xogo

Benvido ao "**O cuco - Ciencias Sociais**". O obxectivo deste xogo é quedar sen ovos no teu niño.  
Como os cucos de verdade, terás que poñer os teus ovos nos niños dos demais!

- Cada xogador comeza con **10 ovos** no seu niño.
- Na túa quenda, debes **elixir a un opoñente** co que queres competir.
- Elixes entón un **tema** do listado de opcións.
- Se **acertas** a pregunta, ¡mándaslle un dos teus ovos ao seu niño! (-1 para ti, +1 para el).
- Se **fallas**, o teu rival mándache un dos seus ovos a ti (+1 para ti, -1 para el).
- Se retas a un xogador ao que só lle queda un ovo no seu niño podes **cambiar de tema** nesa xogada por un no que te sintas máis cómodo/a.
- O primeiro xogador en quedar con **0 ovos** gaña a partida.

**Escolle un tema principal:**

A atmosfera e o ciclo da auga

A atmosfera e o ciclo da auga

A paisaxe

Vivimos en comunidade

Actividades produtivas

A prehistoria

## Configuración da partida

Permite seleccionar:

- 2 xogadores ou grupos.
- 3 xogadores ou grupos.
- 4 xogadores ou grupos.

Tamén se introducen os nomes dos participantes ou equipos.

### Configuración da Partida

Número de xogadores:

2 Xogadores

2 Xogadores

3 Xogadores

4 Xogadores

Xogador 1:

Nome do Xogador 2:

Xogador 2

Comezar Xogo


# Desenvolvemento dunha quenda

## Paso 1. Escoller rival

O xogador ou equipo activo escolle outro participante ao que desafiar.


Quenda de: Xogador 1

Xogador 1




10 ovos

Xogador 2



10 ovos

Xogador 3



10 ovos

Con quen queres competir?

Xogador 2 (10 ovos)


Xogador 3 (10 ovos)

## Paso 2. Responder unha pregunta


O sistema presenta unha pregunta tipo test con catro opcións.

Quenda de: Xogador 1


Xogador 1



10 ovos


 Retado

Xogador 2



10 ovos

Xogador 3



10 ovos

Como se chama a liña de terra que entra en contacto co mar?

A) Río

B) Costa

C) Val

D) Chaira



### Paso 3.

## Comprobación da resposta

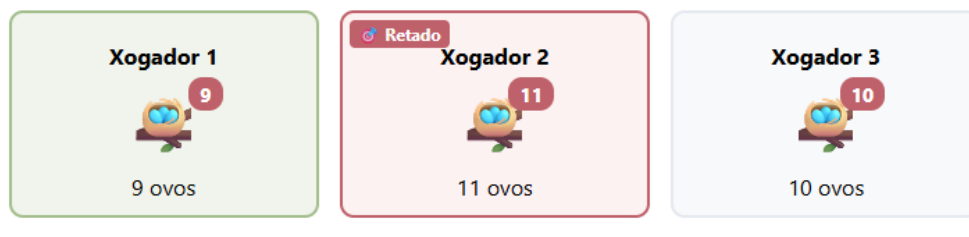
### Se a resposta é correcta

- O xogador consegue colocar un dos seus ovos no niño do rival.
- O xogador perde un ovo.
- O rival gaña un ovo.

### Se a resposta é incorrecta

- O rival coloca un ovo no niño do xogador.
- O rival perde un ovo.
- O xogador gaña un ovo.

### Quenda de: Xogador 1



¡Correcto!

Envíáslle un ovo a **Xogador 2**.


Seguinte Quenda

## Situación especial: “Alerta de Cuco”

Cando un rival só conserva un ovo:

- O xogador pode cambiar temporalmente de categoría.
- Escolle aquela na que se sinta máis seguro.
- Obtén así unha oportunidade estratéxica para impedir que o rival gañe.

## Quenda de: Xogador 3

<b>Xogador 1</b>  15 ovos	<b>Retado</b> <b>Xogador 2</b>  1 ovos	<b>Xogador 3</b>  14 ovos
--	--	--

### ⚠️ Alerta de Cuco!

A este xogador quedalle só **1 ovo** para gañar a partida. Tes a oportunidade de cambiar de estratexia.

Selecciona a categoría coa que te sintas máis seguro para esta pregunta (unha vez confirmes, sairá a pregunta e non poderás cambiala):

-- Manter categoría orixinal --

Confirmar e ver pregunta

## Final da partida

Gaña quen consiga:

**Quedar sen ovos no seu niño.**

É dicir, quen mellor consiga trasladar os seus ovos aos niños dos demais participantes.

🎉 ¡Temos un gañador! 🎉

## Xogador 2

Conseguiu deixar o seu niño baleiro.

Xogar de novo



# Relación entre o xogo e o comportamento real do cuco

O xogo toma como inspiración un comportamento moi característico do cuco común.

Na natureza:

- O cuco non constrúe o seu propio niño.
- Deposita os ovos nos niños doutras aves.
- Son esas aves quen incuban e crían as súas crías.

No xogo:

- Os ovos representan a carga que cada xogador quere trasladar aos demais.
- Acertar unha pregunta permite “poñer” un ovo no niño doutro participante.
- O obxectivo é quedar sen ovos, igual que o cuco evita ter que coidar da súa posta.

Deste modo, a mecánica do xogo integra un elemento científico real que dota de sentido á dinámica competitiva.

## Metodoloxía implícita no recurso

O xogo incorpora diversas estratexias metodolóxicas de alto valor educativo.

### **Aprendizaxe baseada no xogo (Game-Based Learning)**

A aprendizaxe prodúcese mediante unha experiencia lúdica na que:

- O alumnado participa activamente.
- Mantense a atención.
- Aumenta a motivación.
- Favorece a repetición significativa dos contidos.

### **Recuperación activa da información**

As preguntas obrigan ao alumnado a:

- Recordar información.
- Relacionar conceptos.
- Recuperar aprendizaxes previas.

A investigación educativa demostra que esta recuperación activa mellora a consolidación da memoria a longo prazo.

## **Avaliación formativa**

O profesorado pode utilizar o recurso para:

- Detectar erros conceptuais.
- Identificar contidos que precisan reforzo.
- Observar o grao de dominio dos conceptos.

Ao mesmo tempo, o alumnado recibe retroalimentación inmediata.

## **Motivación e implicación**

O compoñente competitivo:

- Incrementa a participación.
- Mantén o interese durante toda a sesión.
- Favorece a implicación emocional coa tarefa.

## **Aprendizaxe cooperativa e social**

A toma de decisións e o diálogo entre compañeiros favorecen:

- A argumentación.
- A negociación.
- A construción compartida do coñecemento.

## **O carácter grupal do xogo**

Este recurso está especialmente pensado para o seu desenvolvemento en grupo.

## **Organización recomendada**

Cada xogador pode estar representado por:

- Un equipo de 2 persoas.
- Un equipo de 3 persoas.
- Un equipo de 4 persoas.

Tamén é posible que cada “xogador” sexa un grupo-clase dentro dunha dinámica máis ampla.

## Vantaxes do formato grupal

O traballo en equipo favorece:

- A discusión das respostas.
- A argumentación científica.
- A participación de todo o alumnado.
- A inclusión de estudantes con diferentes ritmos de aprendizaxe.

Ademais, o formato grupal transforma unha simple actividade de preguntas e respostas nunha experiencia cooperativa e socialmente enriquecedora.

## Por que non se recomenda o modo individual?

Aínda que tecnicamente podería empregarse cun único participante, non se contempla como modalidade de uso porque:

- Desaparece a interacción social.
- Perde sentido a mecánica de transferencia de ovos.
- Redúcese a motivación competitiva.
- Diminúe a discusión e a construción colectiva do coñecemento.

Por este motivo, recoméndase sempre o uso con **2, 3 ou 4 equipos participantes**, que é a configuración para a que foi deseñado o recurso.

## Propostas de uso na aula

- Actividade final dunha unidade didáctica.
- Repaso previo a unha proba escrita.
- Avaliación inicial.
- Actividade de reforzo.
- Dinamización de sesións de titoría.
- Obradoiros inter-niveis entre alumnado de Primaria e ESO.
- Actividades de aprendizaxe cooperativa por equipos.

O seu carácter lúdico e flexible permite adaptalo facilmente a diferentes contextos educativos e necesidades da aula.

**Para calquera dúbida ou suxestión:** [antonvicente@edu.xunta.gal](mailto:antonvicente@edu.xunta.gal)