



**ESCUELA DE DOCTORADO Y ESTUDIOS DE POSGRADO**

***El Quijote* convertido en un juego de rol: un proyecto  
de innovación docente**

**2020 - 2021**

**Trabajo de Fin de Máster realizado por:**  
Laura Fernández Sánchez

**Bajo la supervisión de:**  
Javier Rivero Grandoso

**Máster Universitario en Formación del Profesorado**



## ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Planteamiento del problema de innovación.....	7
3. Objetivos.....	10
3.1 Objetivos generales de la etapa .....	10
3.2 Contribución a los objetivos de etapa.....	13
3.3 Objetivos de la situación de aprendizaje (ANEXO V).....	14
4. Plan de intervención .....	15
4.1 Idea central .....	15
4.2 Fundamentación .....	15
4.2.1 La gamificación.....	16
4.2.2 <i>El Quijote</i> en los videojuegos .....	18
4.2.3 Otras propuestas innovadoras sobre El Quijote .....	20
4.2.4 Los juegos / videojuegos y su impacto social .....	22
4.3 Las aventuras de don Quijote: el juego .....	23
4.3.1 Normas del juego .....	23
4.3.1.1 Introducción a las normas del juego.....	23
4.3.1.2 Cómo jugar.....	24
4.3.1.3 Dados de juego .....	25
4.3.1.4 Nivel y experiencia de los personajes .....	25
4.3.1.5 La interpretación .....	26
4.3.1.6 El combate.....	27
4.3.2 Los personajes .....	28
EL NARRADOR: SABIO ENCANTADOR.....	28
DON QUIJOTE O EL CABALLERO DE LA TRISTE FIGURA .....	30
SANCHO PANZA .....	34
DULCINEA DEL TOBOSO.....	39

ALDONZA LORENZO .....	42
EL CURA .....	43
EL BARBERO .....	47
DOROTEA .....	49
EL BACHILLER SANSÓN CARRASCO .....	51
EL CABALLERO DE LOS ESPEJOS O DEL BOSQUE .....	53
CONSUMIBLES .....	54
4.3.2 Listado de aventuras .....	55
PRIMERA AVENTURA .....	55
SEGUNDA AVENTURA .....	58
TERCERA AVENTURA .....	61
CUARTA AVENTURA .....	63
QUINTA AVENTURA .....	64
5. Plan de seguimiento .....	67
6. Resultados y propuesta de mejora .....	68
7. Conclusión final .....	70
8. Referencias bibliográficas .....	71
ANEXO I. DEFINICIÓN DE ESCUDERO .....	74
ANEXO II. PORTADA DEL VIDEOJUEGO DE DON QUIJOTE (1984) .....	75
ANEXO III. MAPA DE LAS SALIDAS DE DON QUIJOTE .....	76
ANEXO IV. TABLA DE ARMAS .....	77
ANEXO V: SITUACIÓN DE APRENDIZAJE .....	78

**RESUMEN.** El presente Trabajo de Fin de Máster trata de presentar *El Quijote* con una modificación de su estructura de tal forma que adquiriera las características propias de un juego de rol. Con ello se pretende proponer nuevas alternativas docentes en la enseñanza de la Literatura Castellana que sigan las bases de la gamificación y del aprendizaje cooperativo; todo ello con la finalidad incrementar la motivación y la implicación del alumnado. La elaboración de la guía del juego de rol sobre la obra cervantina se ha realizado siguiendo las reglas de D&D e incluye fragmentos de la novela original, además de contener otros elementos innovadores. Dentro de ella se encuentran una serie de aventuras en relación con los episodios más conocidos del libro en las que los alumnos tendrán que realizar actividades conectadas con la asignatura, continuar libremente la historia y también interpretar a los personajes de *El Quijote* que participan en las mismas.

**Palabras clave:** *El Quijote*, juego de rol, gamificación, aprendizaje cooperativo, dramatización, Dungeons&Dragons.

**ABSTRACT.** This Master's Dissertation aims to modify the structure of *El Quijote* and turn it into a role-play game. The main purpose of this final work is to put forward new methods of teaching Spanish Literature following the basics of gamification and cooperative learning in order to increase the student's motivation and involvement in the subject. The development of the role-playing game guide about this celebrated Cervantes' novel has been made following the D&D basic rules and including the most important chapters of the book with some new items. Following this guide the students will have to complete some activities related to the subject as carrying on with the story, dramatizing it and acting it out like some of the Quijote's characters.

**Keywords:** *El Quijote*, role-playing game, gamification, cooperative learning, dramatization, Dungeons&Dragons.

## **1. Introducción**

El presente trabajo de innovación educativa «Don Quijote de la Mancha como juego de rol» es el producto final del curso académico en el Master de Formación del Profesorado de la Universidad de la Laguna (2020 – 2021). La realización del mismo me ha permitido entrar en contacto con el ámbito educativo durante el período prácticas docentes en la etapa de Educación Secundaria. Este proyecto responde a la necesidad de

proponer nuevas alternativas en la enseñanza de Lengua Castellana en el curso de 3º de ESO. Se pretende abordar la novela de Cervantes de una forma innovadora teniendo en cuenta las necesidades actuales de los adolescentes en las que las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) están muy presentes, además de ser necesarias para conseguir un aprendizaje significativo.

La idea principal consiste en presentar *El Quijote* de una manera interactiva y lúdica a partir de la modificación de su estructura, que adquirirá las características propias de un juego de rol o un videojuego y seguirá las bases de la gamificación. Para ello se ha empleado el conocido sistema de rol Dungeons&Dragons pero reducido a la mínima expresión; de esta forma los alumnos no necesitan tener una serie de conocimientos avanzados sobre rol para disfrutar de esta actividad en el aula. A través de las aventuras planteadas, así como las características de los personajes, se persigue que sirvan para otorgarle al mito quijotesco una visión diferente y que al mismo tiempo sea totalmente fiel a la historia escrita por Cervantes. Todos los datos literarios así como los capítulos que se encuentran dentro de esta propuesta están extraídos de la novela original, a excepción de los pocos elementos innovadores que podemos encontrar y que beben directamente del ámbito de los juegos de rol y los videojuegos.

Con esta propuesta se busca que los alumnos puedan participar en esta adaptación de la novela junto a sus compañeros, trabajando así el principio psicoeducativo del aprendizaje cooperativo, ya sea interpretando las aventuras como si se tratara de un juego de rol o a través de la simple lectura de sus páginas. Este proyecto está orientado a alumnos de 3º de la ESO y debe realizarse en grupos pequeños de cuatro o cinco personas en los que uno de ellos tendrá que actuar como narrador y orientar las aventuras según las pautas dadas, mientras que el resto tendrán que interpretar libremente a los personajes indicados. El proyecto de innovación también está pensado para llevarse a cabo de forma telemática preferiblemente haciendo uso de plataformas online tales como Google Meet, Microsoft Teams o Discord de modo que los jugadores tendrán que seguir las instrucciones dadas por el narrador.

En las siguientes páginas se expondrán las aventuras que hemos considerado más relevantes en lo que respecta al conocimiento de la obra, con mayor facilidad para ser interpretadas y que sirvan como soporte para fomentar los hábitos lectores en el alumnado. Las descripciones relativas a los personajes se han realizado a través de fragmentos de la propia novela, de modo que la información que construyan sea una fiel reproducción de

la obra cervantina para su posterior modificación y uso en las representaciones. Esta propuesta de innovación para el estudio de *Don Quijote de la Mancha* se pretende llevar a cabo en el aula con alumnos de 3º de la ESO, atendiendo al currículo de Lengua Castellana y Literatura de la Comunidad Autónoma de Canarias establecido en el DECRETO 83/2016 de 4 de julio (BOC n.136, de 15 de julio). A través de las actividades planteadas, se trabajarán mayormente los criterios de evaluación 2, 4, 5, 9 y 10 que pueden consultarse en la Situación de Aprendizaje (Anexo IV).

Por ello, con esta propuesta se pretende introducir a los alumnos en la novela de Cervantes a través de la gamificación y también que conozcan el contexto social e histórico de la época en la que se escribió. Hemos incluido los episodios más conocidos de la obra de manera que sean capaz de identificarlos como la batalla entre don Quijote y los molinos de viento, el envío de la carta a Dulcinea o el enfrentamiento con el Caballero del Bosque. El componente de las dramatizaciones cobrará cierto peso puesto que tendrán que interpretar y leer ciertos fragmentos, todo ello con la finalidad de desarrollar una actitud positiva hacia la literatura y también fomentar el gusto por la lectura.

## **2. Planteamiento del problema de innovación**

*Don Quijote de la Mancha* es sin lugar a dudas una de las obras cumbre de la Literatura Española desde su publicación en 1605 y también ha llegado a convertirse en un símbolo universal. Traducido a más de 140 lenguas, las apariciones de la novela son frecuentes en múltiples ámbitos tales como el cine, el teatro, el arte o incluso la animación japonesa, además de su clara influencia en obras de la literatura universal. La presencia del mito quijotesco sigue presente en nuestros días y se adapta a las nuevas necesidades de una sociedad que continúa en pleno desarrollo tecnológico. La historia de don Quijote y sus referencias se han trasladado, del mismo modo, a un ámbito tan reciente como es el de los videojuegos. Podríamos afirmar que la historia del hidalgo de la Mancha sigue más viva que nunca, como ya Carlos Fuentes, en 1987, puso de manifiesto en su discurso como ganador del Premio Cervantes:

[...] Nos vemos obligados a detenernos, una y otra vez, en la misma provincia de la lengua, en la misma ínsula de la imaginación, en el mismo autor y en la obra misma, que reúnen todos los tiempos de nuestra tradición y todos los espacios de nuestra imaginación. La provincia —acá abajo, con Rocinante— es La Mancha. La ínsula -allá arriba, con Clavileño- es la literatura. El autor es Cervantes, la obra

es *El Quijote* y la paradoja es que de la España postridentina surgen el lenguaje y la imaginación críticos fundadores de la modernidad que la Contrarreforma rechaza.

El móvil de la novela es el intento de cambiar un mundo decadente en el que se han perdido los valores y que le otorga a la capacidad de reflexión de los personajes una posición privilegiada. Ya los autores de la generación del 98, en su intento de renovar España, hicieron de don Quijote una figura esencial para encarnar los nuevos valores de una sociedad en decadencia moral y económica. Miguel de Unamuno en su obra *En torno al casticismo* (1902) muestra una preocupación intelectual por el problema de España y también defenderá la figura de don Quijote como aquel que encarnaría los nuevos valores teniendo en cuenta el idealismo y las acciones sinceras del personaje. Otro ejemplo claro es *Meditaciones del Quijote* (1914), primer libro del filósofo Ortega y Gasset y cuyo tema central versa sobre el quijotismo y en el que paragona a su protagonista con el mismo Jesucristo. Don Quijote, arquetipo de perfecto caballero, soñador y loco amante de la lectura, será también uno de los personajes más queridos de la Literatura Universal y cuya presencia seguirá vigente en las aulas. Por ello, no se debe olvidar que lo que este personaje persigue y que los alumnos deberían tomar como modelo es la sabiduría, el conocimiento, el camino por el cual transcurre la vida. En palabras de Pérez y Enciso (2004):

Pensamos que Don Quijote y Sancho alcanzan, juntos definitivamente, la sabiduría, cuyo principio es, indudablemente, el cultivo del deseo, la inquietud, la curiosidad, el asombro: sí, el deseo de conocer lo desconocido, el deseo de adentrarse en un camino cuyo final no se conoce y encauzar el pensamiento hacia ese final [...] (p. 151).

Partiendo de un hecho como es el de que don Quijote pretenda cambiar el mundo y con ello le acompañe el espíritu de renovación, presentarlo en el ámbito de la educación de una forma teórica, acompañado de largas explicaciones sobre determinados pasajes de la novela, sobre su autoría o el contexto histórico, considero que es una visión limitada de llevar al aula esta obra magnánima cuando es tanto lo que todavía tiene por ofrecer. El objetivo del presente trabajo será conseguir que los estudiantes puedan aproximarse a *El Quijote* de una forma lúdica y entretenida. Esto es fundamental para que los alumnos puedan comprender la novela y también sentirse parte de ella, adentrarse en sus misterios y acompañar a don Quijote desde una nueva perspectiva. Lo que se pretende es que los



alumnos se conviertan en los ayudantes de esos personajes que viven en el Siglo de Oro, que caminen por La Mancha y que sean capaces de sentir la aridez del paisaje, la inmensidad de sus campos e incluso el trote del caballo.

Si por algo destaca el siglo XVII es por la incesante crítica y denuncia de la situación que vivía el país y por ello la creación de la figura de don Quijote como adalid de la justicia, de la bondad y de los buenos valores no debe perderse tampoco en nuestros días. Recuperando un símbolo literario como lo es el hidalgo de la Mancha y convirtiéndolo en el protagonista de un juego se podrá conseguir un acercamiento a la lectura por parte del alumnado, así como un creciente interés por la Literatura Española y su contexto histórico. Si bien es cierto que lo histórico ha vuelto a tomar importancia en el ámbito de las nuevas tecnologías y también ha dado lugar a la creación de series de televisión mundialmente conocidas o videojuegos, sería injusto no hacer lo mismo con una novela tan reconocida como *El Quijote* y que por lo tanto debe darse a conocer teniendo en cuenta los intereses de la sociedad del siglo XXI.

Presentar *El Quijote* como un juego de rol nace gracias a las palabras de Juan Bonilla: «Don Quijote fue uno de los grandes jugadores de rol, hacía lo que decían los libros de caballerías» (1996). Sin embargo, don Quijote no juega solo ya que el resto de personajes de la novela participa en la actuación y no dudan en diseñar aventuras o simplemente desempeñar un papel. El hidalgo de la Mancha, antes de salir a la aventura, decide crear su propio personaje basándose para ello en la lectura previa de libros de caballería. Después de haber recopilado ideas, costumbres y el código de los caballeros andantes, Alonso Quijano ya estaba preparado para dar vida a su propio personaje: don Quijote de la Mancha. Lo interesante de este aspecto es que Cervantes, a través de la ficción, convierte al hidalgo en el propio creador de su figura. Este proceso se da de la misma forma en los juegos de rol: aquellos que participan (por lo general) tendrán que diseñar su propio personaje, con una serie de características para después interpretarlo. Partiendo de esta idea se pretende que los alumnos a través del Aprendizaje Cooperativo sean capaces de realizar las actividades propuestas y también interpretar a determinados personajes con libertad absoluta para ello.

En la novela, el resto de personajes que aparecen (Sancho, Juan Palomeque, los condes, etc) pasan a formar parte del juego de don Quijote con la intención de no ser «descubiertos» por la locura de este. Sin embargo, se puede observar cómo a lo largo de la novela esos personajes disfrutaban de formar parte del juego, incluso proponen nuevos

desafíos y actividades. Si el caballero andante es continuamente acusado de estar loco, ¿por qué las gentes de la Mancha entrarían a formar parte de tal espectáculo?

En este Trabajo de Fin de Máster se pretende dotar a *El Quijote* de una estructura propia de un juego, en el que los personajes que podamos elegir sean aquellos sacados de la novela y cuyas características definitorias se encuentren también dentro de estas. Todos los elementos que componen este juego están extraídos de determinados pasajes de la novela por lo que, para ello, hemos incluido las páginas donde se encuentran con la finalidad de que puedan ser localizados. No se trata simplemente de una experiencia lúdica sino que, a través del juego, los alumnos estarán en contacto con la novela real pero esta vez contada desde un punto de vista diverso: como si fuera un juego. A lo largo de los diferentes apartados que lo componen, los alumnos tendrán la oportunidad de profundizar en la novela, de interpretar a sus personajes y también jugar con ellos. Respecto a la novela original se han introducido una serie de cambios tales como la presencia del «sabio encantador» que será quien introduzca las aventuras. Este personaje ya existe en la mente de don Quijote y es a quien atribuye aquellos sucesos que no tienen explicación racional. Los objetos que aparecen en la novela y a los que se les da cierta importancia, como el bálsamo de Fierabrás, se encuentran en el apartado de «consumibles». Las descripciones de los personajes se han construido a través de lo que ven los personajes de la novela o cómo definen a estos.

Esta propuesta de mejora se enfoca en hacer uso de una nueva metodología ya que, en el modelo tradicional de enseñanza, se tiende a seguir un modelo expositivo en el que los alumnos son meros receptores de información. Cuando en el aula se tratan aspectos de *Don Quijote de la Mancha*, se tiende a dar una explicación teórica del contexto histórico y socio-cultural acompañada de largas explicaciones sobre el contenido de la obra y los personajes. Sin embargo, consideramos que no es el método más adecuado puesto que es difícil hacer hincapié en una obra tan extensa a través de explicaciones teóricas. Por ello, el plan de intervención estará enfocado en hacer uso de una nueva metodología basada en la gamificación para tratar la obra cervantina y también en los principios del Aprendizaje Cooperativo.

### **3. Objetivos**

#### **3.1 Objetivos generales de la etapa**

Según establece el artículo 11 del Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre,

los objetivos con los que debe cumplir la Educación Secundaria Obligatoria son los siguientes:

- a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.
- b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.
- c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.
- d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.
- e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.
- f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.
- g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- h) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma,

textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y expresarse en una o más lenguas extranjeras de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los aspectos básicos de la cultura y la historia propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el funcionamiento del propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social. Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) Apreciar la creación artística y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Además de los objetivos citados anteriormente, en la Comunidad Autónoma de Canarias se orientará a la consecución de los siguientes fines:

- a) La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, en todos los aspectos, y el respeto a la diversidad afectivo sexual, eliminando los prejuicios, los estereotipos y los roles en función de su identidad de género u orientación sexual; la integración del saber de las mujeres y su contribución social e histórica al desarrollo de la humanidad; y la prevención de la violencia de género y el fomento de la coeducación.
- b) El desarrollo en el alumnado de hábitos y valores solidarios para ejercer una ciudadanía crítica que contribuya a la equidad y la eliminación de cualquier tipo de discriminación o desigualdad por razón de sexo, identidad de género, orientación afectiva y sexual, edad, religión, cultura, capacidad, etnia u origen, entre otras.
- c) El afianzamiento de la autoestima, el autoconocimiento, la gestión de las emociones y los hábitos de cuidado y salud corporales propios de un estilo de vida saludable en pro del desarrollo personal y social.

- d) El fomento de actitudes responsables de acción y cuidado del medio natural, social y cultural.

### **3.2 Contribución a los objetivos de etapa**

Según el currículum de la materia de Lengua Castellana y Literatura establecido en el DECRETO 83/2016 de 4 de julio en la comunidad Autónoma de Canarias contribuye a la consecución de los siguientes objetivos:

- a) Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, textos y mensajes complejos en la lengua castellana, para lograr una comunicación efectiva que posibilite al alumnado seguir aprendiendo y participar plenamente en diversidad de contextos de la vida, así como iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura, todo ello orientado a la actividad creadora.
- b) Practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo y prepararse para el ejercicio responsable de la ciudadanía democrática, en la que la participación sea la estrategia para lograr la corresponsabilidad en las decisiones. También se contribuye, de esta manera, al desarrollo y consolidación de hábitos de disciplina, estudio, lectura y trabajo individual y en equipo, como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y su aplicación en diferentes contextos reales, como medio de desarrollo personal y social, y para afianzar el espíritu emprendedor
- c) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico y ético, adquirir nuevos conocimientos a través del tratamiento integral de la misma. Con ello se logra, además, obtener una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación, y en el uso de todo tipo de bibliotecas como centros de recursos para el aprendizaje permanente. La lectura literaria en la materia conseguirá, además, avanzar en el objetivo de desarrollar la sensibilidad artística y literaria, y el criterio estético, como fuentes de formación, de creatividad y de enriquecimiento personal y cultural, así como en el de ayudar a visibilizar la aportación y el papel desempeñado por las mujeres en el desarrollo del conocimiento humano y del arte.

- d) Analizar y valorar críticamente las desigualdades y discriminaciones existentes, y en particular la violencia contra la mujer, e impulsar la igualdad real y la no discriminación de las personas por cualquier condición o circunstancia personal o social, con atención especial a la no discriminación por razones de identidad y orientación sexual, religión o cultura, y a las personas con discapacidad.

### **3.3 Objetivos de la situación de aprendizaje (ANEXO V)**

Con este proyecto de innovación, además de los objetivos generales de etapa y aquellos específicos del currículum de Lengua Castellana y Literatura, se pretende alcanzar una serie de objetivos adicionales que responden a un tipo de educación inclusiva, en la que se trabajan los valores a través de una metodología innovadora que apuesta por el componente lúdico. Algunos de estos objetivos:

- a) Motivar al alumnado a partir de la integración de pensamientos, sentimientos y acciones de forma que aprendan a la vez que se divierten para conseguir un aprendizaje más significativo y evitar que desarrollen una actitud de rechazo hacia la materia.
- b) Crear un compromiso con el aprendizaje y la posterior vinculación del estudiante con el contenido impartido en la asignatura. De esta forma estaremos promoviendo un tipo de aprendizaje cuyos contenidos tengan una aplicación real y que posteriormente sirvan para la creación de esquemas mentales.
- c) Promover la cooperación en el aula a través de la creación de grupos de trabajo pequeños de manera que los estudiantes puedan conectar y ayudarse unos a otros para llevar a cabo las tareas. Facilitar la inclusión de todos los alumnos así como ayudar a gestionar la atención a la diversidad en el aula y crear espacios de trabajo seguros en el que unos alumnos ayuden a otros siguiendo los principios del aprendizaje cooperativo<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Atendiendo a una serie de principios psicoeducativos para conseguir una enseñanza eficaz, consideramos que el aprendizaje cooperativo es un elemento clave ya que permite a los alumnos aprender de los demás y asumir el protagonismo de su propio aprendizaje. Teniendo en cuenta la propuesta de Ausubel (2000, p. 210) para lograr un aprendizaje significativo y las condiciones necesarias para ello: *la potencialidad significativa* y *la predisposición del sujeto para aprender*, consideramos necesario trabajar sobre ellas en este proyecto de modo que las actividades planteadas tratarán de seguir esta línea de pensamiento.

## **4. Plan de intervención**

### **4.1 Idea central**

Este trabajo de fin de máster nace gracias a un artículo del escritor gaditano Juan Bonilla que recibe como título: «Don Quijote fue uno de los grandes jugadores de rol de la historia» y cuya posterior reflexión sobre tales palabras nos llevó a darle un nuevo enfoque en el aula. Otro de los puntos clave que han impulsado la realización de este trabajo responde a la necesidad de ofrecer al alumnado de 3º de la ESO nuevas metodologías en lo que respecta al ámbito de la literatura y que estén relacionadas con la gamificación. Después de cursar el Máster de Educación en la Universidad de la Laguna, la innovación docente en el aula se trató como uno de los puntos clave a la hora de educar y que responde directamente a las nuevas necesidades que nacen de una sociedad en continuo desarrollo tecnológico. El hecho de ofrecerles a los alumnos una nueva visión de la obra cervantina cercana a sus intereses, al mundo en el que viven y que además tenga una finalidad educativa, podría ser de gran ayuda para afrontar la literatura en el aula y trabajar determinadas competencias transversales. La elección de *El Quijote* se debe al carácter universal de la obra y, también, al espíritu idealista y a los valores que la figura del hidalgo encarna.

En concreto, este proyecto de innovación estará basado en *El Quijote* puesto que se trata de una de las obras más importantes de la literatura española y también universal. Además de eso, consideramos que los personajes de la novela encarnan una serie de valores y tienen unas características interesantes desde el punto de vista educativo ya que son un espejo de la sociedad de los siglos XVI – XVII.

A continuación se procederá a detallar el plan de intervención que consiste en una modificación de la estructura de *El Quijote* para dotarlo de un aura similar a la que podríamos encontrar en un juego de rol o un videojuego. Para ello, hemos creado diferentes apartados con la intención de dotar a este proyecto de una estructura propia y original que los alumnos puedan seguir a modo de guía como una forma innovadora de enfrentarse al clásico cervantino.

### **4.2 Fundamentación**

Durante la realización del período de prácticas docentes, he podido comprobar como el alumnado carece de interés general por la literatura y que ello, se debe

mayoritariamente al uso de una metodología tradicional que no consigue captar la atención del alumnado, puesto que no se adecua a las necesidades del mismo. La lectura de *El Quijote* es afrontada como una actividad poco interesante ya que los alumnos no se sienten identificados con la época o con aquello que se les está relatando.

El hecho de presentar la novela con una estructura diferente y convertirla en un juego nace de una necesidad de implementar nuevos métodos de enseñanza en el ámbito de la literatura, ya que los hábitos lectores y el interés por esta disciplina entre los jóvenes es bastante bajo. Según un estudio publicado por la Federación de Gremios de Editores de España (FGEE) en 2020, podemos observar que el porcentaje de lectores frecuentes entre los 10 y los 14 años asciende hasta un 79,8% mientras que a partir de los 15 años esta cifra desciende a un 50,3%. Una de las causas principales de esto se debe a que los adolescentes están rodeados de diferentes estímulos y dispositivos electrónicos por lo que priorizan esto en lugar de la lectura. Una de las herramientas que podemos utilizar a la hora de motivar estos hábitos lectores y la pasión por la literatura es la gamificación.

#### **4.2.1 La gamificación**

Esta palabra nace en un ámbito externo a la educación como es el del mundo empresarial por lo que Foncubierta y Rodríguez, en 2014, trataron de redefinir este término de manera que fuera más adecuado al contexto del aula. La descripción que hicieron es la siguiente:

Técnica que el profesor emplea en el diseño de una actividad de aprendizaje (sea analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuaciones, dados, etc.) y su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula (p. 2).

Además de ser una estrategia que permite motivar al alumnado, también ayuda a resolver diversos problemas que se pueden presentar dentro del aula como la incomprensión, la inactividad o la excesiva memorización de contenidos teóricos. Según Zichermann y Cunningham (2011) el uso de la gamificación modifica la predisposición psicológica, haciendo que esta sea más positiva por lo que es una herramienta excelente para trabajar con los más jóvenes. La motivación es uno de los elementos clave de los que se sirve la



ludificación<sup>2</sup> y que se crea a partir de una necesidad que incita a la persona a realizar una determinada acción. Para Carrillo (2009) esta se puede catalogar como extrínseca cuando una persona externa es aquella que quiere que realicemos una acción determinada; mientras que la intrínseca viene movida por la satisfacción que posee un individuo de realizar dicha acción. Con este proyecto de innovación se pretende que ambos tipos de motivación se encuentren presentes a fin de mejorar la experiencia educativa, dándole un enfoque diverso a la asignatura de Lengua Castellana.

Otra de las características de la gamificación, según Werbach y Hunter (2012) es la posibilidad de clasificarla en diferentes categorías que serían las siguientes:

- Interna: aquella que sirve para mejorar la motivación dentro de una organización.
- Externa: en ella se busca involucrar a los clientes mejorando las relaciones que estos mantienen con la empresa.
- Cambio de comportamiento: busca generar nuevos hábitos en la población que les permitan aprender más mientras se disfrutan.

Ambas clasificaciones guardan cierta relevancia con el mundo educativo ya que aquello que se pretende es un incremento en la capacidad atencional del alumnado y, también, del esfuerzo que pueden dedicarle a una tarea concreta. Además de eso, la sensación de suspensión temporal que los alumnos tienen mientras juegan hace que el aprendizaje tenga mejores resultados (Foncubierta y Rodríguez, 2014). Consideramos que es importante que los alumnos a la hora de adquirir nuevos conocimientos puedan experimentar una sensación similar a aquella que les producen los juegos o los videojuegos. Es por ello que en este proyecto de innovación sobre *El Quijote* se ha optado por incluir características presentes en los mismos aplicadas a la enseñanza de la literatura.

Dada su similitud con los juegos, la gamificación se sirve de los mismos mecanismos como pueden ser la utilización de un sistema de evaluación basado en puntos, insignias o tableros de clasificación. Estas herramientas permiten al profesor evaluar al alumnado mediante recompensas, lo que lo convierte en un elemento innovador y que podríamos considerar muy interesante desde el punto de vista educativo. Atendiendo a la clasificación de puntos que utiliza Zichermann (2011), los relativos a la experiencia son

---

<sup>2</sup> Para Foncubierta y Rodríguez (2014) gamificación y ludificación son términos que hacen referencia a un mismo concepto. El primero es un extranjerismo que proviene del inglés «gamification» mientras que el segundo

esenciales para trabajar con el alumnado puesto que indican el progreso del jugador. Los puntos de habilidad se otorgarían a partir de acciones específicas en las que el estudiante demuestre cierta destreza. Los puntos de karma estarían relacionados con el comportamiento y la conducta mientras que los de reputación indicarían la integridad del individuo. Los puntos reembolsables son los que permiten ser intercambiados por recompensas reales aunque no consideramos que sean beneficiosos. Esto se debe a que las estrategias de la gamificación no deberían conllevar la adquisición de objetos materiales por parte del alumnado, sino recompensas que se limiten solamente al ámbito educativo.

Dentro de las diversas definiciones que podemos encontrar sobre esta técnica educativa, es necesario marcar la diferencia entre aprender y jugar, puesto que uno de los objetivos de la gamificación es que los estudiantes lleven a cabo la adquisición de conocimientos. Foncubierta y Rodríguez (2014) señalan esto como uno de los riesgos que entraña la gamificación ya que, en algunos casos, a pesar de tener la motivación necesaria, los alumnos no consiguen encontrar suficientes estímulos en la actividad gamificada. Para evitar esta situación, ambos autores recalcan la importancia de la implicación: «La conexión de la gamificación con el componente emocional es amplia, de hecho, todo lo que atrapa los sentidos o implica tiene una relación directa con una experiencia de aprendizaje como algo sentido, vivencial y emocionalmente activo» (p. 4).

En esta propuesta de innovación que emplea la gamificación hemos pretendido que los contenidos incluidos en ella sean totalmente fieles a la novela original para que el alumnado consiga adquirir conocimientos que puedan serle de utilidad mientras juega. No debemos olvidar, por lo tanto, que la finalidad de esta técnica es motivar el aprendizaje y la adquisición de conocimiento; aunque eso suponga relegar al componente lúdico a un segundo plano. De nada serviría modificar completamente la estructura de *El Quijote* incluyendo componentes externos como magia, cambios sustanciales en los personajes, o diferentes tramas, si los alumnos después no podrían identificar estos elementos y posteriormente ubicarlos como contenido esencial de la asignatura de Lengua y Literatura Castellana.

#### **4.2.2 *El Quijote* en los videojuegos**

Con el nacimiento de los videojuegos en la mitad del siglo XX, la presencia de la literatura

en estos no podía pasar desapercibida (Borham y Escandell, 2017) y es en uno de los países pioneros en la industria tecnológica como Japón donde se lanzó la popular saga denominada *Romance of the Three Kingdoms*. Esta versión fue creada por Yoichi Erikawa en 1985 y está basada en un texto histórico llamado *Registros de los Tres Reinos*, escrito en el siglo III y atribuido a Chen Sou. Este videojuego tiene como base un conflicto histórico entre reinos. En Occidente la creación de videojuegos con temática literaria también tuvo sus inicios tempranos y va a dar lugar a la creación de entregas como *La abadía del crimen* (1987), basada en *El nombre de la rosa* (1980) de Umberto Eco o libres interpretaciones de la *Divina Comedia* como *Dante's Inferno* (2010). En los videojuegos basados en literatura occidental abundan también diferentes versiones del mito artúrico y cuyo homenaje más importante lo encontramos en la conocida saga *The legend of Zelda* (1986) desarrollada por Nintendo. La relación entre la leyenda artúrica y don Quijote podríamos considerarla bastante estrecha ya que en ellas está muy presente la figura del héroe en la caballería andante.

Alonso Quijano es el perfecto antihéroe, en él podemos encontrar ciertas similitudes con Lanzarote a través del tratamiento del amor cortés o de las aspiraciones personales tales como la honra o la justicia. La presencia de la materia artúrica no pasó inadvertida para Miguel de Cervantes [...]. (Fernández, 2021)

Partiendo de esta idea, la inclusión de la figura de don Quijote en el ámbito de los videojuegos era algo que podríamos considerar imprescindible teniendo en cuenta la relevancia y difusión de la obra. En 1987 Orcera y Moragrera crearon el videojuego *El Cid* y que poseía una ambientación musulmana-medieval. Es en este mismo año cuando la desarrolladora Dynamic Software decidió crear un videojuego basado en la serie de animación sobre *El Quijote* y cuya finalidad principal es el fomento de la lectura de la obra (ver Anexo 2). En él podemos apreciar los elementos más populares del libro como pueden ser los molinos o la biblioteca pero la historia no pretende seguir el argumento de la novela en su totalidad, como afirman Borham y Escandell (2017):

La historia del juego está basada en la novela, pero no pretende seguirla. Se aprovecha, por tanto, de novela y personaje, se sustenta en la serie de animación, y desarrolla una nueva versión del personaje. [...]. El componente de libertad de acción (dentro de las posibilidades del género y la tecnología de esos años) redefine la relación entre receptor y obra, que es un producto derivado en el que

el reflejo de don Quijote es especular, sí, pero también difuminado por el proceso de recreación (p. 54).

En 1984 se crea *Super Don Quix-ote*, otra adaptación libre de la novela cervantina cuya vinculación con la misma es escasa ya que contiene elementos mágicos. Con posterioridad, en 2016 Yuki Fujimoto desarrolló una producción independiente que tiene como nombre *Aiming at Don Quixote* y que tampoco guarda demasiada relación con la historia original. Se pueden apreciar algunos elementos como los molinos o el hecho de que el protagonista, llamado Pipin, quiera ser un caballero con don Quijote.

En 1994 la compañía japonesa LaserActive saca a la luz el juego titulado *Don Quixote: A Dream in Seven Crystal* y cuya trama está basada en una adaptación de la novela original. En este caso, don Quijote tiene una pesadilla en la que sueña con la destrucción del mundo de «Traponaba» por lo que decide partir para rescatar a Dulcinea y regresar con siete bolas de cristal que gobiernan el reino. Posee elementos tales como la exploración, el combate o la magia y que guardan relación con la propuesta desarrollada en este trabajo de investigación. El juego comienza con la muestra de planos aéreos de La Mancha y de algunos molinos pero la historia no toma como referencia el texto de Cervantes sino algunos personajes.

En 2007 se lanzó el videojuego *Donkey Xote* que está basado en la segunda parte de la novela y que tiene la peculiaridad de mostrarnos *El Quijote* desde el punto de vista del asno, dándole poca importancia al personaje de don Quijote. *Don Quixote* de Kongregate, es otro juego publicado en 2011 que vuelve a mostrarnos una imagen distorsionada del mito quijotesco. En él un caballero debe rescatar a una princesa puesto que el juego se centra en mostrarnos las aventuras de un héroe, en lugar de enfocarse en la novela cervantina. La aparición de don Quijote y algunos elementos de la novela podemos encontrarla a modo de añadidos en otros videojuegos que no están basados en la novela cervantina, como es el caso de la saga *Soulcalibur* (1998), desarrollado por Namco.

#### **4.2.3 Otras propuestas innovadoras sobre El Quijote**

Sobre la novela cervantina, además de los videojuegos que hemos mencionado anteriormente, se han creado juegos con fines educativos cuya finalidad es la divulgación del mito quijotesco, especialmente entre los estudiantes. Una de estas propuestas es la llevada a cabo por Media Minds en 2012, con el apoyo del Ministerio de Educación, y que recibe el nombre de *Las aventuras de Don Quijote*. Esta versión se trata de una

colección digital de la obra en la que el lector puede jugar con diferentes elementos tales como ilustraciones, animaciones, acertijos o elementos lúdicos. A lo largo de la historia podemos interactuar con los personajes de manera que aprender se convierte en una actividad divertida para los más jóvenes. Este tipo de proyecto, que trata de acercar *El Quijote* a diversos usuarios por medio de la gamificación, ha tenido una recepción mayormente positiva puesto que puede utilizarse en tabletas digitales y en dispositivos móviles. En este mismo año, el grupo de investigación GILab que pertenece a la Universitat de Girona presentó un proyecto acerca de la creación de un videojuego sobre *El Quijote*. El director del proyecto, Mateu Sbert, afirmó que se trataría de un juego en primera persona con animación 3D (2012):

El Quijote' is GiLab's newest educational game. It is based on the chivalry novel written by Miguel de Cervantes. In this game, the user can control several characters such as Don Quijote or Sancho Panza in order to re-enact several adventures that take place in the book. This game will focus on the chapter eight of the novel where Don Quijote must face the windmills.

Otro de estos proyectos que vio la luz en 2013 fue *Las aventuras de don Quijote de la Mancha Interactivo* y que nos presenta la novela cervantina de forma interactiva como su propio nombre indica, de modo que interactuando a través de la pantalla conseguimos que la historia progrese.

Teniendo en cuenta estos aspectos, la presencia de don Quijote en las TIC se remonta a varias décadas y ha dado lugar a proyectos variados que beben directamente de la novela cervantina con sus correspondientes modificaciones y la inclusión de elementos externos como la magia o diferentes enfoques. En este trabajo de innovación lo que se pretende es dar una serie de pautas siguiendo el modelo de un videojuego, con la principal diferencia de que todos los elementos que lo contienen están extraídos de la novela y también se da la posibilidad de que los destinatarios del mismo puedan sentirse sujetos activos de la propia historia. Si bien los proyectos comentados anteriormente distaban en su mayoría de la novela original, en este caso hemos apostado por mantener intacta la trama de manera que pueda modificarse a voluntad y también guiar a los usuarios a lo largo de las aventuras. De esta forma, continuar la trama principal, modificar los personajes o añadir algunos nuevos será decisión de los jugadores como ocurre en los juegos de rol, lo que contribuye al incremento de la creatividad. Otro factor importante a tener en cuenta es

que determinadas aventuras requieren la realización de actividades en relación con la asignatura de Lengua Castellana que desarrollen ciertas destrezas como la escritura de la carta, la realización de un debate o la interpretación de determinados personajes lo que acerca este trabajo a aquellas versiones interactivas de la novela.

#### **4.2.4 Los juegos / videojuegos y su impacto social**

Según informe realizado en 2020 por la DFC (Development Finance Corporation) el número de jugadores de videojuegos ha incrementado notablemente en los últimos años, algo a lo que también ha contribuido la pandemia y el confinamiento. Los números ascienden a 3.1 mil millones de jugadores, una cifra interesante si tenemos en cuenta que la población total mundial es de 8 mil millones de personas. Un 40% de la población juega a videojuegos y, en especial, la gente más joven. Utilizar estas plataformas con fines educativos es fundamental ya que permiten acercarnos a los jóvenes estudiantes de una forma más lúdica y entretenida.

Un gran ejemplo de esto y que considero necesario mencionar es la gran labor que ha llevado a cabo Ubisoft con la creación de la saga de videojuegos *Assassins Creed*, que vio la luz en 2007 y que a día de hoy continúa presentando nuevas entregas en diferentes periodos temporales. La perfecta reconstrucción de lugares históricos ha servido para ofrecer una excelente experiencia visual a los usuarios, siempre acompañada de un trasfondo histórico en el que desempeñaremos el papel de un asesino. Si bien la violencia no es una herramienta que podamos definir como educativa, en febrero de 2018, la empresa decidió otorgarle un componente pedagógico al videojuego *Assassins Creed Origins* que está ambientado en el Antiguo Egipto. Esta modificación consistió en la eliminación de componentes violentos tales como muertes, combates y determinadas misiones para ofrecer a sus usuarios un tour turístico por el Egipto de Cleopatra. Este *The Discovery Tour*, como así lo nombró la compañía, permite ponernos en la piel de veinticinco personajes diferentes entre los que se encuentran Julio César y Cleopatra y que permite descubrir esta época de hace 2000 años. Para ello, los jugadores pasan a formar parte de un mundo virtual que es una fiel reproducción de la sociedad egipcia y por lo tanto, tendrá que desempeñar oficios, montar en camello, comerciar, explorar templos y navegar por el Nilo.

Por ello, considero necesaria la inclusión de nuevas propuestas en el ámbito de los

juegos de rol o los videojuegos; que tengan un componente educativo o que incluyan determinados elementos literarios pero que no solo se limiten a eso. Si un juego solamente tiene una función educativa y se deja a un lado la parte lúdica, difícilmente los alumnos podrán retener esos conocimientos que han adquirido puesto que no logran vincularlos a algo que les interese.

### **4.3 Las aventuras de don Quijote: el juego**

#### **4.3.1 Normas del juego**

En este apartado se tratarán de explicar algunos de los puntos más relevantes a la hora de participar en un juego de rol. Para crear las normas del juego de *El Quijote*, hemos seguido como modelo la guía oficial de Dungeons&Dragons publicada en 2014 y creada por Mearls y Crawford, ya que contiene una serie de datos y reglas que pueden aplicarse a diversos juegos de rol y también son de las que más popularidad han adquirido en los últimos años.

##### **4.3.1.1 Introducción a las normas del juego**

A partir de la definición del «realismo existencial» de Américo Castro (1975) en la que trataría de mostrarnos que la realidad necesita de la ficción para llegar a ser real, podemos afirmar que esta necesidad de lo imaginario es una de las bases de *El Quijote* y también el elemento que lo pone en relación con el mundo del rol. Durante el juego, lo que tienen que hacer los personajes es imaginar, ya que sin eso don Quijote no hubiera llegado a protagonizar todas sus aventuras y se habría limitado a ser un hidalgo venido a menos en un pueblo de la Mancha. Si hay algo que nos sorprende de la novela es ese mundo interior tan prolífico que encontramos en la figura de don Quijote. Si bien las causas de este «encierro interior» se deben a una necesidad de evasión, los resultados de la misma y la distorsión de la realidad pueden llevarnos a conseguir una visión más enriquecida de la vida. Como afirma Crespo (1984):

Este refugio en la intimidad del ser, esta suficiencia en su mundo interior, lo percibimos como consecuencia de una experiencia dolorosa con lo exterior, y de aquí que aparezca en la forma de una huida en lo espacial y de un repliegue hacia

sí mismo en lo anímico (p. 81).

Por lo tanto, una de las condiciones necesarias para jugar a rol es tener un mundo interior lleno de ideas que nos permitan ponernos en la piel de otros personajes e interpretarlos como si fueran un reflejo de nuestro propio ser. Además de eso, otro elemento indispensable es la capacidad de trabajar en equipo ya que junto a nuestros compañeros habremos de resolver acertijos, completar misiones y realizar todo tipo de actividades. La figura del GM (game master) se configura como un elemento esencial en los juegos de rol pues será quién guíe nuestros pasos a lo largo de las aventuras. La capacidad de improvisación es, también, una cualidad valiosa ya que se presentarán situaciones en las que desconocemos cómo actuar y debemos hacer uso de nuestra imaginación para proseguir con la historia. Cuando una aventura finaliza, se puede prolongar a través de otras nuevas lo que en D&D se conoce como «campana». En este caso, tenemos que realizar una campaña con las diferentes aventuras con las que se toparán don Quijote y Sancho Panza. Completar una misión puede otorgar a los personajes una serie de beneficios que decidirá el GM así como puntos de experiencia que les permitan subir de nivel.

Otro de los aspectos que se deben tener en cuenta es que en los juegos de rol no se gana o se pierde, es decir, todos los participantes forman parte de la historia y colaboran para llevar a cabo lo que se les ha encomendado. De esta forma, la experiencia debe vivirse como algo lúdico cuya finalidad es divertirse y no como una competición. Es importante disfrutar de la sesión de rol junto a nuestros compañeros y evitar conflictos.

#### **4.3.1.2 Cómo jugar**

Haciendo referencia a lo descrito anteriormente, para jugar a un juego de rol, en primer lugar, debemos prestar especial atención a la descripción del entorno que hace el GM. En ella se nos darán las claves para conocer dónde se producen los hechos y cómo es el espacio con el que podemos interactuar. Para esto es necesario que el GM tenga una gran capacidad de imaginación y que pueda describir todas las estancias y lugares por los que transita don Quijote junto a su escudero. Podrá utilizar música, efectos ambientales, modular su voz, etc.

En segundo lugar, los jugadores deben interactuar con sus compañeros y también elegir



las opciones que creen más convenientes. Por ejemplo, en la aventura de los molinos de viento un jugador puede decidir no luchar contra ellos mientras que otro tomará la decisión de hacerlo. Cada jugador debe hablar con el GM para informarle de qué es lo que desean hacer y este les dará el visto bueno o por el contrario podrá modificar sus acciones (esta información se puede ampliar en el apartado que describe al narrador). El maestro de juego tendrá que comentar con el resto de personajes los resultados que tienen sus acciones. Un elemento de gran utilidad para seguir un itinerario y estructura la aventura puede ser un mapa, en este caso aquel que describe los lugares por donde discurre don Quijote (Anexo III).

#### 4.3.1.3 Datos de juego

Para el desarrollo del juego se utilizarán seis dados poliédricos que se denominan de la siguiente forma dependiendo del número de caras: d4, d6, d8, d10, d12 y d20. El dado de 20 caras o d20 es el que utilizaremos con mayor frecuencia pues es el que nos servirá para saber el resultado de una acción incierta. El d20 se suele tirar acompañado del modificador que se corresponde con las características principales de los personajes (vitalidad, fuerza, destreza, constitución, inteligencia, sabiduría y carisma). Este dado también se puede usar para aplicar bonificaciones o penalizaciones de ambiente. Para saber qué dados utilizar dependiendo del tipo de armas, se puede consultar la tabla de armas extraída de la guía de D&D (Anexo IV) a modo de orientación. En ella la letra «d» indica el dado y el número las caras que este tiene.

#### 4.3.1.4 Nivel y experiencia de los personajes

Todos los personajes comienzan por defecto en el nivel 1 a no ser que el GM indique lo contrario en el caso de nuevas incorporaciones. A medida que se completan las aventuras o se logre vencer a determinados enemigos el nivel de experiencia de los personajes aumenta. Cada nivel requiere una cantidad determinada de experiencia para ser completado:

Puntos de experiencia	Nivel	Aumento estadísticas
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2

2.700	4	+2
6.500	5	+3
14.000	6	+3
23.000	7	+3
34.000	8	+3
48.000	9	+4
64.000	10	+4

#### 4.3.1.5 La interpretación

La interpretación es uno de los aspectos más relevantes del juego pues a través de ella tenemos que ponernos en la piel de otro personaje. Según la guía D&D (2014, p. 70), podemos emplear dos tipos de interpretación:

- a) **Método de interpretación descriptivo:** tendremos que describir las acciones de nuestro personaje y todo aquello que piensa o hace al GM y al resto de jugadores. Por ejemplo, si Sancho Panza decide apearse del rucio lo podemos describir de la siguiente forma: «Sancho Panza se apea del rucio y se dirige con paso acelerado hacia la venta de Juan Palomeque. Una vez que está dentro, saluda a los presentes que se vuelven para mirarlo». En este tipo de interpretación descriptiva podemos adornar las acciones con una gran cantidad de adjetivos.
  
- b) **Método de interpretación activo:** consiste en ponerle voz a nuestro personaje como si se tratara de un actor. En este tipo de interpretación no decimos aquello que el personaje piensa sino que tenemos que centrarnos en el lenguaje corporal, expresiones y también en el tono de voz. Si por ejemplo, estamos interpretando a Sancho siendo manteado, podemos hacerlo de la siguiente forma: —¡Parad villanos! ¿Cómo osáis hacerme esto a mí, escudero de la flor y espuma<sup>3</sup> de la andante caballería?

Para interpretar correctamente a los personajes sería conveniente hacer uso de determinadas estrategias dramáticas que le otorguen a la acción una dosis de realismo mayor. Si, por ejemplo, queremos influir en la conducta de Sancho, podemos amenazarlo

---

<sup>3</sup> Sancho Panza utiliza el término espuma en lugar de nata para darle un sentido cómico.

con el manteamiento y esto provocará que su actitud hacia nosotros cambie o decirle a don Quijote que su yelmo es una bacía de barbero, lo que posteriormente causará su enfado.

#### **4.3.1.6 El combate**

El GM controla todos los PNJ (personajes no jugadores) mientras que el resto de jugadores tienen control de su personaje durante el combate. El sistema se organiza mediante turnos que vienen dados por la posición en la que se encuentran los personajes. Si, por ejemplo, don Quijote se encuentra más cerca de un enemigo será él quien comience el combate o si por el contrario es atacado, será el enemigo quien lo inicie. La posición de los personajes también puede ser decidida previamente antes del comienzo de la batalla por el GM. Una vez que todos los personajes hayan tenido su turno, la ronda finaliza y se pasa a la siguiente. Cada personaje puede realizar una acción por turno entre las que se incluyen atacar, esquivar, huir, usar consumibles, etc. También es posible interactuar con los objetos que nos rodean. Si estamos en la venta y nos encontramos en una pelea, podemos arrojar a nuestros enemigos un jarro de vino o cualquier objeto que nos sirva para ello. También podemos utilizar el mobiliario para protegernos o incluso escondernos... Las posibilidades son infinitas y vendrán dadas por nuestra capacidad para imaginar situaciones. Si durante el combate nuestro personaje muere, podemos hacer uso del bálsamo de Fierabrás para devolverlo a la vida aunque tiene consecuencias secundarias.

### 4.3.2 Los personajes

1. El narrador: Sabio Encantador
2. Don Quijote
3. Sancho Panza
4. Dulcinea del Toboso
5. Aldonza Lorenzo
6. El cura
7. El barbero
8. Dorotea
9. Sansón Carrasco
10. El Caballero de los Espejos

#### 1. Listado de personajes

Este listado se ha elaborado siguiendo las características que cada personaje posee dentro de la novela y también hemos incluido fragmentos del propio libro en el que se nos describe cómo es cada uno de ellos. El sistema en el que nos hemos basado para ello es el D&D (Dungeons and Dragons) publicado en 2014.

En la descripción se encuentran también las claves para la interpretación de los mismos, algunos consejos y las características generales de la clase (el caballero, la dama, el cura, etc). Con esto se pretende que los jugadores puedan tener un contexto y también cierta información relevante que les permita ponerse en la piel del personaje y comportarse de una manera adecuada a la época y a la posición social. Sin embargo, la interpretación de los mismos se puede hacer de forma libre, añadiendo nuevos elementos si se desea o incluso creando nuevos personajes que acompañen a los que ya existen dentro de la novela.

#### **EL NARRADOR: SABIO ENCANTADOR**

Este personaje nace en la mente de don Quijote, pues a él atribuye todos aquellos sucesos que le ocurren y que no tienen ningún tipo de explicación lógica. Su función consiste en narrar los hechos que suceden, dirigir la aventura, mostrarle el camino a los personajes o interpretar a algunos de ellos cuando la ocasión lo requiera. Este papel estaría cumpliendo las funciones propias del *game master* (GM) dentro del juego de rol y no debe ser tomado a la ligera, puesto que sobre él recae el peso de todas las aventuras. Para que el juego tenga éxito y responda a una finalidad lúdica, es necesario que el master desempeñe su

papel de forma objetiva e imparcial. Debe cuidar también su lenguaje y adaptarlo (a ser posible) a aquel empleado en los siglos XVI y XVII. Cervantes en su novela utiliza diversos narradores tales como Cide Hamete Benengeli y su traductor. Juega también con la omnisciencia y la rotura de la misma, dudando en ocasiones de aquello que se dice: «Quieren decir que tenía el sobrenombre de Quijada, o Quesada, que en esto hay alguna diferencia en los autores que deste caso escriben [...] (p. 25).

### **El Game Master (GM)**

El narrador o master será el encargado de leer el trasfondo de cada aventura y de proporcionar toda la información necesaria al resto de jugadores para que los objetivos puedan ser completados. En la guía elaborada por la plataforma Entre Mundos (2017) podemos encontrar las funciones de las que debería encargarse un GM, entre las que destacarían las siguientes:

- Narrar y desarrollar los sucesos de la historia.
- Supervisar el transcurso de los personajes y comprobar que estos están cumpliendo con las reglas del juego.
- Especificar qué tipo de rol se está utilizando.
- Regular los hechos que suceden, asumir el control sobre ellos y también dejar un espacio para la libre interpretación o continuación de la historia.
- Hacer de jurado durante las batallas, peleas o disputas con una actitud imparcial, de manera que se eviten las acciones ilógicas.
- Interpretar a aquellos personajes no controlables denominados NPC.
- Dar una explicación de los hechos que van sucediendo, incluso si se trata de acciones en las que la magia o lo fantástico estén involucrados.
- Vetar acciones si no cumplen las reglas del juego y modificarlas.

Este último punto significa que en una determinada estancia (como puede ser la venta de Juan Palomeque) los personajes tendrán que interactuar con aquellos objetos que se encuentran en ella y no tratar de inventar algunos nuevos sin el consentimiento explícito del GM. Esto también se aplica a la interpretación de los personajes, que debe hacerse manteniendo las características propias de los mismos, es decir, no podemos pretender que Sancho Panza sea un príncipe o don Quijote un eclesiástico. El desempeño

de este papel (game master) sería adecuado para un profesor o una persona de mayor edad que pueda controlar la situación en todo momento y que también sirva para guiar al resto de jugadores. Además de eso, sería conveniente que la persona que realiza el papel de GM tenga amplios conocimientos sobre *El Quijote* para evitar incoherencias en la trama.

## DON QUIJOTE O EL CABALLERO DE LA TRISTE FIGURA

### *Hidalgo de la Mancha*

#### **Biografía**

Hidalgo de un pueblo de la Mancha, de cuyo nombre no quiso acordarse su creador pero que sería similar a Alonso Quijano o Quijada. De complexión recia, seco de carnes, enjuto rostro y gran madrugador. Entre sus aficiones se cuentan la caza y la lectura de libros de caballerías. Esta última es la que le llevará a protagonizar innumerables aventuras por los campos de la Mancha. Admira a grandes caballeros tales como el Cid (Ruy Díaz), Roldán, Bernardo del Carpio y Amadís de Gaula. Vive con su sobrina, un ama de llaves y un mozo de campo. Posee un caballo que tiene por nombre Rocinante y que «ni el Bucéfalo de Alejandro ni Babieca el del Cid con él se igualaban» (p. 27). La descripción más acurada que podemos encontrar de don Quijote es aquella que hace el Caballero del Bosque (Sansón Carrasco disfrazado):

[...] y es un hombre alto de cuerpo, seco de rostro, estirado y avellanado de miembros, entrecano, la nariz aguileña y algo corva, de bigotes grandes, negros y caídos. Campea debajo del nombre de *Caballero de la Triste Figura* y trae por escudero a un labrador llamado Sancho Panza; oprime el lomo y rige el freno de un famoso caballo llamado Rocinante, y, finalmente tiene por señora de su voluntad a una tal Dulcinea del Toboso, llamada un tiempo Aldonza Lorenzo (p. 525).

Su nombre se configura de tal forma tomando como ejemplo a Amadís de Gaula, caballero que lleva como nombre la tierra de la que proviene con la intención de hacerla famosa. Así tenemos a don Quijote de la Mancha, un personaje que padece locura debido a la lectura de libros de caballería: «Llenósele la fantasía de todo aquello que leía en los libros, así de encantamientos como de pendencias, batallas, desafíos, heridas, requiebros, amores, tormentas y disparates imposibles [...]» (p. 26)

### Características principales

<b>Vitalidad (VIT)</b>	100
<b>Fuerza (FUE)</b>	11
<b>Destreza (DES)</b>	17
<b>Constitución (COS)</b>	4
<b>Inteligencia (INT)</b>	15
<b>Sabiduría (SAB)</b>	16
<b>Carisma (CAB)</b>	12

### Características secundarias

<b>Apariencia física:</b>	<i>complexión recia</i>
<b>Estatura:</b>	187 cm
<b>Posición social:</b>	<i>hidalgo</i>
<b>Edad:</b>	<i>50 aprox.</i>
<b>Enfermedades:</b>	<i>Locura</i>

### Los caballeros andantes

Para interpretar correctamente a este personaje, es necesario hacer hincapié en uno de los rasgos que definen su figura y que es el hecho de ser un caballero andante. Y se preguntarán: ¿qué es un caballero andante? Es un tipo de caballero que durante el siglo XV se dedicaba a recorrer los caminos en busca de aventuras para honrar a su dama. A través de la lectura del libro podemos llegar a pensar que los caballeros andantes son un producto de novela pero la realidad va más allá de eso. Como defiende Porrinas (2015): «Los caballeros errantes o andantes no fueron meros personajes de novela, sino que existieron en la realidad histórica bastante antes de que Cervantes escribiera su obra maestra». Si bien es cierto que en las novelas de caballerías podemos encontrar elementos fantásticos, su creación está relacionada con las cruzadas para combatir al infiel o con ciertos peregrinajes con la finalidad de adquirir fama y riquezas. Sancho le otorga a don Quijote el sobrenombre de «el Caballero de la Triste Figura» ya que los caballeros andantes eran conocidos mediante un apodo que hiciera gala de sus características. Algunos ejemplos de esto serían: el Caballero del León (Yvain), el Caballero del Cisne, el Caballero de la Carreta (Lancelot), etc.

Conseguir ser un caballero andante es un producto del esfuerzo y la dedicación, por lo que comenzaban desde una edad temprana. Entre la formación que recibían estos, se encontraba el manejo de las armas, entrenamiento militar, simulacros de justas y cacería. Además de eso, la vida en los castillos ayudaba a que tuvieran un alto nivel educación y modales, lo que les servía para tratar con las damas. Una vez que el caballero hubiera adquirido los conocimientos necesarios ya podría ser honrado con el nombramiento como caballero andante. La ceremonia tenía carácter ritual y en ella se hacían celebraciones de todo tipo. El futuro caballero primero tenía que tomar un baño como símbolo de purificación para después, velar sus armas durante toda la noche y rezar. A la mañana siguiente se producía el momento más significativo de armarse caballero: el espaldarazo. Aquel que era investido como caballero juraba ser leal y ayudar a aquellos que estuvieran en peligro.

En el caso de don Quijote, esta ceremonia se produce en la venta de Juan Palomeque lo que le otorga una dimensión cómica y además es oficiada por el ventero en lugar de un prestigioso caballero. El hecho de que nuestro protagonista sea un hombre mayor, de figura poco esbelta y que pertenezca a la nobleza baja contradice todos aquellos requisitos que un hombre necesitaba para hacerse caballero. Él mismo se autodenomina como indigno: «[...] mas el trabajo, la inquietud y las armas solo se inventaron e hicieron para aquellos que el mundo llama caballeros andantes, de los cuales yo, aunque indigno, soy el menor de todos» (p. 92). Sin embargo, para armarse caballero don Quijote tendrá que perseguir una serie de objetivos que se corresponden con aquellos que debía de cumplir un verdadero caballero y que serían los siguientes:

### **Objetivos del caballero andante**

1. Conseguir armas
2. Hacerse con una armadura
3. Nombramiento del rocín
4. Buscar una dama de quién enamorarse
5. Armarse caballero: «[...] y fue que le vino a la memoria que no era armado caballero, y que, conforme a la ley de la caballería, ni debía ni podía tomar armas con ningún caballero (p. 30)

Para interpretar a este personaje es necesario tener en cuenta estos elementos y en especial no olvidar el entusiasmo y el empeño que don Quijote muestra en todas las aventuras que protagoniza, su afán por deshacer entuertos y ejercer la justicia. En palabras



del hidalgo: «[...] somos ministros de Dios en la tierra y brazos por quien se ejecuta en ella su justicia» (p. 93).

### **Equipamiento de don Quijote**

- Yelmo de Mambrino: +15 armadura.
- Adarga: +15 protección contra daño físico.
- Lanza: +20 fuerza.
- Alforjas: +10 casillas de inventario.
- Rocinante: +40% de velocidad.

### **La ganancia del yelmo de Mambrino**

Es un yelmo legendario hecho de oro sobre el que don Quijote hizo un juramento. Para otros personajes es una simple bacía de barbero pero nuestro caballero andante tiene una justificación para tal cosa: «Y fue rara providencia del sabio que es de mi parte hacer que parezca bacía a todos lo que real y verdaderamente es yelmo de Mambrino [...]» (p. 195). Esta pieza de armadura legendaria es adquirida por don Quijote después de pelearse con un barbero que tiempo más tarde volverán a encontrar en la venta. Este los acusa de ladrones y pide que le devuelvan la albarda y la bacía mientras da comienzo así una pelea que se extiende a lo largo del capítulo XLV. Don Quijote se siente ofendido ya que el barbero afirma que no se trata de un yelmo sino de una bacía por lo que su amigo el maese Nicolás (el otro barbero) defiende la versión proporcionada por el hidalgo y afirma que se trata de un yelmo legendario, incluso si este también desempeña el mismo oficio. Al final el cura será quien pague por la bacía al barbero que la reclama.

### **Rocinante**

Don Quijote dispone de una montura que recibe como nombre Rocinante: «Al fin le vino a llamar *Rocinante*, nombre a su parecer, alto, sonoro y significativo de lo que había sido cuando fue rocín, antes de lo que ahora era y primero de todos los rocines del mundo» (p. 28). Es un caballo viejo y maltrecho con el que discurre por los campos de la Mancha y que apenas es capaz de correr debido al extremo estado de delgadez en el que se encuentra.

### **Habilidades específicas de don Quijote**

1. **Llamar a Rocinante:** don Quijote invoca a su escuálido corcel en el campo de batalla lo que le otorga un bonus de fuerza (+2 pts)

2. ***Non fuyades, cobardes, viles criaturas, que un solo caballero es el que os acomete:*** Cuando don Quijote enuncia las siguientes palabras, desmoraliza a sus enemigos lo que le otorga 5 puntos de carisma.
3. ***Evocación a Dulcinea:*** don Quijote evoca el recuerdo de Dulcinea lo que aumenta su carisma en 3 puntos y su fuerza en 4.
4. ***Enfurecimiento:*** don Quijote entra en cólera lo que aumenta su fuerza en 6 puntos.

## **SANCHO PANZA**

*Escudero de don Quijote*

### **Biografía**

Labrador y vecino de don Quijote, «de muy poca sal en la mollera» (p. 59). Vive con su mujer, Juana Panza, su hija llamada Teresa Panza y otro hijo. Un buen día decide dejarlo todo para partir con don Quijote bajo la promesa de que este le hará gobernador de una ínsula. Sancho Panza no es bien recibido en casa del caballero andante ya que la sobrina piensa que es él quien tiene la culpa por acompañar a su tío en sus locuras. Este personaje muestra una gran devoción hacia don Quijote, pues juntos protagonizan todas las aventuras y además de eso, es su fiel amigo. Sancho Panza a su vez es un escudero bastante cobarde ya que teme a los enfrentamientos y suele intentar huir de ellos.

En el capítulo VII de la segunda parte, este le pide a don Quijote un salario mensual ya que su mujer se lo exige a lo que el hidalgo le responde con una negativa y le da la opción de dejar de ser su escudero, puesto que no puede proporcionarle un sueldo digno. Ante esto, Sancho rompe a llorar y se funde posteriormente en un abrazo con don Quijote. Posteriormente se le otorgará el cargo con el que tanto soñaba y se convertirá en el gobernador de la ínsula de Barataria, aunque eso suponga su separación de don Quijote. Tales son las bromas que los duques le gastan a Sancho mientras es gobernador que decide retirarse del cargo y volver a su antigua libertad como escudero.

### **Características principales**

<b>Vitalidad (VIT)</b>	120
<b>Fuerza (FUE)</b>	14
<b>Destreza (DES)</b>	8

<b>Constitución (COS)</b>	10
<b>Inteligencia (INT)</b>	8
<b>Sabiduría (SAB)</b>	9
<b>Carisma (CAB)</b>	16

#### Características secundarias

<b>Apariencia física:</b>	<i>fea</i>
<b>Estatura:</b>	157 cm
<b>Posición social:</b>	<i>campesino</i>
<b>Edad:</b>	<i>42 aprox.</i>
<b>Enfermedades:</b>	<i>locura incipiente</i>

#### Los escuderos

Según la definición del Tesoro de la Lengua de 1611(ver Anexo 1), un escudero sería lo siguiente:

El hidalgo que lleva el escudo al caballero, en tanto que no pelea con él. En la paz, los escuderos sirven a los grandes señores, de acompañar delante de sus personas, asistir en la antecámara y sala; otros están en sus casas, y llevan acostamiento de los señores, acudiendo a sus obligaciones militares o cortesanas a tiempos ciertos; los que tienen alguna pasada (es decir aquellos con mayores fortunas) huelgan más de estar en sus casas que de servir, por lo poco que medran y lo mucho que les ocupan (p. 369).

Partiendo de esta definición podríamos considerar a Sancho Panza una especie de acompañante ya que don Quijote lo convence para que sea su escudero, a partir del ofrecimiento de fortunas y el título de gobernador: «Con estas promesas y otras tales, Sancho Panza, que así se llamaba el labrador, dejó su mujer y hijos y asentó por escudero de su vecino» (p. 59). Una de las características más relevantes en lo que respecta al personaje de Sancho Panza es su indiscutible fe que le lleva a caminar junto a don Quijote incluso si eso significa dejar atrás su vida y sus responsabilidades. En palabras de Unamuno (2017):

De la parte de Sancho empezamos a admirar su fe, la fe que por el camino de creer sin haber visto le lleva a la inmortalidad de la fama, antes ni aun soñada por él siquiera, y al esplendor de su vida. Por toda la eternidad puede decir: «Soy Sancho Panza, el escudero de Don Quijote». Y ésta es y será su gloria por los siglos de los

siglos (p. 43).

La interpretación del papel Sancho no debe tomarse a la ligera puesto que es el otro protagonista de la novela cervantina y, por lo tanto, es necesario poner énfasis en aquellas características que lo definen tales como su carácter bonachón, su esencia de campesino, su fe en las causas perdidas y sus aspiraciones de fama.

### **Los refranes**

Sancho Panza, al contrario de lo que se pueda pensar a partir de la lectura del libro, es un personaje que posee una gran cultura aunque esta no esté relacionada con los grandes saberes enciclopédicos. Sancho no es un simple labrador ya que posee amplios conocimientos sobre la cultura popular, es decir, aquella que nace y pertenece al pueblo. A lo largo de la novela, el personaje va adquiriendo nuevas características y con ello atendemos a su evolución. El término «quijotización» sirve para denominar ese proceso en el que Sancho va absorbiendo características propias de don Quijote y lo mismo ocurrirá con el hidalgo, que también estará bajo la influencia de la «sanchificación». Maradiaga lo define a través de las siguientes palabras (2005):

Y así, interpenetrados por un mismo espíritu, se van aproximando gradualmente, mutuamente atrayendo, por virtud de una interinfluencia lenta y segura que es, en su inspiración como en su desarrollo, el mayor encanto y el más hondo acierto del libro.

Esta cultura popular se nos da a conocer en la obra, principalmente, a través del uso continuado de refranes en diferentes situaciones. Estos no solo son empleados por Sancho Panza sino por un número abundante de personajes en la novela. Para la correcta interpretación del escudero y acompañante de don Quijote, hemos seleccionado algunos de los refranes que aparecen en *El Quijote* de manera que puedan ser utilizados durante el juego:

#### **Lista de refranes utilizados por Sancho Panza**

##### **Primera parte**

- Váyase el muerto a la sepultura y el vivo a la hogaza (capítulo XIX).
- Quien busca el peligro perece en él (capítulo XX).
- La «cudicia» rompe el saco (capítulo XX).

- Viene aquí como anillo al dedo (capítulo XX).
- Este te quiere bien que te hace llorar (capítulo XX).
- No me pidas de grado lo que puedes tomar por fuerza (capítulo XXI).
- Más vale salto de mata que ruego de hombres buenos (capítulo XXI).
- Que no quiero perro con cencerro (capítulo XXIII).
- Allá se lo hayan, con su pan se lo coman (capítulo XXV).
- El que compra y miente, en su bolsa lo siente (capítulo XXV).
- Desnudo nací, desnudo me hallo, ni pierno ni gano (capítulo XXV).
- Muchos piensan que hay tocinos y no hay estacas (capítulo XXV).
- No se ha de mentar la soga en casa del ahorcado (capítulo XXV).
- Más vale pájaro en mano que buitres volando (capítulo XXXI).
- Cada uno es hijo de sus obras (capítulo XLVII).
- No es la miel para la boca del asno (capítulo LII).

### **Segunda parte**

- Cuando te dieran la vaquilla, corre con la soguilla (capítulo IV).
- Cuando viene el bien, mételo en casa (capítulo IV).
- Hablen cartas y callen barbas (capítulo VII).
- Más vale un toma que dos te daré (capítulo VII).
- El consejo de la mujer es poco, y el que no le toma es loco (capítulo VII).
- Dime con quien andas, decirte he quien eres (capítulo X).
- Es la caza más gustosa cuando se hace a costa ajena (capítulo XIII).
- Cada oveja con su pareja (capítulo XIV).
- El buey suelto bien se lame (capítulo XXII).
- En casa llena presto se guisa la cena (capítulo XXX).
- Quien a buen árbol se arrima, buena sombra le cobija (capítulo XXXII).
- Que al buen pagador no le duelen prendas (capítulo XXXIV).
- A Dios rogando y con el mazo dando (capítulo XXXV).
- Que bien se está San Pedro en Roma (capítulo XLI).

Los refranes son una herramienta lingüística muy interesante que permite objetivar la realidad, aconsejar o incluso reflexionar sobre determinados aspectos de la vida. En el ámbito de la educación, los refranes aparecen muy ligados a la socialización

primaria; se aprenden a una corta edad en el ámbito familiar y se utilizan con frecuencia ya que imponen códigos sociales y normas de conducta (Fernández Poncela, 2012). El componente temporal de los mismos es algo a tener en cuenta ya que son frases que la sociedad ha creado y que se han transmitido con el paso de las generaciones. De los refranes citados anteriormente, posiblemente podamos reconocer una gran cantidad de ellos ya que actualmente se siguen utilizando. Esto se debe a su gran capacidad de objetivación, en palabras de Berger y Lukmann (1987): «[...] el lenguaje tiene una expansividad tan flexible como para permitirme objetivar una gran variedad de experiencias que me salen al paso en el curso de mi vida [...] tipifica experiencias» (p.57). La importancia de los refranes recae en ser elementos clave dentro del discurso ya que permiten encontrar puntos en común entre diferentes hablantes en relación con sus vivencias. Otra característica que encontramos en los refranes respecto al ámbito de la educación es su capacidad de construir discursos didáctico-morales ya que forman parte de la cultura popular, del lenguaje y contienen alguna enseñanza o moraleja (Conca y Guía, 1996).

### **El manteamiento (capítulo XVII)**

Si hay algo que le causa verdadero pavor a nuestro escudero es el hecho de ser manteado. Esto se debe a que un buen día, encontrándose junto a don Quijote en la venta de Juan Palomeque y ante el impago de la estancia en ella (ya que ninguno de los dos tenía dinero), el ventero decide tomar medidas. Sancho se niega a pagarle la cantidad correspondiente, aferrándose a la idea de que no es costumbre dentro de la orden de la caballería. Ante esto, el ventero y otras gentes que se encontraban en el lugar deciden darle una reprimenda a Sancho Panza:

[...] se llegaron a Sancho, y, apeándole del asno, uno de ellos entró por la manta de la cama del huésped, y echándole en ella, alzaron los ojos y vieron que el techo era algo más bajo de lo que habían menester para su obra, y determinaron salirse al corral, que tenía por límite el cielo. [...] Las voces que el mísero manteado daba fueron tantas que llegaron a oídos de su amo. (p. 127).

## DULCINEA DEL TOBOSO

### *La dama*

#### **Biografía**

Este personaje es un producto de la imaginación de don Quijote puesto que todo lo que sabemos de ella es gracias a las palabras del hidalgo. La creación de esta «princesa» nace a partir del hecho de que todo caballero andante necesitaba una dama a la que rendir pleitesía y a cuyo favor aspirar. Las hazañas que don Quijote protagonizará tienen como fin último honrar a su señora Dulcinea del Toboso. La descripción que se nos hace de ella contiene todos los elementos propios de la mujer renacentista, destacando en especial su hermosura:

[...] que su nombre es Dulcinea; su patria, el Toboso, un lugar de la Mancha; su calidad, por lo menos, ha de ser de princesa, pues es reina y señora mía; su hermosura, sobrehumana, pues en ella se vienen a hacer verdaderos todos los imposibles y quiméricos atributos de belleza que los poetas dan a sus damas: que sus cabellos son oro, su frente campos elíseos, sus cejas arcos del cielo, sus ojos soles, sus mejillas rosas, sus labios corales, perlas sus dientes, alabastro su cuello, mármol su pecho, marfil sus manos, su blancura nieve, y las partes que a la vista humana encubrió la honestidad son tales, según yo pienso y entiendo, que sólo la discreta consideración puede encarecerlas y no compararlas (p. 96).

Dulcinea está muy presente en la mente de don Quijote y las evocaciones hacia la misma son frecuentes en toda la obra, ya que considera que es la mujer más bella de la tierra y por tanto ninguna otra se le puede comparar:

Porque has de saber, Sancho, si no lo sabes, que dos cosas solas incitan a amar más que otras; que son la mucha hermosura y la buena fama, y estas dos cosas se hallan consumadamente en Dulcinea, porque en hermosa ninguna le iguala, y en la buena fama, pocas le llegan (p. 200).

Don Quijote la define como «la sin par Dulcinea del Toboso» y por ella hará penitencia en Sierra Morena. En el capítulo XXV de la primera parte, don Quijote encomendará a Sancho Panza la importante misión de presentarle una carta a Dulcinea en la que le declara fidelidad y pleitesía. Durante la tercera salida, la primera cosa que hará don Quijote será partir hacia el Toboso para conocer a la dama a la que le rinde pleitesía. Sin embargo, es curioso el hecho de que afirme no haberla conocido nunca: «[...] que en

todos los días de mi vida no he visto a la sin par Dulcinea, ni jamás atravesé los umbrales de su palacio, y que solo estoy enamorado de oídas y de la gran fama que tiene de hermosa y discreta (p. 499). Finalmente no la encuentra en el Toboso puesto que se topan con tres labradoras y don Quijote achaca todo a un encantamiento que no le permite ver a Dulcinea.

### Características principales

<b>Vitalidad (VIT)</b>	95
<b>Fuerza (FUE)</b>	10
<b>Destreza (DES)</b>	15
<b>Constitución (COS)</b>	6
<b>Inteligencia (INT)</b>	16
<b>Sabiduría (SAB)</b>	17
<b>Carisma (CAB)</b>	13

### Características secundarias

<b>Apariencia física:</b>	<i>complexión delgada</i>
<b>Estatura:</b>	165 cm
<b>Posición social:</b>	<i>princesa</i>
<b>Edad:</b>	<i>25 aprox.</i>
<b>Enfermedades:</b>	<i>ninguna</i>

### La dama

La mujer durante los siglos XVI y XVII se veía supeditada al poder de los hombres, hecho que se justificaba a partir de la multiplicidad de teorías morales y religiosas y que le otorgaban a esta un papel completamente pasivo. Durante la niñez y la adolescencia vivía bajo la custodia de su padre para después pasar a la de su esposo una vez que hubiera contraído matrimonio. Podríamos ver este tipo de enlaces como una especie de negocio ya que de por medio había una dote y se garantizaba que la mujer tuviera una posición social respetada. De lo contrario, tendría que ingresar en alguna orden religiosa o irse a vivir a una casa pública o con algún familiar. La importancia de contraer matrimonio se debía a fines reproductivos por lo que aquello que se esperaba de una mujer en edad de



concebir era ser madre. La mujer estaba relegada al ámbito de la casa en la que velaba por el bienestar de su marido y posteriormente por el de sus hijos. La visión de la mujer que tenían los poetas y escritores durante el Siglo de Oro era bastante distinta a aquella observable en la realidad, como afirma Sánchez Llama (1990):

Estos poetas ven a su amada como una encarnación de las supremas virtudes, la exaltan hasta límites inimaginables y se consagran a ella, aunque los rechace, hasta el fin de sus días. La hipocresía de esta actitud está en el hecho de que su admiración no se corresponde con una valoración positiva de la mujer en la vida real (p. 943).

Esta exaltación desmesurada de la mujer nace con la idea del amor cortés, en el cual la dama goza de una posición privilegiada ya que es ella quien decide si aceptar o no las propuestas del joven enamorado. Este tipo de relación está basada en el vasallaje por lo que la mujer se convierte en el señor feudal mientras que el enamorado pasa a ser su vasallo. Si bien la actitud de la dama es pasiva; se limita a ser un objeto de adoración como vemos en el caso de Dulcinea, que vive en la mente de don Quijote y a través de la imaginación adquiere gran poder. Esto es común en el amor cortés, como así lo afirma Duby (2012): «El amor cortés concedía a la mujer un poder indudable. Pero mantenía ese poder confinado en el interior de un campo bien definido, el de lo imaginario y el del juego» (p. 14). Haciendo hincapié en el concepto de juego, pues no hemos de olvidar que don Quijote es un jugador de rol, él diseña a su antojo el personaje de Dulcinea, otorgándole las características que considera más propias de una dama. Tal es su convicción que no duda en luchar contra todos aquellos que se oponen a la belleza de la misma.

Para interpretar a la dama es necesario que la actitud de esta sea recatada, sin ningún indicio de desviación puesto que todas las miradas se dirigen hacia ella. Se comunicará con su amado mediante símbolos sin que el resto de personajes se den cuenta y también los favores que este le hace están dosificados de manera que sean casi imperceptibles. La dama debe portar una vestimenta elegante, digna de la nobleza así como su forma de expresarse y actuar que será propia de su clase social.

## ALDONZA LORENZO

### *La labradora*

#### **Biografía**

Labradora del Toboso y señora de los pensamientos de Don Quijote. Ni tan hermosa ni tan delicada como la define nuestro caballero andante. Es una mujer de gran altura, con un «olorcillo algo hombruno [...] sudada y algo correosa» (p. 258). Podríamos considerarla una «princesa» aunque la realidad es bien distinta. Sancho Panza, que se dirigirá al Toboso para entregarle la misiva de don Quijote la describe con las siguientes palabras:

¡Vive el Dador, que es moza de chapa, hecha y derecha, y de pelo en pecho, y que puede sacar la barba del lodo a cualquier caballero andante, o por andar, que la tuviese por señora! [...] se puso un día encima del campanario del aldea a llamar unos zagales suyos que andaban en un barbecho de su padre, y aunque estaban de allí más de media legua, así la oyeron como si estuvieran al pie de la torre. Y lo mejor que tiene es que no es nada melindrosa, porque tiene mucho de cortesana: con todos se burla y de todo hace mueca y donaire (p. 199).

Cuando Sancho llega al lugar donde se encuentra Aldonza Lorenzo, la observa ahechando<sup>4</sup> dos anegas de trigo en el corral de su casa y como no sabe leer ni escribir, la joven del Toboso decide romper la carta para que tal disparate no llegue a oídos de nadie. Sancho le cuenta a don Quijote que su dama lo está esperando en el Toboso y como presente, en lugar de una rica joya como era costumbre en las damas, le da un trozo de pan y queso de oveja<sup>5</sup>.

#### **Características principales**

<b>Vitalidad (VIT)</b>	120
<b>Fuerza (FUE)</b>	17
<b>Destreza (DES)</b>	12
<b>Constitución (COS)</b>	18

<sup>4</sup> 1. tr. Limpiar con harnero o criba el trigo u otras semillas.

<sup>5</sup> El queso es definido como «ovejuno» así que podemos suponer que la calidad de este no era muy buena.

<b>Inteligencia (INT)</b>	5
<b>Sabiduría (SAB)</b>	4
<b>Carisma (CAB)</b>	7

### Características secundarias

<b>Apariencia física:</b>	<i>complexión fuerte</i>
<b>Estatura:</b>	178 cm
<b>Posición social:</b>	<i>labradora</i>
<b>Edad:</b>	<i>38 años</i>
<b>Enfermedades:</b>	<i>artritis</i>

## EL CURA

*Pero Pérez*

### Biografía

Pero Pérez es un hombre docto, graduado en Sigüenza que achaca a los libros de caballerías la locura de don Quijote:

Que estos malditos libros de caballerías que él tiene y suele leer tan de ordinario le han vuelto el juicio [...] ¡Encomendados sean a Satanás y a Barrabás tales libros que así han echado a perder el más delicado entendimiento que había en toda la Mancha (p. 49).

Emprende un viaje junto al barbero para traer a don Quijote de vuelta y lo ayuda a salir de determinados entuertos. Para sacar a don Quijote de Sierra Morena, lugar en el que se encuentra penando por Dulcinea, la ventera disfrazará al cura de mujer:

[...] Púsole una saya de paño, llena de fajas de terciopelo negro de un palmo en ancho, todas acuchilladas, y unos corpiños de terciopelo verde, guarnecidos con unos ribetes de raso blanco, que se debieron de hacer, ellos y la saya, en tiempo del rey Bamba (p. 212).

Acto seguido este se arrepentirá de llevar tales ropajes ya que no era propio de un sacerdote por lo que vestirán de esta guisa al barbero. Una vez que consiguen sacarlo de

Sierra Morena a través de engaños, don Quijote se enfrasca en una terrible pelea por lo que deben llevarle de vuelta a su pueblo para que sane. Después de un mes en cama, el cura decide visitar a don Quijote para comprobar si ha sanado. Mantienen una conversación sobre los caballeros andantes y el cura afirma que no existieron: «[...] que todo es ficción, fábula y mentira, y sueños contados por hombres despiertos, o, por mejor decir, medio dormidos» (p. 459).

### Características principales

<b>Vitalidad (VIT)</b>	85
<b>Fuerza (FUE)</b>	8
<b>Destreza (DES)</b>	13
<b>Constitución (COS)</b>	9
<b>Inteligencia (INT)</b>	15
<b>Sabiduría (SAB)</b>	16
<b>Carisma (CAB)</b>	12

### Características secundarias

<b>Apariencia física:</b>	<i>complexión media</i>
<b>Estatura:</b>	168 cm
<b>Posición social:</b>	<i>cura</i>
<b>Edad:</b>	<i>50 años</i>
<b>Enfermedades:</b>	-

### El clero

El clero era uno de los estamentos sociales que poseía más privilegios junto con la nobleza. Entre ellos podemos destacar la exención del pago de impuestos, inmunidad fiscal y la posesión de grandes hectáreas de tierra. Para entrar a formar parte del clero solamente había que pronunciar los votos por lo que el número de verdaderos devotos era bastante reducido. Dentro de este estamento encontramos el clero alto, formado por obispos, arzobispos y abades; y el clero bajo al que pertenecían los curas y las diferentes órdenes religiosas. El alto clero intervenía en la gestión del poder real y también eran los

encargados de cobrar al pueblo llano el diezmo<sup>6</sup>. El bajo clero solía estar conformado por gente humilde que en ocasiones rozaba la pobreza como ocurría en algunas de las órdenes religiosas. Para las mujeres solteras o que se habían quedado viudas el convento era la única oportunidad que tenían de ocupar un lugar digno en la sociedad.

### **La Santa Hermandad**

Fue una organización creada por la reina Isabel la Católica en 1476, formada por gente armada y cuya función consistía en proteger los caminos y garantizar el orden. En *El Quijote* son frecuentes las apelaciones a la Santa Hermandad cada vez que ocurre una disputa o hay un conflicto entre varias personas. El uniforme consistía en una camisa verde con un chaleco de piel que les llegaba hasta la cintura y que sirvió para popularizar la expresión «A buenas horas, mangas verdes» ya que las mangas quedaban al descubierto. En 1834 esta orden se disuelve y es sustituida por la Superintendencia General de la Policía.

En el capítulo XLVI de la primera parte podemos observar cómo el cura persuade a los cuadrilleros de la Santa Hermandad para que no se lleven preso a don Quijote, ya que lo están buscando por haber liberado a los galeotes. Las gentes de la venta deciden disfrazarse para hacerle creer al hidalgo que está siendo apresado por la Santa Hermandad y lo encierran en una jaula, sin embargo, él cree que está preso a causa de un encantamiento.

### **La Inquisición**

Fue creada en 1478 por los Reyes Católicos con el objetivo de luchar contra la herejía y salvaguardar la fe verdadera. Actúa contra aquellos que siguen practicando las falsas creencias (judíos y moros) aunque hayan sido bautizados en la fe cristiana. Su rango de acción se extiende también a las prácticas consideradas paganas tales como la hechicería o la adivinación. Una de las funciones que llevaba a cabo el Santo Oficio era la de censurar aquellos libros cuyas ideas no estuvieran en comunión con las cristianas. Para ello, siempre que se presentara una denuncia, la Inquisición podía inspeccionar la

---

<sup>6</sup> La palabra diezmo procede del latín «decimus» y está vinculado a un décimo, la décima parte de algo. El concepto se utilizaba para nombrar al derecho del 10% que se debía pagar a un rey, a un gobernante o a un líder (Leste, 2021).

biblioteca de los que consideraba sospechosos y posteriormente ordenar su detención. Otras prácticas condenables eran la bigamia, las blasfemias, la homosexualidad o yacer con más de una mujer que no fuera la natural ante los ojos de Dios. Para no levantar sospechas, un buen cristiano tenía que ir a misa regularmente, comer cerdo (es un animal prohibido para los judíos), beber vino públicamente y tener un comportamiento adecuado.

Según Ibáñez (2002) el proceso que seguía la Inquisición cuando recibían algún aviso de un supuesto caso de herejía se resume en lo siguiente (p. 113):

1. El caso es denunciado por una tercera persona al tribunal local de la Inquisición.
2. La denuncia, presentada por escrito, ocasionará la detención del sospechoso por lo que será apresado en un lugar oscuro e insalubre durante un tiempo prudencial hasta que confiese sus pecados o sea capaz de reunir pruebas que demuestren su inocencia. Mientras el reo está en este lugar, todas sus posesiones son requisadas para pagar los costes resultantes del proceso.
3. Se procede a interrogar al sospechoso en numerosas ocasiones sin decirle de qué se le está acusando, ya que de esta manera podía confesar otros pecados además de aquello por lo que había sido apresado.
4. Las pruebas son analizadas por un miembro del Santo Oficio que dictamina si aquello entra dentro del marco de acción del tribunal o por el contrario debe destinarse a otro organismo.
5. Para conseguir que confiesen se aplica la tortura y posteriormente se requiere que firmen aquello que han confesado para descartar que sea producto del dolor de la tortura. Si el reo se niega a ello, la sesión será declarada como inválida y la tortura se repetirá otro día hasta que consiga firmar la confesión.

Una vez que todos estos pasos son realizados, la sentencia se da a conocer a través de un auto de fe y en ella podía haber cuatro posibles resultados:

- **Absolución:** el sospechoso es declarado inocente de los cargos que se le acusan por lo que se le devuelven sus propiedades y bienes requisados, descontando aquello gastado durante el proceso.

- **Suspensión:** el sospechoso queda libre debido a la ausencia de pruebas por lo que sus bienes siguen en poder de la Inquisición en el caso de que en un futuro aparezcan más pruebas contra él.
- **Difamación:** esto ocurre cuando no se puede demostrar la culpabilidad de la persona acusada por lo que se le aplica una sanción pública y lo obligan a hacer una penitencia que puede ir desde una peregrinación hasta llevar puesto el sambenito<sup>7</sup>.
- **Condena:** el sospechoso es declarado culpable y según el pecado que haya cometido podía ser ajusticiado con cien azotes, con sus bienes confiscados, desterrado, excomulgado, condenado a galeras o quemado en la hoguera.

A lo largo del juego se puede representar el papel de la Santa Inquisición por lo que los personajes tendrán que mantener una actitud serena y no intentar levantar sospechas por las que puedan ser interrogados o incluso encarcelados.

## EL BARBERO

De nombre Maese Nicolás, es gran amigo de don Quijote y también del cura, a quien acompaña por las tierras de la Mancha para traer de vuelta al caballero andante. Participa en el escrutinio de la biblioteca del hidalgo y también en algunas de las burlas como la que le hicieron al barbero, afirmando que aquello que traía don Quijote en la cabeza no era una simple bacía sino el yelmo de Mambrino. Este personaje debe aparecer siempre junto al cura pues ambos protagonizan la gran mayoría de las salidas para intentar traer a don Quijote de vuelta y, en oposición a este, simbolizan la cordura y la razón.

### Características principales

<b>Vitalidad (VIT)</b>	105
<b>Fuerza (FUE)</b>	13
<b>Destreza (DES)</b>	14
<b>Constitución (COS)</b>	9
<b>Inteligencia (INT)</b>	12
<b>Sabiduría (SAB)</b>	11

---

<sup>7</sup> Era una prenda que debían llevar los penitentes católicos para mostrar arrepentimiento y también podía consistir en un letrero que se colocaba en las iglesias con el nombre y el castigo de aquellos que tenían que hacer penitencia.

<b>Carisma (CAB)</b>	10
----------------------	----

### Características secundarias

<b>Apariencia física:</b>	<i>complexión media</i>
<b>Estatura:</b>	172 cm
<b>Posición social:</b>	<i>barbero</i>
<b>Edad:</b>	<i>42 años</i>
<b>Enfermedades:</b>	-

### Las figuras marginales: los físicos

Los barberos al igual que los cirujanos y los sangradores pertenecían a la clase social de los físicos. Sin embargo, los médicos se encontraban en un estado social más elevado, como afirma Peséts (1994):

[...] eran productos de universidades conservadoras y religiosas, eran representantes de estamentos más altos y así limitaban la presencia de barberos y cirujanos en las cortes reales por medio de la censura de textos médicos y la prohibición de la cirugía junto a otras profesiones marginalizadas, como curanderos y brujas. Los cirujanos-barberos, en cambio, representaban, «la creencia en el progreso, en la posibilidad de mejora (p. 147).

El barbero trabaja con la nobleza baja y el pueblo llano por lo que estaba en contacto con todos los cambios que se producían en la sociedad. A partir del siglo XVI este tipo de profesión comenzó a cambiar y a ganar más prestigio con la correcta distribución de las órdenes médicas. La aparición del barbero junto al cura impide tratarlo como un personaje individual, sin embargo, se puede observar el buen manejo que tiene del lenguaje ya que está acostumbrado a tratar con las personas. En algunas ocasiones incluso llega a corregir las incorrecciones gramaticales de Sancho como «sobajada» en lugar de «soberana». La figura del barbero se muestra como un rol social clave en la España de la época, en palabras de Reher (2014):

Es figura parlera, conocedora de la cultura popular y de libros de caballerías. Su



fluidez social y aspecto mediático en la novela choca en ciertos momentos con el socavamiento repetido de sus actividades profesionales y de su misma profesión (p.797).

Esto nos viene a decir que el babero de *El Quijote*, aunque desempeñe tal profesión, no da muestras de ello a lo largo de la novela ya que no se involucra en la pérdida de los dientes de don Quijote y también se le caen las barbas postizas cuando se disfraza en Sierra Morena. La correcta interpretación del personaje del barbero, teniendo en cuenta lo anterior, sería aquella de actuar como una persona que no sabe realizar su trabajo sino que se inmiscuye en otros asuntos que poco tienen que ver con la profesión para la que está preparado. Para ello podemos mostrar torpeza al interpretar el rol y también hacer gala de unas excelentes dotes comunicativas y una elocuencia afinada.

## **DOROTEA**

### *La princesa Micomicona*

#### **Biografía**

Una dama muy bella, con cabello dorado que el cura y el barbero encuentran vestida de labrador en Sierra Morena. Nacida en el seno de una familia humilde, con el tiempo llegó a adquirir muchos bienes y a elevar su clase social por lo que se mantenía todo el día ocupada cuidando de su hacienda. Don Fernando, el hijo de un duque al que sus padres servían, se enamora de ella y le hace grandes fiestas y regalos. Dorotea no puede aceptar este amor debido a la desigualdad de clases sociales pero Don Fernando decide colarse por la noche en su alcoba, con la intención de deshonorarla, a lo que ella responde: «Tu vasalla soy, pero no tu esclava; ni tiene ni debe tener imperio la nobleza de tu sangre para deshonorar y tener en poco la humildad de la mía; y en tanto me estimo yo, villana y labradora, como tú, señor y caballero» (p. 234). Don Fernando trata de convencerla para que sea su esposa, prometiéndole un sinfín de cosas que después no cumplirá. Una vez que ha yacido con ella, su prometido desaparece y semanas más tarde se casará con una muchacha hermosa llamada Luscinda. Dorotea se siente traicionada por lo que decide partir de su casa junto a su criado y vestirse de labriego para averiguar dónde se encuentra don Fernando. Después descubrirá que Luscinda realmente no amaba a Fernando sino a un joven de nombre Cardenio y que solamente se casó con él a petición de sus padres. Dorotea decide volver a casa junto a su criado, que intenta tomarla por la fuerza, pero esta consigue huir hacia las montañas. Después de estos incidentes no quiere

regresar a casa ya que ha perdido la honra.

### **La mujer fuerte**

A través de la historia que Dorotea nos cuenta en la novela, podemos crear una imagen de cómo era la situación de la mujer durante los siglos XVI – XVII y que dista bastante de aquella de Dulcinea, un personaje idealizado que encarna los valores de una dama medieval. Dorotea, a modo de confesión, le cuenta al cura todas aquellas desgracias que le han acontecido y cómo ha sido burlada por don Fernando. El personaje de Dorotea es muy interesante ya que como mujer, en esa época, goza de ciertos privilegios tales como la administración de la hacienda de sus padres y es la dueña de todo aquello que poseen. Dorotea accede a los deseos de don Fernando después de que este la engañe a través de regalos, promesas y hechos que en un principio parecían nobles pero cuyo propósito no era bueno. Tal es el coraje de este personaje que decide disfrazarse de hombre para buscar a aquel que la ha deshonrado y que pague por lo que ha hecho. Esto trasgrede el canon del amor cortés como afirma Martín Chauca (2008) ya que será ella quien emprenda esta búsqueda después de ser abandonada. En este viaje que realiza junto a su criado, podemos observar cómo este trata también de acosarla sin ningún tipo de pudor y cómo esta situación vuelve a repetirse mientras se encuentra vestida de mozo. De esta forma, se nos presenta a la mujer de la época rodeada de un ambiente hostil en el que los hombres intentan sacar provecho de su belleza.

Para interpretar a este personaje, tenemos que hacerlo partiendo de las características que definen a Dorotea, una mujer que domina a la perfección las artes del lenguaje y la retórica, con un gran poder de convicción y que tiene una gran capacidad para tomar decisiones acertadas. Lo extraordinario de este personaje radica en su facilidad de palabra por lo que será excelente para comunicarse con el resto del grupo mediar en los conflictos que se produzcan y también orientar la dirección en la que prosiguen las aventuras. Las intervenciones de este personaje serán decisivas para el resto de compañeros ya que funciona como guía y también posee una gran capacidad de reflexión.

### **La princesa Micomicona**

Este personaje ante la presencia de don Quijote se convierte en la princesa Micomicona, cuya belleza es comparable a la de Dulcinea. Es hija del rey Tinacrio el

Sabidor y la reina Jaramilla. Su reino es invadido por el gigante Pandafilando de la Fosca Vista al enterarse de que Micomicona se quedó huérfana. La princesa pide ayuda a don Quijote para que le ayude a recuperar su reino

### Características principales

<b>Vitalidad (VIT)</b>	90
<b>Fuerza (FUE)</b>	15
<b>Destreza (DES)</b>	23
<b>Constitución (COS)</b>	10
<b>Inteligencia (INT)</b>	30
<b>Sabiduría (SAB)</b>	35
<b>Carisma (CAB)</b>	25

### Características secundarias

<b>Apariencia física:</b>	<i>complexión delgada</i>
<b>Estatura:</b>	160 cm
<b>Posición social:</b>	<i>alta burguesía</i>
<b>Edad:</b>	<i>25 años aprox.</i>
<b>Enfermedades:</b>	-

## EL BACHILLER SANSÓN CARRASCO

### Biografía

Hijo de Bartolomé Carrasco, se encuentra realizando sus estudios en la Universidad de Salamanca donde obtuvo el título de bachiller. La descripción que encontramos del personaje es la siguiente (capítulo III):

Era el bachiller, aunque se llamaba Sansón<sup>8</sup>, no muy grande de cuerpo, aunque

---

<sup>8</sup> Sansón es un personaje que pertenece a la Biblia hebrea y cuyo poder sobrenatural reside en su larga cabellera. Por ello, en la novela se nos dice que aunque el bachiller se llame Sansón, poco tiene que ver con este otro de gran fuerza

muy gran socarrón; de color macilenta<sup>9</sup>, pero de muy buen entendimiento; tendría hasta 24 años, carirredondo de nariz chata y de boca grande, señales todas de ser de condición maliciosa y amigo de donaires y de burlas (p. 466).

Conoce un libro que anda circulando sobre don Quijote y que tiene por nombre *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* escrito por un tal Cide Hamete «Berenjena» (así es como Sancho lo denomina, en lugar de Benengeli). Don Quijote se encuentra maravillado ante tal noticia por lo que recibe a Sansón de buen gusto para así preguntarle qué aventuras son las que se cuentan en la novela. El ama de llaves de don Quijote le pide a Sansón Carrasco que lo convenza para que deje la caballería andante ya que su amo planea una tercera salida. Sansón en lugar de hacer aquello que el ama le ha comendado, se ofrece a servirle como escudero.

El cura y el barbero deciden elaborar un nuevo plan para que don Quijote se retire definitivamente de la caballería andante, así que le encomiendan tal misión a Sansón Carrasco. Este, acompañado de un vecino de Sancho Panza llamado Tome Celial (capítulo XV, segunda parte), decide hacerse pasar por el Caballero del Bosque. Don Quijote lo desafía a un duelo para decidir quién es la dama más bella, si Casilea de Vandalia o Dulcinea del Toboso. Sansón Carrasco es malherido por don Quijote, de manera que el plan fracasa estrepitosamente y este sigue con sus aventuras junto a Sancho.

Este personaje vuelve aparecer al final de la obra, convertido en el Caballero de la Blanca Luna con la finalidad de vencer a don Quijote en un duelo y que por fin desista en sus andanzas como caballero andante. Este se niega aceptar la derrota, ya que ello significaría que Dulcinea del Toboso no es la mujer más bella de todas, por lo que prefiere la muerte. El Caballero de la Blanca Luna, para no causar el enojo del hidalgo, acepta la belleza de Dulcinea con la condición de que este vuelva a casa, cosa a la que don Quijote accede puesto que ha sido derrotado.

---

<sup>9</sup> Flaco y descolorido.

## EL CABALLERO DE LOS ESPEJOS O DEL BOSQUE

*Sansón Carrasco*

### Biografía

Conocido como el Caballero del Bosque, es con el que don Quijote se bate en duelo y cuya misión es lograr el favor de la dama Casildea de Vandalia. Le acompaña el escudero del Bosque, cuya nariz «era tan grande, que casi le hacía sombra a todo el cuerpo» y también le causaba temor a Sancho: «las desaforadas narices de aquel escudero me tienen atónito y lleno de espanto y no me atrevo a estar junto a él» (p. 530). En el libro se le describe de la siguiente forma:

Don Quijote miró a su contenedor y hallóle ya puesta y calada la celada, de modo que no le pudo ver el rostro, pero notó que era un hombre membrudo, y no muy alto de cuerpo. Sobre las armas traía una sobrevista o casaca, de una tela, al parecer de oro finísimo, sembradas por ella muchas lunas pequeñas de resplandecientes espejos, que le hacían en grandísima manera al galán y vistoso: volábanle sobre la celada grande cantidad de plumas verdes, amarillas y blancas; la lanza, que tenía arimada a un árbol era grandísima y gruesa, y de un hierro acerado de más de un palmo (p. 528).

Dada la vestimenta de este, don Quijote le da un nuevo nombre que es «el Caballero de los Espejos». Este personaje es una invención de Sansón Carrasco que se disfraza para salirle al encuentro al hidalgo de la Mancha. La pelea que protagonizan ambos para ver qué dama es la más bella tiene nefastas consecuencias: el bachiller es malherido por don Quijote.

### Características principales

<b>Vitalidad (VIT)</b>	100
<b>Fuerza (FUE)</b>	12
<b>Destreza (DES)</b>	16
<b>Constitución (COS)</b>	12
<b>Inteligencia (INT)</b>	19
<b>Sabiduría (SAB)</b>	32

<b>Carisma (CAB)</b>	30
----------------------	----

### Características secundarias

<b>Apariencia física:</b>	<i>complexión delgada</i>
<b>Estatura:</b>	158 cm
<b>Posición social:</b>	<i>Caballero andante</i>
<b>Edad:</b>	<i>24 años</i>
<b>Enfermedades:</b>	<i>ninguna</i>

### CONSUMIBLES

1. **Bálsamo de Fierabrás:** «Es un bálsamo de quien tengo la receta en la memoria, con el cual no hay que tener temor a la muerte, ni hay pensar morir de ferida alguna. [...] me darás a beber solos dos tragos del bálsamo que he dicho, y verás-mes quedar más sano que una manzana» (p. 77). Sus componentes son: «[...] un poco de aceite, vino, sal y romero» (p. 124). El bálsamo sirve para revivir a un aliado que ha caído en batalla pero posee efectos adversos tales como sudores fríos o irritación intestinal, lo que limita la salud de quien ha sido revivido a 50 puntos.
2. **Ungüento:** medicamento que llevaban los caballeros andantes para curar todas las heridas que recibían. Restaura 30 puntos de salud.
3. **Medio queso:** «[...] más duro que si fuera hecho de argamasas» (p. 81). Puede ser arma y consumible a la vez. Restaura 15 puntos de salud / inflige 15 puntos de daño a un solo enemigo.

### 4.3.2 Listado de aventuras

En este apartado se propondrán una serie de aventuras para el narrador del juego.

La estructura de las mismas sigue el mismo orden:

- a) Misión que se debe cumplir
- b) Personajes que intervienen
- c) Instrucciones: pasos necesarios para completar la aventura y objetivos previstos por la misma.
- d) Trasfondo: contexto anterior perteneciente a la novela que nos sirve para proseguir con la aventura.
- e) Comenzando la aventura: breve introducción a la aventura planteada.

### PRIMERA AVENTURA

En la primera salida nos pondremos en el papel de don Quijote, teniendo como objetivo conseguir que alguien lo arme caballero ya que sin eso estaría incumpliendo una de las máximas de los caballeros andantes. Para ello debemos seguir el itinerario que nos conducirá a la venta, ya que don Quijote pensará que se encuentra en un lujoso castillo.

**Personajes:** Don Quijote, Dulcinea, mozas de la venta, el ventero (Juan Palomeque).

**Instrucciones:** se recomienda que esta primera aventura comience en un espacio abierto de forma que se continúe el itinerario hasta llegar a la venta. Para ello se puede emplear cualquier edificio o habitación amplia que haga la función de venta y si es posible colocar algunos enseres propios de esta, tales como una mesa, sillas, vasos, platos y jarras con bebida. Para que el ambiente sea más real podemos incluir comida en las mesas teniendo en cuenta la gastronomía<sup>10</sup> de las clases humildes en el siglo XVI. es recomendable<sup>11</sup> colocar comida en las mesas de manera que parezca más real. Para interpretar a los personajes que se encuentran presentes, se puede hacer uso de expresiones o movimientos así como el uso de un lenguaje vulgar cuando se trate de las mozas de la venta.

### Trasfondo

En una mañana de julio don Quijote decide salir en busca de su primera aventura.

---

<sup>10</sup> En el siglo XVI las clases sociales más bajas sufrían una carestía de comida. El alimento principal eran los cereales con los que hacían pan de centeno, principalmente acompañado de tocino, salazones, sopa y legumbres. El queso también era un alimento frecuente así como la ingesta de vino, que solía estar adulterado.

<sup>11</sup> Siempre y cuando la situación de emergencia sanitaria haya remitido. De lo contrario no es recomendable.

Todavía no había sido nombrado caballero de modo que tiene en mente la idea de pedírselo a la primera persona con la que se encuentre. Mientras camina piensa en su amada<sup>12</sup>:

—¡Oh princesa Dulcinea, señora deste cautivo corazón! Mucho agravio me habedes fecho en despedirme y reprocharme con el riguroso afincamiento de mandarme no parecer ante la vuestra fermosura. Plégaos, señora, de membraros desde vuestro sujeto corazón, que tantas cuitas por vuestro amor padece.

La aventura comenzará en el «campo de Montiel» y proseguirá cuando al anochecer encuentran una venta. Ante los ojos de don Quijote, esta venta es «un castillo con sus cuatro torres y chapiteles de luciente plata, sin faltarle su puente levadiza y honda cava [...]» (p. 32). En la puerta se topará con dos mozas a las que saludará así:

—No fuyan las vuestras mercedes ni teman desaguizado alguno, ca la orden de caballería que profeso non toca ni atañe facerle a ninguno, cuanto más a tan altas doncellas como vuestras presencias demuestran.

El ventero, ante la risa escandalosa de estas, decide salir a recibir a nuestro caballero:

—Si vuestra merced, señor caballero, busca posada, amén del lecho, porque en esta venta no hay ninguno, todo lo demás se hallará en ella en abundancia.

Don Quijote pensando que el ventero es en realidad el alcaide de la fortaleza le responde lo siguiente:

—Para mí, señor castellano, cualquier cosa basta porque  
mis arreos son las armas  
mi descanso el pelear, etc.

A lo que el ventero le responde:

—Según eso, las camas de vuestra merced serán duras peñas, y su dormir, siempre velar; y siendo así, bien se puede apear, con seguridad de hallar en esta hoza ocasión y ocasiones para no dormir en todo un año, cuanto más en una noche.

### **Comenzando la aventura**

*Don Quijote se encuentra postrado en la venta, esperando a que alguien lo arme caballero. Para ello, ha cogido una armadura vieja y polvorienta que tenía en su casa y que había pertenecido a su abuelo. Don Quijote pasará toda la noche velando las armas*

---

<sup>12</sup> Este fragmento deberá ser leído en voz alta.



en el patio, como debía hacer un buen caballero lo que reducirá su vitalidad máxima en 35 puntos para la próxima aventura. El sabio encantador entra en escena y se dirige a los personajes:

—Por la buena fortuna y gloria de mi señor don Quijote, hemos de conseguir armarle caballero. Para ello, confío en vuestra valía y discreción. Hacedle creer que esta venta se trata de un castillo y nosotros nos haremos pasar por sus habitantes. Preparad la ceremonia: las damas deberán quitarle la armadura mientras que el ventero se encargará de cuidar a Rocinante. Los objetivos que vuestras mercedes deberán completar serán también los siguientes:

- a) Buscar en el diccionario la definición de las siguientes palabras que aparecen en el capítulo III de la primera parte: *cuitas*, *chapiteles*, *alcaide*, *recua*, *arriero*.
- b) Responder a la pregunta: «¿En qué consiste armarse caballero?» Para ello podrán hacer uso de diversas fuentes de información tales como la consulta de libros, diccionarios o algún invento tecnológico creado por otro malvado encantador.

En este escenario tendremos que librar la primera batalla. Este combate estará guiado a modo de ejemplo para que sirva como guía en la creación de nuevas aventuras que tendrán que desarrollarse posteriormente. Se han empleado diálogos extraídos de la novela para simular cómo sería un combate en un juego de rol y también algunas partes inventadas. Además de eso, es necesario seguir los pasos explicados anteriormente sobre cómo iniciar un combate y también consultar la guía de D&D que se encuentra en las referencias bibliográficas. El combate:

Un arriero, con la intención de dar agua a su recua, mueve las armas de don Quijote que estaban apoyadas contra la pila. A lo que nuestro afrentado caballero andante responde (p. 38):

«¡Oh tú, quien quiera que seas, atrevido caballero, que llegas a tocar la armas del más valeroso andante que jamás se ciñó espada. Mira lo que haces y no las toques, si no quieres dejar la vida en pago de tu atrevimiento».

Don Quijote inicia el combate haciendo uso de la habilidad: *Evocación a Dulcinea* mediante las siguientes palabras: «Acorredme, señora mía, en esta primera afrenta que a

este vuestro avasallado pecho se le ofrece; no me desfallezca en este primero trance vuestro favor y amparo» (p.38)

Los compañeros de los arrieros heridos contratacan con: *lluvia de piedras*<sup>13</sup> mientras don Quijote los llama alevosos, traidores e insinúa que el señor del castillo es un follón y mal nacido caballero:

—Pero de vosotros, soez y baja canalla, no hago caso alguno. ¡Tirad, llegad y venid y ofendedme en cuanto pudiéredes; que vosotros veréis el pago que lleváis de vuestra sandez y demasía!

El ventero, para evitar que el combate prosiga, se disculpa ante Don Quijote por el mal comportamiento de sus huéspedes. Decide armar caballero a nuestro protagonista (p. 38):

«[...] se vino a donde don Quijote estaba, al cual mandó hincar de rodillas; y, leyendo en su manual, como que decía alguna devota oración, en mitad de la leyenda alzó la mano y dióle sobre el cuello un buen golpe, y tras él, con su misma espada, un gentil espaldarazo, siempre murmurando entre dientes».

Al completar satisfactoriamente la primera aventura obtendremos los siguientes beneficios:

- a) Nombramiento como caballero: aumenta todas las estadísticas +3 puntos.
- b) Nueva habilidad: *enfurecimiento* (aumenta la fuerza de don Quijote en 4 puntos).

## SEGUNDA AVENTURA

Nuestro objetivo principal en esta aventura será ayudar a don Quijote para evitar la quema de los libros en la biblioteca. Cada libro quemado descontará 30 puntos de la salud del caballero, por lo que tendrá que luchar contra el cura y el barbero y así salir airoso del combate. Al encontraros en un espacio cerrado, solamente se podrán usar armas cuerpo a cuerpo. Con esta aventura se pretende que los alumnos conozcan este capítulo de *El Quijote*, ya que es uno de lo más populares y también, nos permitirá hablar de aquellos libros que serán arrojados al fuego. Se les pedirá también que indaguen sobre le argumento del *Amadís de Gaula* ya que es una obra de gran importancia en lo que respecta

---

<sup>13</sup> Para simular la *lluvia de piedras* los jugadores podrán hacer uso de papel sucio para formar bolas y arrojarlas contra don Quijote.

a las novelas de caballerías.

**Personajes:** el cura, el barbero, la sobrina, el ama de llaves y don Quijote.

**Instrucciones:** se formarán grupos de 5 personas que interpretarán a cada uno de los personajes. Se puede y es deseable emplear libros reales para hacer la simulación, por lo que un espacio idóneo sería la biblioteca del centro. Con un dado de 20 caras, se quemarán los libros en función del número resultante, acto que se pueden simbolizar a través de una hoguera ficticia situada en el suelo. La quema menguará la salud de don Quijote mientras que en su turno, este puede atacar al cura y al barbero. Otro elemento a tener en cuenta es el fuego, lo que aumenta la posibilidad de que los personajes se quemen o que el lugar salga ardiendo y para ello se realizarán tiradas de suerte con un d20. Una persona llevará la cuenta de los libros quemados así como el recuento de VIT de los personajes.

- **20** (-30 pts. De VIT): quema de *Historia del famoso caballero Tirante el Blanco*
- **17, 18, 19** (-20 pts. de VIT): quema de *Amadís de Gaula, Roncesvalles, Bernardo del Carpio*
- **13, 14, 15, 16:** no se quema ningún libro
- **9, 10, 11, 12** (-15 pts. De VIT): quema de *Don Olivante de Laura, Jardín de flores, Florimorte de Hircania, Palmerín de Oliva*
- **3, 4, 5, 6** (-10 pts. De VIT): quema de las *Sergas de Esplandián, La Diana, La Araucana, El Monserrato*
- **1, 2** (- pts. De VIT): quema de *El caballero Platir, Espejo de caballerías*

### **Trasfondo**

Don Quijote vuelve malherido de su primera aventura por lo que el cura y el barbero junto a la sobrina y ama de llaves deciden tomar medidas para erradicar la locura del hidalgo y también su gusto por los libros de caballerías:

Pidió las llaves a la sobrina del aposento donde estaban los libros autores del daño, y ella se las dio de muy buena gana. Entraron dentro todos, y la ama con ellos, y hallaron más de cien cuerpos de libros grandes, muy bien encuadernados [...] (p. 50).

Después de rociar la biblioteca con agua bendita, la sobrina de don Quijote propone lo siguiente:

«No hay para qué perdonar a ninguno, porque todos han sido los dañadores; mejor será arrojarlos por las ventanas al patio y hacer un rintero dellos, y pegarles fuego; y si no, llevarlos al corral y allí se hará la hoguera, y no ofenderá el humo» (p. 51).

El primer libro sobre el que debatirán será el *Amadís de Gaula*, en palabras del cura:

«Este libro fue el primero de caballerías que se imprimió en España, y todos los demás han tomado principio y origen deste; y así, me parece que, como dogmatizador de una secta mala, le debemos, sin excusa alguna condenar al fuego» (p. 51).

El barbero sin embargo, no está de acuerdo con tal afirmación: «No señor —dijo el barbero—; que también he oído decir que es el mejor de todos los libros que de este género se han compuesto; y así, como a único en su arte, se debe perdonar»(p. 51).

Y ya cuando la quema de libros está casi completa, don Quijote se despierta: «Cuando llegaron a don Quijote, ya él estaba levantado de la cama, y proseguía en sus voces y en sus desatinos, dando cuchilladas y reveses a todas partes, estando tan despierto como si nunca hubiera dormido» (p. 57).

### **Comenzando la aventura**

*Nos encontramos en mitad del patio de la casa de don Quijote, frente a la hoguera crepitante en la que comenzarán a quemarse los libros. En la misma estancia se hallan el cura, el barbero, el ama de llaves y la sobrina. Don Quijote, todavía magullado de su primera aventura, escucha la conversación entre estos y sale de sus aposentos encolerizado, profesando todo tipo de insultos y malas palabras para evitar el escrutinio de libros. El sabio encantador, con la intención de ayudar a don Quijote y así evitar la quema de grandes obras de la literatura caballaresca, alza su voz ante el resto de personajes:*

—Si bien es cierto que estas gentes no entendían la importancia del *Amadís de Gaula*, ni de otros tantos libros de la biblioteca de nuestro caballero don Quijote, debo encomendarles a vuestras mercedes la siguiente tarea:

- a) Un breve resumen del argumento de *Amadís de Gaula*. Para ello vuestras mercedes podrán disponer de herramientas inexistentes en la época de don Quijote tales como internet.

- b) Posteriormente les pediré que luchen junto a nuestro hidalgo en la defensa de la biblioteca, haciendo uso de las instrucciones dadas previamente. Aquellos que quieran aplacar la locura de don Quijote, deberán luchar en su contra junto al cura y al barbero.

### TERCERA AVENTURA

En esta tercera aventura, tendremos que encontrar un escudero para don Quijote, ya que todos los famosos caballeros tienen uno. El mejor candidato será «un vecino suyo, que era pobre y con hijos, pero muy a propósito para el oficio escuderial de la caballería» (p. 41) y que se conoce como Sancho Panza. Después de encontrarlo, emprenderán otro viaje que se ve afectado por el encuentro con un grupo de gigantes o molinos de viento con los que tendrán que entrar en batalla. Se pretende que los alumnos con esta aventura conozcan el capítulo en el que se narra la batalla contra los molinos de viento, ya que es uno de los más emblemáticos de *El Quijote*. Para ello tendrán que hacer uso de sus dotes interpretativas y familiarizarse con las instrucciones de los juegos de rol.

**Instrucciones:** en primer lugar el grupo formado por cuatro o cinco alumnos tendrá que decidir quién será el jugador más apropiado para convertirse en el escudero de don Quijote. Una vez que se haya acordado quién realizará este papel, ambos tendrán que simular el recorrido hasta que se encuentran con los molinos de vientos. El resto de jugadores tendrán que actuar como PNJ (personaje no jugador) y simular el movimiento de las aspas de los molinos así como el sonido que estas producen. También es posible incluir algún diálogo entre estos «gigantes» y don Quijote. El ruido de ambiente que producen provoca una reducción en la cordura de don Quijote por lo que su comportamiento se verá afectado negativamente; para ello, el jugador que lo interpreta podrá dar voces o hacer movimientos extraños. Para llevar a cabo esta aventura se recomienda encarecidamente la lectura de los apartados correspondientes a don Quijote y Sancho Panza de manera que la actuación sea la correcta. Teniendo en cuenta que Sancho es un labrador, es conveniente hacer uso de un léxico popular así como de refranes, palabras que contengan errores gramaticales y también construcciones simples. Para las acciones de lucha contra los gigantes podemos utilizar los dados, teniendo en cuenta las estadísticas de los mismos:

### **Características principales de los molinos de viento o gigantes.**

<b>Vitalidad (VIT)</b>	420
<b>Fuerza (FUE)</b>	17
<b>Destreza (DES)</b>	14
<b>Constitución (COS)</b>	42
<b>Inteligencia (INT)</b>	5
<b>Sabiduría (SAB)</b>	2
<b>Carisma (CAB)</b>	24

En este combate podrán participar don Quijote y Sancho Panza de forma simultánea para tratar de vencer al enemigo, que cuenta con muchos puntos de VIT.

**Personajes:** Don Quijote, Sancho Panza, gigantes.

### **Trasfondo**

Don Quijote y Sancho habiendo salido en la primera aventura que llevarán a cabo juntos, se encuentran con un grupo de molinos de viento, que el hidalgo identifica como gigantes y contra los que no duda en emprender una feroz batalla. Su escudero Sancho Panza, incrédulo, pronuncia las siguientes palabras: «Mire vuestra merced —respondió Sancho— que aquellos que allí se parecen no son gigantes, sino molinos de viento, y lo que en ellos parecen brazos son las aspas, que, volteadas del viento hacen andar la rueda del molino» (p. 61).

—Bien parece —respondió don Quijote— que no estás cursado en esto de las aventuras: ellos son gigantes; y si tienes miedo, quítate de ahí, y ponte en oración en el espacio que yo voy a entrar con ellos en fiera y desigual batalla.

Y diciendo esto, dio espuelas a su caballo Rocinante, sin atender a las voces que su escudero Sancho le daba, advirtiéndole que, sin duda alguna, eran molinos de viento y no gigantes aquellos que iba a acometer. Pero él iba tan puesto en que eran gigantes, que ni oía las voces de su escudero Sancho, ni echaba de ver, aunque estaba ya bien cerca, lo que eran; antes iba diciendo en voces altas: «¡Non fuyades, cobardes y viles criaturas, que

un solo caballero es el que os acomete!» (p. 62).

### **Comenzando la aventura**

*En una explanada árida de la Mancha, cercana al Campo de Montiel, podemos divisar a lo lejos, unos treinta molinos de viento cuyas aspas no paran de girar, movidas por el viento y producen un fuerte sonido. Es un día caluroso de agosto y don Quijote, que ya se encuentra preparado para librar la batalla contra los «gigantes», se encomienda a su señora Dulcinea pidiéndole que lo socorra en tal trance; se cubre con su rodela y con la lanza en ristre arremete contra los molinos.*

### **CUARTA AVENTURA**

En esta cuarta aventura no se pedirá librar batalla alguna sino emitir una humilde opinión acerca de la historia que el sabio encantador nos relatará y que don Quijote y Sancho, en su viaje, tuvieron la ocasión de presenciar. Con esta aventura se pretende trabajar los valores dentro del aula a la vez que se educa, algo que es necesario en un tipo de sociedad cambiante como la actual.

**Instrucciones:** en un papel se les pedirá a los alumnos que hagan una tabla con las razones a favor y aquellas en contra para condenar al personaje de Marcela o, en el caso contrario, redimirla. Posteriormente se organizará un debate con el gran grupo en el que discutirán los argumentos que han apuntado previamente y de esta forma, llegar a una conclusión sobre si las acciones de Marcela han sido o no las correctas.

**Personajes:** narrador, Marcela y alumnos.

### **Comenzando la aventura**

*Nos encontramos ante una inmensa pradera en la que no muy lejos se puede divisar el pie de una montaña. Un grupo de veinte hombres, pastores de la zona adornados con guirnaldas, cargan el cuerpo muerto de un hombre gallardo y de rostro hermoso que va*

*cubierto de flores. Falta poco para que el atardecer comience a cernirse sobre los campos. Don Quijote y Sancho, acompañados de un grupo de cabreros, contemplan la escena con cierto interés, sorprendidos ante la presencia del gentío. Cuatro de ellos comienzan a cavar la sepultura, cuyo lugar había sido elegido por el difunto y tal cosa constaba en sus escritos; pues el lugar era aquel en el que tiempo atrás había declarado su amor a la pastora Marcela. Don Quijote y compañía se acercan hasta ellos y así comienza un debate entra ambas partes. Unos acusan a Marcela de haber sido cruel y despiadada por no corresponder a Grisóstomo; otros la defienden ante las injustificadas sospechas y celos que el joven pastor tenía de ella. Marcela aparece en medio del debate para justificar las razones por las que no ha correspondido el amor que el joven le profesaba. El sabio encantador, aparece como mediador de la discusión y se dirige hacia los personajes:*

—Me dirijo a vuestras mercedes que se encuentran aquí reunidas para solventar este juicio moral, ya que la pastora Marcela, en su afán de conseguir una vida retirada y feliz en el campo, ha sido acusada de causar la muerte de Grisóstomo. Tanto sus defensores como sus detractores deben dar razones válidas de sus pensamientos. Aquellos que la desprecian se han referido a ella con las siguientes palabras: «¿Vienes a ver, por ventura, ¡oh fiero basilisco destas montañas!? si con tu presencia vierten sangre las heridas deste miserable a quien tu crueldad quitó la vida?» (p. 103). En cambio, aquellos que la declaran inocente de tal cosa, no ven maldad algunas en sus acciones.

## QUINTA AVENTURA

En esta aventura tendemos que ayudar a Sancho en una misión de gran importancia: entregar la carta que don Quijote le ha escrito a Dulcinea. Mientras el hidalgo de La Mancha se encuentra haciendo penitencia por su amada en Sierra Morena, Sancho Panza dispone de un tiempo límite (entre 30 – 40 minutos) para hacer llegar esta carta a la princesa del Toboso.

**Personajes:** narrador, don Quijote, Sancho Panza, Dulcinea.

**Instrucciones:** en una hoja en blanco y con una extensión máxima de seis líneas se deberá escribir una carta cuyo destinatario sea Dulcinea y posteriormente entregarla en el tiempo establecido. El mensajero será Sancho Panza, por lo que se deberá imitar su forma de



actuar mientras que la persona encargada de redactar la carta deberá hacerlo usando un estilo formal, un léxico culto y palabras de halago para la persona que está destinada. La carta debe contener los siguientes elementos:

### **Estructura de la carta**

1. **Ciudad y fecha:** el emisario se encuentra en Sierra Morena pero podemos elegir otra localización siempre y cuando se mencione en la obra.
2. **Un saludo:** este debe ser formal y teniendo en cuenta a quién va dirigida la misiva
3. **Cuerpo:** en él deben estar presentes los halagos a Dulcinea así como una presentación del personaje de don Quijote. Podemos utilizar palabras para referirnos a la dama tales como: bella ingrata, amada enemiga mía, soberana, alta señora, princesa, etc. Debemos introducir también a Sancho al final de la carta, pues es el emisario.
4. **Despedida:** en pocas palabras tenemos que dejar clara voluntad de servidumbre que mueve a don Quijote.
5. **Nombre o firma:** sería conveniente utilizar el apodo que don Quijote ha recibido como caballero andante y que sería «El Caballero de la Triste Figura».

### **Comenzando la aventura**

*Se hayan vuestras mercedes en Sierra Morena; es un 22 de agosto caluroso y el sol se encuentra en su cenit, iluminando todo aquello que alcanza la vista. La cordillera es una zona con abundante vegetación compuesta de diferentes tipos de árboles: alcornoques, robles o castaños y grandes elevaciones de terreno. Si cierran los ojos podrán sentir el canto de los pájaros y el aire tibio, pesado, flotando entre la maleza y que distribuye la esencia de las flores. A lo lejos se puede apreciar el discurrir del río cuyo caudal ha descendido a causa de la ausencia de lluvia y que produce un leve sonido. Bajo uno de estos árboles se encuentra nuestro señor don Quijote descansando, mientras en su mente no paran de suceder un sinfín de cavilaciones sobre su amada Dulcinea, a la que retrata en unos versos (p. 206):*

*Árboles, yerbas y plantas  
Que en aqueste sitio estáis,  
Tan altos, verdes y tantas,*

*Si de mi mal no holgáis,  
Escuchad mis quejas santas.  
Mi dolor no os alborote,  
Aunque más terrible sea;  
Pues, por pagaros escote,  
Aquí lloró Don Quijote  
Ausencias de Dulcinea  
del Toboso.*

*Es aquí el lugar adonde  
El amador más leal  
De su señora se esconde,  
Y ha venido a tanto mal  
Sin saber cómo o por dónde.  
Tráele amor al estricote,  
Que es de muy mala ralea;  
Y así, hasta henchir un pipote,  
Aquí lloró Don Quijote  
Ausencias de Dulcinea  
del Toboso.*

*Buscando las aventuras  
Por entre las duras peñas,  
Maldiciendo entrañas duras,  
Que entre riscos y entre breñas  
Halla el triste desventuras.  
Hirióle amor con su azote,  
No con su blanda correa;  
Y en tocándole el cogote,  
Aquí lloró Don Quijote  
Ausencias de Dulcinea  
del Toboso.*

*La imagina y la vuelve a imaginar con su tez rosada, sus cabellos rubios que el sol envi-  
dia, con sus blancas manos y portando ropajes que ni la misma realeza. Tantos son los  
deseos del hidalgo de hacerla partícipe de su fidelidad y buenas intenciones que decide  
enviar a su escudero Sancho Panza, para que este sea portador de una importante misiva  
que tiene como destinaria a la princesa del Toboso. Ante tal delicada petición, Sancho  
pide una recompensa justa por sus servicios, por lo que, al cumplimiento de esta misión,  
la sobrina de don Quijote deberá entregarle tres pollinos.*

El sabio encantador se dirige directamente a los participantes:

—Como don Quijote se encuentra turbado por calor, les he reunido para encomendarles la escritura de esta carta que debe ser escrita con toda la formalidad posible y teniendo en cuenta que su destinataria será una alta princesa. Para ello deben seguir las pautas dadas en las instrucciones. La carta debe contener ciudad y fecha en la cual se ha escrito, un saludo acorde a tan digna señora, un cuerpo en el que incluiremos el motivo de la misma, una despedida y un saludo o firma para cerrar la carta. Una vez que la carta esté completa, se la entregarán a Sancho Panza, que se encaminará presto hacia el Toboso para hacérsela llegar a Dulcinea.

### **5. Plan de seguimiento**

Este proyecto de innovación educativa no ha podido llevarse a cabo en el aula debido a la situación de emergencia sanitaria. Atendiendo al Plan de Contingencia frente a la Covid-19 establecido por el Gobierno de Canarias publicado el 25/03/2021 (BOC núm. 123, 20706/2020), la distribución de las aulas así como el número de alumnos en ella se vio drásticamente afectado. Llevar a cabo en el aula un proyecto de este tipo, en el que los alumnos tienen que interactuar entre ellos, compartir material y espacios sin garantizar la distancia mínima de seguridad no ha sido posible para evitar poner en riesgo la salud de aquellos que se encuentran en el centro. En un principio se valoró la idea de llevarse a cabo en un espacio abierto, pero igualmente no se podría garantizar la seguridad en las interacciones del alumnado ya que el tiempo de desarrollo de las mismas tomaría varios días y el nivel de vigilancia por parte del profesorado tendría que ser bastante alto. Además de eso, para jugar a un juego de rol en muchos casos es necesario el uso de varios dados específicos que los alumnos tendrían que manipular, además de otros objetos para la correcta interpretación de las escenas.

A partir de la observación directa del alumnado y las interacciones entre ellos hemos considerado poco factible llevar este proyecto al aula mientras dure la situación de emergencia sanitaria. Otra de las razones que podrían dificultarlo es el desconocimiento sobre cómo jugar a juegos de rol. Para ello se requiere una preparación previa, por lo que en este proyecto de investigación, las pautas e instrucciones dadas se reducen a la mínima expresión para que de esta forma las aventuras se puedan organizar en sesiones lectivas de 50 minutos. De lo contrario, una lectura profunda de las reglas D&D podría llevar varias semanas hasta que todos los alumnos las comprendan. Por eso, hemos tratado de

adaptar todo el contenido y simplificarlo de manera que saber jugar a rol no sea una condición indispensable para poder disfrutar de esta actividad en el aula.

Durante la elaboración de este trabajo hemos alcanzado una serie de conclusiones de cómo podría ser su aplicación en el aula y también, interactuando con el alumnado, hemos podido observar cuáles son sus intereses directos y cómo podría ser la recepción de este proyecto de investigación.

En primer lugar, atendiendo a la idea principal del proyecto que consiste en plantear un juego de rol en clase basado en *El Quijote*, estaríamos respondiendo a la necesidad de un uso frecuente de nuevas metodologías en el aula que fomenten el interés por la asignatura y también que se produzca un acercamiento a la lectura. Los adolescentes tienen muy presente el uso de la tecnología en sus vidas y también el ámbito de lo lúdico y los videojuegos poseen un lugar privilegiado en estas. Otro de los objetivos que se pretende conseguir con estas actividades es promover la cooperación en el aula, ya que los alumnos tendrán que colaborar para conseguir una serie de objetivos y también ayudarse unos a otros. De esta forma estarán en contacto con nuevos compañeros por lo que se trabajará por la inclusión de aquellos menos participativos o que tengan dificultades especiales a la hora de abordar la materia.

Teniendo en cuenta estos aspectos, podemos suponer que la recepción del juego de rol por parte del alumnado podría ser bastante positiva ya que estarían trabajando una serie de contenidos en relación con la obra de Cervantes a través de la gamificación, en lugar de hacer una lectura adaptada de la obra o emplear una metodología más tradicional.

## **6. Resultados y propuesta de mejora**

Durante el período de prácticas docentes en la etapa de Secundaria pude observar cómo los alumnos estaban abiertos a nuevas propuestas metodológicas. En ocasiones eran ellos mismos los que pedían hacer algo diferente que no estuviera relacionado con aquellas actividades a las que estaban acostumbrados y que calificaban de «aburridas». Si bien debido a la situación de pandemia por la COVID-19 este proyecto de innovación no se ha podido llevar a cabo, la predisposición de los alumnos para utilizar la técnica de la gamificación era bastante positiva. Esto se debe a que los jóvenes actuales tienen muy presente el uso de las TIC en su vida diaria, lo que les lleva a utilizar los videojuegos como una forma de ocio además de la visualización de contenido online como series y películas. Aunque el uso de juegos de rol serios no es tan frecuente entre los más jóvenes

ya que se requieren unos conocimientos previos, la recepción de nuevas metodologías que impliquen un componente lúdico es afrontada por el alumnado con entusiasmo.

Mi tutor del colegio La Salle (La Laguna) me proporcionó la programación y también el material que debía impartirse a los cursos de 3º y 4º y que debía de contener elementos innovadores. Las Unidades Didácticas que tuve que explicar como profesora de prácticas eran las relacionadas con la literatura, en concreto el Prerrenacimiento en el curso de 3º de ESO y la generación del 98, generación del 14, generación del 27 y Modernismo en 4º de ESO. Los alumnos de 3º, a los cuales está destinado este proyecto sobre *El Quijote*, empleaban algunos elementos innovadores en relación con las TIC como pueden ser la utilización de ordenadores en clase, el uso de plataformas digitales y libros electrónicos. Sin embargo, el contenido de estos últimos era bastante lineal y simple puesto que no profundizaba en los conceptos sino que se limitaba a ofrecer una imagen superficial de la literatura. Durante las sesiones, los alumnos tenían que realizar las actividades indicadas en estos así como resúmenes antes de proceder a la explicación del tema. Por ello, para la explicación de las unidades didácticas decidí hacer uso de una metodología más activa y participativa en la que, además, se trabajara el componente emocional y los valores.

Este tipo de prácticas comentadas anteriormente no favorecen la motivación ni la implicación del alumnado ya que no les resulta interesante y apenas pueden interactuar con el resto de sus compañeros. La situación de emergencia sanitaria supuso la sustitución del aprendizaje cooperativo (con el que ya estaba familiarizado el centro y el alumnado) por este tipo de prácticas individuales que afectan negativamente a su educación. Con esta propuesta de innovación se pretende impartir la parte correspondiente de la asignatura enfocada en la literatura de los siglos XVI y XVII haciendo uso de una metodología basada en la gamificación y en los juegos de rol, además de utilizar los principios del aprendizaje cooperativo; en él los alumnos trabajan en grupos reducidos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás (Johnson, 1999). La finalidad de introducir nuevas metodologías en el aula es conseguir un tipo de aprendizaje significativo en el que además esté presente el componente emocional. Si los alumnos crean lazos con sus compañeros y también con la asignatura será más fácil que adquieran conocimientos y que además tengan una concepción positiva de la enseñanza.

## **7. Conclusión final**

Este proyecto de innovación docente se ha planteado como respuesta a la necesidad de ofrecer al alumnado nuevas alternativas metodológicas en el ámbito de la Literatura Castellana. Se ha tenido en cuenta el contexto socio-cultural que rodea a los jóvenes actuales y todo ello para conseguir que las actividades incluidas en el mismo atiendan a una finalidad tanto educativa como lúdica y en la que se busca una suerte de equilibrio entre ambas. El hecho de haber elegido la novela de Cervantes se debe a su indudable posición como una de las obras fundamentales de la Literatura Universal y que, además, permite trabajar la educación en valores: la importancia de los sueños, la amistad, la locura aparente y también el idealismo; algo que parece necesario después de esta fatídica situación mundial provocada por la pandemia y que ha sumido a muchos en la desesperanza. De esta forma, los estudiantes e incluso aquellos adultos (profesorado, tutores, padres...) podrán acercarse a la figura del caballero andante desde una perspectiva totalmente diferente y con la que se pretende fomentar el gusto y la pasión por la lectura relacionándolo con prácticas contemporáneas tales como el consumo de juegos de rol o videojuegos.

Durante la elaboración de esta propuesta, hemos podido reflexionar acerca del papel tan importante que tiene la educación en el desarrollo de la sociedad y en especial de los más jóvenes. La educación es uno de los procesos más importantes y emocionantes por los que atraviesa el ser humano, ya que nos ayuda a crecer y también a entender un mundo que a veces nos puede llegar a resultar ajeno o desconocido. Por ello, consideramos necesario hacer alusión a las palabras de Freire en las que sitúa al ser humano como el elemento más importante de la educación; una educación que el filósofo define como «un factor fundamental en la reinención del mundo»: [...] lo que debemos hacer es colocar nuevamente en el centro de nuestras preocupaciones al ser humano que actúa, que piensa, que habla, que sueña, que ama, que odia, que crea y recrea, que sabe e ignora, que se afirma y se niega, que construye y destruye, que es tanto lo que herede como lo que adquiere (1999, p. 17).

## 8. Referencias bibliográficas

- **Textos legales**

Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deportes (2016). Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se regula la ordenación y se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Canarias. Boletín Oficial de Canarias, nº 136, de 15 de julio de 2016. España.

Jefatura de Estado (2013). Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE). Boletín Oficial del Estado, nº 295, de 10 de diciembre de 2013. España.

Ministerio de Educación y Ciencia (2014). Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. Boletín Oficial del Estado, nº 3, de 3 de enero de 2015. España.

- **Bibliografía complementaria**

Anónimo. (2012, 28 de mayo). Las aventuras de Don Quijote de «Touch of Classic». *Blog Cervantes Virtual*. Recuperado de <http://blog.cervantesvirtual.com/las-aventuras-de-don-quijote-de-touch-of-classic/>

Anónimo, (2012, 13 de diciembre). GILab is developing a new videogame based on «El Quijote de la Mancha». *IIIA* (Institut d'Informàtica i Aplicacions, Universitat de Girona). Recuperado de <http://iia.udg.edu/en/news/2-gilab-is-developing-a-new-videogame-based-on-el-quijote.html>

Ausubel, D. (2000). *The acquisition and retention of knowledge: a cognitive view*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers (p. 210).

Borham y Escandell, (2017). *Quijobytes: reflejos especulares del mito quijotesco en el ocio electrónico*. *TRANS. Revista de traductología*. (21), pp. 49-62.

Borras, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.

Berger, P. y Luckmann, T. (1986). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu-Murguía, p. 56.

Blecua, A. y Pozo, A. (Eds.). *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*. Barcelona: Espasa.

Bringas, J.M (2015, 19 de febrero). El rey Arturo en los videojuegos. Las incursiones del mito en el ocio digital. *IGN España*. Recuperado de <https://es.ign.com/rey-arturo/91109/feature/el-rey-arturo-en-los-videojuegos>

- Carrillo et al. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad. Revista de educación*. 4(2), pp. 20-32.
- Castilla, A. (1996). Juan Bonilla: Don Quijote fue uno de los grandes jugadores de rol. *El País*. Recuperado de [https://elpais.com/diario/1996/03/26/cultura/827794805\\_850215.html](https://elpais.com/diario/1996/03/26/cultura/827794805_850215.html)
- Castro, A. (1975). *Hacia Cervantes*. Madrid: Editorial Taurus, p. 218
- Covarrubias, S. (1611). *Tesoro de la lengua castellana, o española*, Madrid: Biblioteca Nacional de España, p. 369.
- Crespo, R. (1984). Algunos aspectos del Quijote. *Aldaba*. (3), pp. 79-88.
- Duby, G. (2012). *El modelo cortés*. En Dumas, M. (Ed.) *Nueve ensayos sobre el amor y la cortesía en la Edad Media*, Buenos Aires: Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires, p. 14.
- Editorial Team, (2020, 14 de agosto). Global video game consumer population passes 3 billion. *DFC Intelligence*. Recuperado de <https://www.dfcint.com/dossier/global-video-game-consumer-population/>
- Entre Mundos (s.f.). ¿Qué es un Game Master? *Amino*. Recuperado de <https://aminoapps.com/c/roleplayamino-es>
- Federación de Gremios de Editores de España, (2021). Hábitos de Lectura y Compra de Libros en España en 2020. *Conecta*. Recuperado de <https://www.federacioneditores.org/img/documentos/260221-notasprensa.pdf>
- Fernández, L. (2021). Las versiones hispánicas de la leyenda artúrica. El manuscrito castellano de Lanzarote del Lago. *NEXO*, p.20. Recuperado de <http://www.iehcan.com/2021/04/revista-nexo-no17-%c2%b7-ano-2021/>
- Fernández Poncela, A.M. (2012). La cultura popular: los refranes de hoy. *Revista de Folklore* (364).
- Foncubierta y Rodríguez, (2014). *Didáctica de la gamificación en la clase de español*, Editorial Edinumen. Recuperado de [https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica\\_gamificacion\\_ele.pdf](https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf)
- Freire, P. (1999). *Política y educación*. México D.F, México: Siglo XXI.
- Gómez de Zamora, A. (2019). La situación de las mujeres en la España de los siglos XVI y XVII: Familia, educación y trabajo. Recuperado de <https://www.investigart.com/>
- Ibañez, R. (2002). *Juego de rol del Capitán Alatríste*. Barcelona: Devir Iberia.
- Johnson et al. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Argentina: Editorial Paidós.
- Leste, V. (2021, 7 de abril). El diezmo: ¿Qué es el diezmo en la Biblia y cuál es su significado? *CARF*. Recuperado de <https://carfundacion.org/blog/diezmo-significado-en-la-biblia/>



- Maradiaga, S. (2005). *Guía del lector del «Quijote»*, Barcelona: Espasa Libros.  
Recuperado de [https://cvc.cervantes.es/literatura/quijote\\_antologia/madariaga.htm](https://cvc.cervantes.es/literatura/quijote_antologia/madariaga.htm)
- Martín Chauca, E. (2008). Acción y trasgresión femenina en la primera parte del *Quijote*. *Espéculo. Revista de estudios literarios*. Universidad Complutense de Madrid.  
Recuperado de <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero37/traquijo.html>
- Mearls, M. y Crawford, J. (2014). *Dungeons & Dragons. Reglas Básicas Para Jugadores*. Hasbro.
- Pérez, J. M. y Enciso, J. Don Quijote, enseñar para la aventura: El diálogo, fundamento de la educación. *Revista de Educación* (núm extraordinario), pp. 149-163.
- Peset, J. L. (1994). La Enseñanza de la Medicina y la Cirugía. En *Historia y Medicina en España*. Valladolid: Junta de Castilla y León, pp. 145-159
- Porrinas, D. (2015, octubre). Los caballeros andantes en la Edad Media. *National Geographic*. Recuperado de <https://historia.nationalgeographic.com>.
- Real Academia Española (2020). *Diccionario de la lengua española* (23.<sup>a</sup> ed.).  
Recuperado de <https://dle.rae.es/>
- Reher, D (2014). El barbero como figura de de marginalización en *Don Quijote*. En *Serenísimas palabras. Actas del X Congreso de la Asociación Internacional Siglo de Oro (Venecia, 14-18 de julio de 2014)* (pp. 791-798). The University of Chicago.
- Sánchez Llama, I. (1990). La lente deformante: La visión de la mujer en la literatura de los Siglos de Oro. *AISO. Actas II* (p. 943).
- Unamuno, M. (2015). *Vida de don Quijote y Sancho*. Madrid: Alianza Editorial.
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. O'Reilly Media.
- Zichermann, G. (2011). Gamification. The New Loyalty. Recuperado de <https://vimeo.com/25714530>

ANEXO I. DEFINICIÓN DE ESCUDERO

ferentes valores; especialmente en Roma a donde ay diferencia de escudos: el escudo de oro. Escudos de oro, en oro. Escudos de la estampa. Escudete, la targetilla q̄ se pone en la haz de la cerraja Francesa, por medio del qual entra la llave. Inferir de escudete, es termino de los agricultores, que infieren vnos arboles en otros: escudete, yerua, o neafar, Nymphaea. Ant. Nebr. Escudar se, o poner el escudo al golpe del enemigo.

ESCUDERO, el hidalgo que lleva el escudo al cauallero, en tanto que no pelea con el, y el que le lleva la lanza que suele ser jouden le llaman, page de lanza. En la paz, los escuderos sirven a los señores, de acómpañar delante sus personas, asistir en la antecámara, o sala: otros se estan en sus casas, y llevan acostamiéto de los señores, acudiédo a sus obligaciones a tiempos ciertos. Oy dia mas se sirven de los las señoras, y los que tienen alguna passada huelgan mas de estar en sus casas que de servir, por lo poco que medran, y lo mucho que les ocupan. Escuderear, acompañar como escudero, yendo delante de otro.

ESCUDILLA, vaso redondo, y hondo, a manera de escudo pequeño, de donde tomó el nóbre, y comúnmente se come en ella el caldo, quasi scutella. Escudillar es pedir le echen muchas vezes caldo en la escudilla, o echar caldo en muchas escudillas.

ESCUDRIÑAR, buscar alguna cosa con demasiada diligencia, cuydado, y curiosidad, del verbo scrutator. aris. inquiri, inuestigo. Escudriñador, el curioso de saber cosas secretas. Horat. lib. 1. Epist. Epist. 18. *Si bene noui. Arcanum neq̄ tu scrutaberis ullius unquam. Commissumque teges, & vino tortus, & ira.*

Ay hóbres tentados de saber lo que los otros tienen en sus pechos, y a vezes lo que Dios tiene reseruado en el suyo: y por estos tales dixo el Sabio, Prou. c. 25. *Sicut qui mel multum comedit, non est* Primera parte.

*ei bonū, sic qui scrutator est maiestatis, opprimeretur a gloria.*

ESCRUTINIO, el examen que se haze en las elecciones, votando, para escoger de los opositores el que mas couenga. Lat. scrutinium, inuestigatio, inquisitio.

ESCVELA, en singular, comúnmente significa la casa, o portico donde enseñan a leer y escriuir a los niños: y a los que los enseñan llamamos maestros de escuela. También llamamos escuela de daga, donde los mancebos van a deprender las danças, y los bayles, como la alta y la baxa, el canario, la gallarda, y el Rey don Alonso, &c. Esto es a lo viejo: agora se han introduzido, las cerdanas, y otras danças nuevas de que se vsan en los saraos, y en Palacio. Escuela de esgrima, donde se enseñan a jugar las armas. También llaman escuela el manejo de los cauallos.

ESCVELAS, los estudios generales, donde se enseñan las artes liberales, disciplinas, sciencias, y diuersas facultades de Teologia, Canones, Leyes, Medicina, Filosofia, léguas, &c. Dixo se escuela, del nombre Lat. Schola. x Ludus literarius, a verbo Grac. σχολάζω, scholazo quod est vaco, quia ceteris rebus ommissis vacari liberalibus studijs, pueri debent. Ausonius tamen ἀπο τῆς σχολῆς, deduci mauult, idest ab vacatione, & laxo méto, quod pueris interdum dandum esse praescribit. Sic enim ait.

*Gratio schola nomine dicta est, Iuste labori feris tribuantur ut otia Musis.*

Y assi este tiempo de cessacion de los estudios, se llama vacaciones, y se dan desde fin de Julio, hasta fin de Setiembre, quando el calor no dexa aplicarse a los estudios, ni se tienen por sanos los concursos de gente, por ser el tiempo de los caniculares peligroso, y q̄ se haze harto en vivir, y alentar se para entrar de refresco con codicia, en los estudios.

ESCVERZO, es lo mesmo q̄ sapo, y bufo: es vna especie de rana terrestre, pongoñosa q̄ se reduce al linage de las

ANEXO II. PORTADA DEL VIDEOJUEGO DE DON QUIJOTE (1984)

# Don Quijote

LA AVENTURA

LA SERIE DE TV

EN DINAMIC HEMOS HECHO UN QUIJOTE DIVERTIDO, UNA AVENTURA GRAFICO-CONVERSACIONAL, DONDE LOS LIMITES A LA IMAGINACION LOS PONES TU. UN PROGRAMA CON DOS CARGAS, UN DIALOGO INCESANTE CON TU MAQUINA, UN RETO PARA LA INTELIGENCIA. DON QUIJOTE DE LA MANCHA, LA SERIE DE TV EN TU ORDENADOR.

SPECTRUM • AMSTRAD • CBM 64 • 875 ptas.

**DYNAMIC**

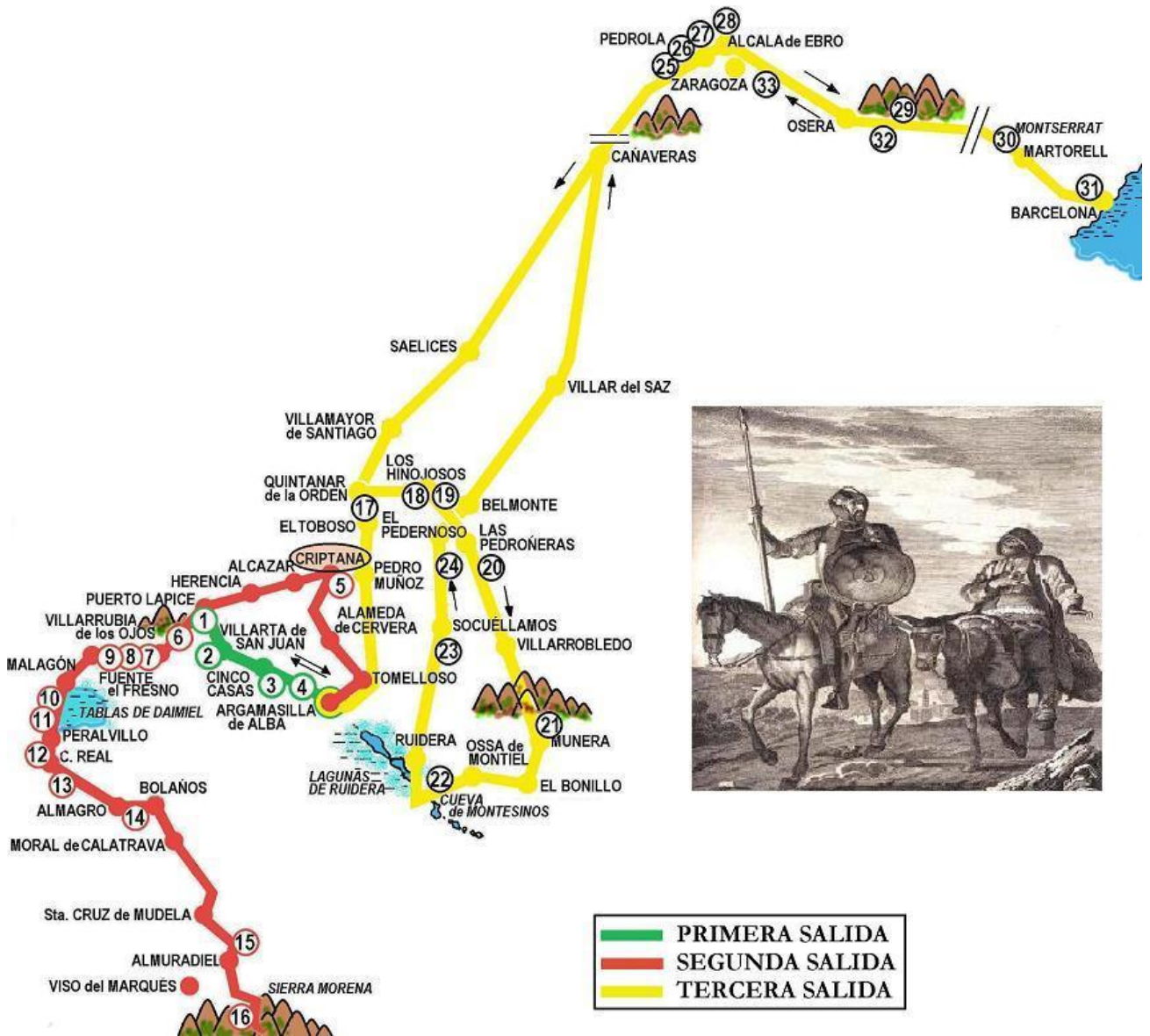
DYNAMIC SOFTWARE, Ptas. de España, 28. Torre de Madrid, 26-1, 28008 Madrid.  
Teléfono contra reembolso de 10 a 21 y de 4 a 8. Telefax: (91) 248 38 87.  
Venta y distribuidores: teléfono 311 31 36. Telex: 481205077E.

© 1987 Romagosa, todos los derechos reservados. Artículo autorizado por Romagosa.

Torre de Madrid, Plaza de España  
Madrid, España.

**ROMAGOSA**  
Distribuidora  
merchandising SA

**ANEXO III. MAPA DE LAS SALIDAS DE DON QUIJOTE** (creado por el IES Miguel Catalán, Zaragoza).



## ANEXO IV. TABLA DE ARMAS (extraída del manual de D&D del 2014)

**TABLA DE ARMAS**

Nombre	Coste	Daño	Propiedades	Peso
<i>Armas Sencillas - Cuerpo a Cuerpo</i>				
Bastón	2 pp	1d6 contundente	Versátil (1d8)	4 lbs
Clava	1pp	1d4 contundente	Ligera	2 lbs
Daga	2 po	1d4 perforante	Sutil, ligera, arrojadiza (rango 20/60)	1 lb
Gran clava	2 pp	1d8 contundente	A 2 manos	10 lbs
Hacha de mano	5 po	1d6 cortante	Ligera, arrojadiza (rango 20/60)	2 lbs
Hoz	1 po	1d4 cortante	Ligera	2 lbs
Impacto desarmado	-	1 contundente	-	-
Jabalina	5 pp	1d6 perforante	Arrojadiza (rango 30/120)	2 lbs
Lanza	1 po	1d6 perforante	Versátil (1d8), arrojadiza (rango 20/60)	3 lbs
Martillo ligero	2 po	1d4 contundente	Ligera, arrojadiza (rango 20/60)	2 lbs
Maza	5 po	1d6 contundente	-	4 lbs
<i>Armas Sencillas - A Distancia</i>				
Arco corto	25 po	1d6 perforante	Munición (rango 80/320), a 2 manos	2 lbs
Ballesta ligera	25 po	1d8 perforante	Munición (rango 80/320), recarga, a 2 manos	5 lbs
Dardo	5 pc	1d4 perforante	Sutil, arrojadiza (rango 20/60)	1/4 lb
Honda	1 pp	1d4 contundente	Munición (rango 30/120)	-
<i>Armas Marciales - Cuerpo a Cuerpo</i>				
Alabarda	20 po	1d10 cortante	Pesada, a 2 manos, alcance	6 lbs
Atarraga	10 po	2d6 contundente	Pesada, a 2 manos	10 lbs
Cimitarra	25 po	1d6 cortante	Sutil, ligera	3 lbs
Espada corta	10 po	1d6 cortante	Sutil, ligera	2 lbs
Espada larga	15 po	1d8 cortante	Versátil (1d10)	3 lbs
Espadón	50 po	2d6 cortante	Pesada, a 2 manos	6 lbs
Estoque	25 po	1d8 perforante	Sutil	2 lbs
Hacha de batalla	10 po	1d8 cortante	Versátil (1d10)	4 lbs
Gran hacha	30 po	1d12 cortante	Pesada, a 2 manos	7 lbs
Cuja	20 po	1d10 cortante	Pesada, a 2 manos, alcance	6 lbs
Lanza de caballería	10 po	1d12 perforante	Alcance, especial	6 lbs
Látigo	2 po	1d4 cortante	Sutil, alcance	3 lbs
Lucero del alba	15 po	1d8 perforante	-	4 lbs
Martillo de guerra	15 po	1d8 contundente	Versátil (1d10)	2 lbs
Mayal	10 po	1d8 contundente	-	2 lbs
Pica	5 po	1d10 perforante	Pesada, a 2 manos, alcance	18 lbs
Pica de guerra	5 po	1d8 perforante	-	2 lbs
Tridente	5 po	1d6 perforante	Arrojadiza (rango 20/60), versátil (1d8)	4 lbs
<i>Armas Marciales - A Distancia</i>				
Arco largo	50 po	1d8 perforante	A 2 manos, munición (150/600), pesada	2 lbs
Ballesta de mano	75 po	1d6 penetrante	Ligera, munición (30/120) recarga	3 lbs
Ballesta pesada	50 po	1d10 penetrante	A 2 manos, munición (100/400), pesada, recarga	18 lbs

Título: Juego de rol sobre *El Quijote*

## DATOS TÉCNICOS DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

**Autoría:** Laura Fernández Sánchez**Centro educativo:** Universidad de la Laguna (Trabajo de Fin de Máster)**Tipo de situación de aprendizaje:** SIMU (simulaciones)**Estudio:** 3º ESO (LOMCE)**Área/Materia:** Lengua Castellana y Literatura (LCL)

## IDENTIFICACIÓN

**Sinopsis:**

En esta ocasión acompañaremos a don Quijote y a Sancho Panza en su recorrido por las tierras de la Mancha. Tendremos que ayudar al hidalgo para que consiga ser un caballero andante y, además, trataremos de entender la novela de la cual es protagonista. A lo largo del viaje conoceremos personajes muy interesantes como la princesa Dulcinea del Toboso, la princesa Micomicona o el Caballero del Bosque y realizaremos las actividades que el sabio encantador nos propone. ¿Y cómo lo llevaremos a cabo? Pues de la mejor forma posible: jugando con los personajes a la vez que aprendemos.

**Justificación:**

Consideramos que trabajar esta SA en el segundo trimestre, después de haber visto la literatura anterior, podría ser una actividad muy interesante ya que les permite estudiar la literatura de la época a través del juego. De esta manera, el estudio de *El Quijote* se hará de una forma divertida que también les ayudará a descansar después del primer trimestre y a afrontar la asignatura desde una nueva perspectiva. Se pretende con ello fomentar el gusto por la lectura e incrementar el interés hacia la novela de Cervantes, ya que es considerada una de las más relevantes de la Literatura Universal. Aprender jugando de forma cooperativa constituye el objetivo principal de esta SA y con ello la necesidad de implementar nuevas metodologías en el aula basadas en la gamificación.

Criterios de evaluación para Lengua Castellana y Literatura	
Código:	Descripción:
SLCL03C02	<p><b>2. Producir, interpretar y evaluar textos orales propios o ajenos, de distintos ámbitos de uso, a partir de la intervención en debates, coloquios y conversaciones espontáneas, y de la dramatización de situaciones reales o imaginarias de comunicación, potenciándose con ello la expresión verbal y no verbal, la representación de realidades sentimientos y emociones, y el desarrollo progresivo de las habilidades sociales; así como aplicar progresivamente estrategias para hablar en público, individualmente o en grupo, en situaciones formales e informales, planificadas y no planificadas, propias de la actividad escolar, para mejorar en el uso hablado de la lengua y tomar conciencia de la importancia de la comunicación oral en la vida social.</b></p> <p>Con este criterio evaluaremos si el alumnado, individualmente o en grupo, interviene y valora su participación en situaciones comunicativas orales, planificadas y no planificadas, que respondan a diferentes finalidades, respetando las pautas de la ortofonía y dicción de la norma culta canaria, pronunciando con corrección y claridad, incorporando progresivamente palabras propias del registro formal de la lengua y modulando y adaptando su mensaje a la finalidad de la práctica oral: presentaciones formales (narraciones, exposiciones, descripciones...); intervenciones espontáneas en el aula (expresar emociones, aclarar o preguntar dudas, movilizar y detectar conocimientos previos...), analizando similitudes y diferencias entre estos discursos y los formales; participaciones activas en actos de habla (diálogos, lluvias de ideas, coloquios... escolares en los que se ciñe al tema, no divaga y atiende a las instrucciones del moderador); dramatizaciones de situaciones reales o imaginarias de comunicación, respetando las reglas de interacción, intervención y cortesía que regula la comunicación oral (turno de palabra, respeto al espacio, gesticulación adecuada, escucha activa, uso de fórmulas de saludo y despedida...) y evitando el uso discriminatorio del lenguaje. Asimismo, se constatará que el alumnado es capaz de organizar el contenido de sus intervenciones y de elaborar guiones previos a estas, en los que planifica el discurso y gestiona los tiempos, seleccionando la idea central y el momento en que va a ser presentada a su auditorio, así como las ideas secundarias y los ejemplos que van a apoyar el desarrollo de su intervención. Se verificará también que puede reconocer y evaluar progresivamente, tanto en sus producciones como en las ajenas, la trascendencia de una adecuada planificación del discurso y de la gestión de los tiempos, así como la importancia de la claridad expositiva, de la adecuación y la coherencia del texto oral, de la cohesión de los contenidos, de los aspectos prosódicos y de los elementos no verbales (gestos, movimientos, mirada...), así como del apoyo del discurso en las TIC, de manera que mejora la producción propia o ajena a partir de la práctica habitual de la evaluación y coevaluación.</p>

<p><b>SLCL03C04</b></p>	<p><b>4. Producir textos escritos con coherencia, corrección y adecuación, a partir de modelos, en relación con los ámbitos de uso y con la finalidad que persiguen, aplicando progresivamente las técnicas y estrategias necesarias que le permitan afrontar la escritura como un proceso (planificación, obtención de datos, organización de la información, redacción y revisión del texto), integrando la reflexión ortográfica y gramatical en la práctica y uso de la escritura, con la adecuada atención a las particularidades del español de Canarias, y valorando la importancia de esta como fuente de información y adquisición de los aprendizajes y como vehículo para comunicar sentimientos, experiencias, conocimientos y emociones.</b></p> <p>Con este criterio podremos constatar que el alumnado redacta, a partir de modelos, en diferentes soportes, usando el registro apropiado y con diferentes intenciones comunicativas, textos escritos propios del ámbito personal (diarios, correos electrónicos, cartas, canciones...), escolar (resúmenes, esquemas, mapas conceptuales, trabajos monográficos...), y social cercano a la realidad del alumnado (solicitudes, impresos, estatutos...), así como textos narrativos, descriptivos, instructivos, expositivos y dialogados, con coherencia, corrección y adecuación, siguiendo modelos y utilizando las tecnologías de la información y la comunicación. Se comprobará que respeta los rasgos propios de la tipología textual seleccionada, así como las normas gramaticales y ortográficas, y que utiliza palabras propias del registro formal. Se evaluará que, para ello, aplica técnicas que le permitan planificar sus escritos (esquemas, árboles, mapas conceptuales...), redactando borradores de escritura, revisando el texto en varias fases para aclarar problemas con el contenido o con la forma, y evaluando su propia producción escrita y la de sus compañeros y compañeras, mediante guías, de manera que aplica propuestas de mejora y reescribe textos propios y ajenos hasta llegar al producto final. Asimismo, se pretende comprobar que el alumnado es capaz de valorar la escritura como una herramienta con la que construir su propio aprendizaje y como medio para la expresión de sentimientos, experiencias, conocimientos y emociones, reconociendo la importancia de enriquecer su vocabulario para expresarse con exactitud y precisión, incorporando una actitud creativa ante sus propias producciones.</p>
<p><b>SLCL03C05</b></p>	<p><b>5. Consultar, de forma libre pautada, diversidad de fuentes documentales, bibliográficas y digitales, utilizando las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación, para la resolución de dudas en torno al uso de la lengua y para la adquisición de nuevos aprendizajes y la realización de trabajos o proyectos de investigación propios del ámbito académico, en un proceso integral que le permita reconocer cuándo necesita información, buscarla, gestionarla, evaluarla y comunicarla de forma creativa y adecuada al contexto, adoptando un punto de vista crítico y personal, a la par que respetuoso con la propiedad intelectual de las fuentes consultadas, y valorando la comunicación, oral y escrita, como instrumento capaz de organizar el pensamiento y como estímulo del desarrollo personal y profesional, en la búsqueda de un proceso de aprendizaje continuo y para toda la vida.</b></p> <p>Se pretende comprobar que el alumnado, individualmente o de forma cooperativa, consulta fuentes de información variadas en contextos personales o académicos, de forma autónoma pero con ayuda de ciertas pautas, tanto para solucionar dudas en torno al uso de la lengua (utilizando todo tipo de diccionarios en formato papel o digital, con especial atención a los diccionarios de dudas e irregularidades), como para acceder a nuevos aprendizajes, de manera que es capaz de buscar y solicitar estas fuentes en bibliotecas (escolares, municipales, digitales...), y de utilizar bases de datos o motores de búsqueda propios de las TIC. Para ello, se comprobara que, en la realización de proyectos o trabajos de investigación de cierta complejidad (de temas de lengua y literatura relacionados con el currículo, de temas relacionados con sus</p>



	<p>propios intereses, de temas relacionados con otras materias del curso...), sigue un proceso en el que, tras la consulta y selección de fuentes, gestiona nuevos conocimientos utilizando las herramientas que la propia expresión lingüística le proporciona para ello (producción de textos de síntesis, esquemas, mapas conceptuales, herramientas digitales de curación de contenidos...) para, posteriormente, comunicar la información obtenida, integrándola, de manera personal y crítica, en la realización de sus producciones orales, escritas o audiovisuales, en distintos soportes y a través de herramientas tecnológicas (procesadores de textos, programas de presentación y edición digital...). Se pretende comprobar que utiliza la expresión lingüística como vehículo de difusión del propio conocimiento en contextos personales, académicos y profesionales (exposiciones, disertaciones, artículos, foros de opinión, blogs, producciones audiovisuales...), y como instrumento para el intercambio de opiniones, el comentario o la evaluación de textos propios y ajenos. Se valorará la creatividad y la adecuación al contexto en la difusión de nuevos aprendizajes, y que sea capaz de expresarse con rigor, claridad y coherencia, así como que manifieste una actitud ética y respetuosa con la objetividad o subjetividad de los contenidos, y con la propiedad intelectual y la identidad digital, y la cita adecuada para cada formato de la autoría de las fuentes consultadas, afianzando así los conocimientos que irá adquiriendo mediante su propia experiencia informacional.</p>
<p><b>SLCL03C09</b></p>	<p><b>9. Leer y comprender obras o fragmentos literarios representativos de la literatura española y universal de todos los tiempos, y especialmente desde el siglo XVIII hasta la actualidad, con la adecuada atención a las muestras creadas por escritoras representativas de las distintas épocas, a los autores y autoras canarios, y a la literatura juvenil, vinculando el contenido y la forma con el contexto sociocultural y literario de cada período, y reconociendo, identificando y comentando la intención del autor, el tema y los rasgos propios del género; así como reflexionar sobre la conexión existente entre la literatura y el resto de las artes, expresando estas relaciones con juicios críticos razonados. Todo ello con la finalidad de potenciar el hábito lector en todas sus vertientes, tanto como fuente de acceso al conocimiento, como instrumento de ocio y diversión, acrecentando así su personalidad literaria y su criterio estético.</b></p> <p>Con este criterio se persigue constatar si el alumnado es capaz de comprender, valorar y compartir el hecho literario como una actividad comunicativa que se desarrolla en un contexto sociocultural, histórico y literario concreto que lo determina, a partir de la lectura de una selección de textos o fragmentos, representativos de la literatura española y universal, especialmente del siglo XVIII hasta la actualidad, así como de obras de literatura juvenil cercana a sus gustos e intereses, con especial atención a las obras y autores o autoras más significativos de la literatura canaria, así como a muestras representativas de literatura escrita por mujeres en las distintas épocas, resumiendo el contenido, identificando y comentando la intención del autor, las características más importantes del periodo, el uso que se hace de los elementos propios del género, la recurrencia de ciertos temas o la aparición de otros nuevos, e interpretando el lenguaje literario propio del simbolismo y de las vanguardias en su caso, además de reflexionar y analizar la conexión existente entre los textos literarios y el resto de las artes (música, pintura, cine, arquitectura...), y con los medios de comunicación, siempre que respondan a temas vinculados a las obras, emitiendo a lo largo del proceso juicios de valor personales y razonados en los que se valorará el respeto por la opiniones y las producciones ajenas. Para ello, el alumnado participará en situaciones comunicativas propias del ámbito personal, académico y social (debates, mesas redondas, tertulias, clubes de lectura o libro-fórum, chats...), que favorezcan el intercambio de opiniones y la explicitación de lo que cada lectura le ha aportado como lector o lectora, realizará trabajos, individuales o en grupo, de identificación y síntesis, y crítica literaria en torno a los textos (resúmenes,</p>

	<p>reseñas, reportajes...) presentados en soporte papel o digital, y dramatizaciones (lectura en voz alta, guiones, improvisaciones, representaciones teatrales, conversaciones ficticias con el autor o con los personajes...), utilizando elementos propios de la comunicación no verbal y potenciando la expresión de los sentimientos y de las emociones. Todo ello con la finalidad de que el alumnado continúe enriqueciendo su biografía lectora, acrecentando su criterio estético, su competencia como lector autónomo y que integre en su vida la lectura como una fuente de placer para la cimentación de su personalidad literaria.</p>
<p><b>SLCL03C10</b></p>	<p><b>10. Elaborar producciones personales con intención literaria, en distintos soportes y con ayuda, en ocasiones, de diversos lenguajes artísticos y medios audiovisuales, a partir de la lectura de obras o fragmentos significativos de la literatura universal, española y canaria, con especial atención a las producciones del Siglo de Oro, así como a obras de literatura juvenil, en los que se apliquen las características y las convenciones formales de los diversos géneros, y en los que se preste atención al tratamiento de los tópicos y las formas, con el propósito de que se entienda la escritura como una forma de creación y de comunicación de sentimientos, y se desarrolle la propia sensibilidad, creatividad y sentido estético.</b></p> <p>Con este criterio se comprobará si el alumnado es capaz de crear, individual, grupal o colaborativamente, producciones personales con propósito literario y artístico (poemas, relatos breves, sainetes, biografías...), presentados en soporte papel o digital, con la posibilidad de utilizar diversos medios de expresión y representación (cómic, vídeos, animación, interpretación teatral...), en los que aplicará, de manera creativa y con sentido estético, los conocimientos literarios adquiridos a partir de la lectura de obras o fragmentos significativos de la literatura española y universal comentados y analizados en clase, con la adecuada atención a los autores y autoras canarios y a la literatura juvenil, así como a las producciones del Siglo de Oro, aplicando las convenciones de los diversos géneros, y prestando atención al tratamiento de los tópicos y a los aspectos formales. Se valorará la utilización ocasional de diversos lenguajes artísticos y medios audiovisuales en las propias producciones. Todo ello con la finalidad de desarrollar el gusto por la creación literaria así como la propia sensibilidad y sentido estético, entendiendo la expresión literaria como vehículo de comunicación que permite analizar y expresar los pensamientos y las propias emociones.</p>

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA/CONCRECIÓN

**Modelos De enseñanza:** END (enseñanza no directiva, JROL (juego de roles) y AC (aprendizaje cooperativo).

**Fundamentos metodológicos:** Se empleará una metodología activa, participativa y cooperativa basada en una enseñanza no directiva en la que el alumno encontrará la respuesta a las preguntas planteadas en un clima de confianza y libre intervención. Se emplearán diferentes organizaciones (parejas y pequeños grupos) para la realización de actividades y la interpretación de los personajes de *El Quijote*. del mismo modo que estas propicien un aprendizaje inclusivo y de calidad. Se priorizará el aprendizaje cooperativo para así favorecer las relaciones entre los miembros del grupo y la creación de un clima de cordialidad con la correspondiente mejora del rendimiento académico.

Secuencia de actividades (Título y descripción)	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Agrupamientos	Sesiones	Recursos	Espacios	Observaciones
<p><b>1. <i>El Quijote</i> en los videojuegos.</b> El docente comenzará explicando la influencia de la literatura en los videojuegos desde sus inicios en Japón. Para ello se hará un recorrido por todos los juegos que se han creado sobre <i>El Quijote</i> y también los libros interactivos. Posteriormente se les planteará a los alumnos la siguiente rutina de pensamiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Qué opináis de los videojuegos?</li> <li>2. ¿Pensáis que sirven para aprender?</li> </ol>	SLCL03C09	Debate	Gran grupo	1	Cuaderno de bitácora (cuaderno del alumno/a), ordenador, pantalla, proyector. Vídeo «Las aventuras de don Quijote» ( <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Vav7eOLHyaU">https://www.youtube.com/watch?v=Vav7eOLHyaU</a> )	Aula	
<p><b>2. Introducción a los juegos de rol.</b> En primer lugar el docente lleva a cabo una breve introducción sobre los juegos de rol y explica en qué consisten. Para ello se hace hincapié en los diferentes apartados que componen la guía de Dungeons&amp;Dragons de forma que los alumnos puedan comprender cómo se juega. Posteriormente el profesor anima a los participantes a mostrar sus dotes interpretativas y les pide que actúen siguiendo la lectura de determinados fragmentos de <i>El Quijote</i>. Finalmente tienen que responder a una serie de preguntas orales para comprobar si han entendido la mecánica.</p>	SLCL03C09	Dramatización  Cuestionario oral	Gran grupo  Grupos heterogéneos	2	Manual de D&D (2014), cuaderno de bitácora (cuaderno del alumno) y fotocopias con fragmentos de <i>El Quijote</i> .	Aula	

<p><b>3. Juego de rol de <i>El Quijote</i>: primera aventura.</b></p> <p>El docente comienza con una breve explicación de <i>El Quijote</i> en la que trata temas relativos a su autoría, argumentos y personajes más relevantes. A continuación se les muestra a los alumnos la guía del juego de rol sobre <i>El Quijote</i>, que contiene información acerca de los capítulos más importantes del libro así como una lista de los personajes con sus características principales y secundarias. Posteriormente el profesor le pide a los alumnos que formen grupos de cinco personas y que lleguen a un acuerdo sobre los personajes que deseen interpretar para la primera sesión. Después realizarán una lectura del contenido del apartado «PRIMERA AVENTURA». En ella los alumnos tienen que simular que se encuentran en la venta y conseguir que don Quijote se arme caballero andante. Finalmente llevan a cabo dos actividades para las que tienen que utilizar diversas fuentes de información:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Buscar en el diccionario la definición de las siguientes palabras: <i>cuitas</i>, <i>chapiteles</i>, <i>alcaide</i>, <i>recua</i> y <i>arriero</i>.</li> <li>2) Responder a la pregunta «¿En qué consiste armarse caballero?».</li> </ol>	SLCL03C05	Informe escrito Informe oral	Grupos heterogéneos	2	Cuaderno de bitácora (cuaderno del alumno), guía del juego de rol sobre <i>El Quijote</i> , ordenador, pantalla, proyector, objetos para la simulación de la venta, disfraces.	Aula Aula de informática	
---	-----------	---------------------------------	---------------------	---	--	-----------------------------	--

<p><b>4. Juego de rol de <i>El Quijote</i>: segunda aventura.</b></p> <p>El profesor les pedirá a los alumnos que lleven a cabo la actividad «SEGUNDA AVENTURA» que encontramos dentro del juego de rol. En ella se encuentran las siguientes tareas:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Realizar un breve resumen del argumento de la novela de caballerías <i>Amadís de Gaula</i>. Los alumnos podrán sacar la información de diversas fuentes escritas o digitales.</li> <li>2) Representar el escrutinio de libros en la biblioteca mediante la representación de sus personajes.</li> </ol> <p>Finalmente el profesor plantea la rutina de pensamiento «La importancia de la lectura» para que los alumnos reflexionen acerca de los libros y para qué sirven.</p>	<p>SLCL03C05</p> <p>SLCL03C09</p>	<p>Informe escrito</p> <p>Dramatización</p> <p>Informe oral</p>	<p>Grupos heterogéneos</p> <p>Trabajo individual</p>	<p>2</p>	<p>Cuaderno de bitácora (cuaderno del alumno), guía del juego de rol sobre <i>El Quijote</i>, libros.</p>	<p>Aula</p> <p>Biblioteca</p>	
<p><b>5. Juego de rol de <i>El Quijote</i>: tercera aventura.</b></p> <p>Siguiendo la guía del juego, los alumnos tienen que realizar aquello indicado en «TERCERA AVENTURA». La primera tarea consiste en hacer una simulación en la que encuentren un escudero para don Quijote. Se les pide que elijan a un compañero que desempeñe esta función. Posteriormente, el docente los introduce en el capítulo donde se narra</p>	<p>SLCL03C09</p>	<p>Dramatización</p>	<p>Gran grupo</p> <p>Grupos heterogéneos</p>	<p>2</p>	<p>Guía de juego de rol sobre <i>El Quijote</i>,</p>	<p>Patio</p> <p>Espacio al aire libre</p>	

la batalla entre don Quijote y los molinos de viento. Finalmente los alumnos tienen que interpretar esta historia y en ella usar algunas estrategias de dramatización.							
<p><b>6. Juego de rol de <i>El Quijote: cuarta aventura.</i></b></p> <p>El docente les expone la situación de la pastora Marcela que aparece en el apartado «CUARTA AVENTURA» de la guía de rol. Este personaje es acusado de algo que ella misma califica de injusto. Posteriormente se les pide a los alumnos que en una hoja en blanco aporten una serie de argumentos en los que plasmen su opinión acerca de la situación de Marcela; si les parece culpable o por el contrario creen que no lo es. Finalmente se organiza un debate en clase en el que los alumnos tienen que defender aquello que han escrito en el papel, sirviéndose para ello de argumentos pertinentes.</p>	SLCL03C02	Informe escrito  Debate	Gran grupo	1	Cuaderno de bitácora (cuaderno del alumno), guía del juego de rol sobre <i>El Quijote</i> .	Aula	
<p><b>7. Juego de rol de <i>El Quijote: quinta aventura.</i></b></p> <p>El profesor les pide a los alumnos que lleven a cabo la «QUINTA AVENTURA» que se encuentra en la guía del juego de rol. En ella tienen que escribir una carta destinada a Dulcinea del Toboso, formando para ello grupos de cuatro o cinco personas. Posteriormente el docente les indica los pasos a seguir</p>	SLCL03C04 SLCL03C09 SLCL03C10	Carta  Dramatización	Grupos heterogéneos	2	Cuaderno de bitácora (cuaderno del alumno), guía del juego de rol sobre <i>El Quijote</i> , ordenador, pantalla, proyecto	Aula  Patio	

<p>para la elaboración de dicho documento. Finalmente tienen que simular la entrega de la carta, leer el poema que don Quijote escribe a Dulcinea e interpretar a los personajes que se indican en la guía (narrador, don Quijote, Sancho Panza y Dulcinea).</p>							
--	--	--	--	--	--	--	--



## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

### Recursos adjuntos:

**Fuentes:** El material de la guía «Juego de rol sobre *El Quijote*» está creado a partir de textos pertenecientes a: Blecua, A. y Pozo, A. (Eds.). *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*. Barcelona: Espasa. Para las normas de cómo jugar a rol se ha empleado la guía *Dungeons & Dragons. Reglas Básicas para Jugadores*. (2014)

**Observaciones:** Debido a la situación de pandemia por COVID-19 se recomienda realizar las aventuras planteadas en la guía solamente si se puede mantener la distancia mínima entre el alumnado. De lo contrario se recomienda modificarlas o sustituirlas por otro tipo de actividades que persigan la misma finalidad.

### Propuestas: