



**MÁSTER EN PROFESOR DE EDUCACIÓN SECUNDARIA  
OBLIGATORIA Y  
BACHILLERATO, FORMACIÓN PROFESIONAL Y ENSEÑANZA DE  
IDIOMAS**

Especialidad en Lengua castellana y Literatura  
TRABAJO FIN DE MÁSTER

**«GRAND PRIX DEL BARROCO:  
DESCUBRIENDO A CERVANTES.»**  
**Intervención didáctica para la aproximación de  
*El Quijote* de Miguel de Cervantes en 3º ESO.**

Alumna: Lara Vallejo Fernández  
Tutora: María Martínez Deyros

Valladolid, Junio 2025

## ÍNDICE:

### 1. Resumen y palabras clave

### 2. Introducción

### 3. Justificación y objetivos del trabajo

### 4. Marco teórico

#### 4.1. El currículo de Lengua y Literatura en Secundaria

4.1.1. La enseñanza de la literatura en Secundaria y dificultades añadidas en el siglo XXI.

4.1.2. El problema de la lectura y la comprensión lectora en España.

#### 4.2. La didáctica de la literatura en la E.S.O

##### 4.3. Metodología.

4.3.1. La gamificación.

4.3.2. Otras metodologías: el aprendizaje cooperativo y el aula invertida.

4.3.2.1. El uso de las TIC y recursos audiovisuales en la enseñanza de la literatura.

4.3.2.2. El uso de la inteligencia artificial como herramienta didáctica.

#### 4.4. Miguel de Cervantes y *El Quijote* en la E.S.O.

4.4.1. Vida, obra y relevancia de Cervantes en la literatura.

4.4.2. *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*.

### 5. Propuesta didáctica

#### 5.1. Justificación

#### 5.2. Objetivos

5.2.1. Objetivos de etapa

5.2.2. Objetivos específicos del área de Lengua y Literatura

#### 5.3. Contexto del aula: características de los alumnos, nivel, diversidad

#### 5.4. Contenidos

5.4.1. Curriculares

5.4.2. Transversales

#### 5.5. Competencias

5.5.1. Clave

5.5.2. Específicas

#### 5.6. Intervención didáctica

5.6.1. Metodología

5.6.2. Materiales

5.6.3. Temporalización

5.6.4. Adaptación a la diversidad del aula.

5.7. Evaluación

5.7.1. Criterios de evaluación

5.7.2. Instrumentos de evaluación

**6. Conclusiones**

**7. Referencias bibliográficas**

**8. Anexos**

Anexo 1: Temario

Anexo 2: Selección de texto *Cervantes para principiantes*

Anexo 3: Presentación en *Canva*

Anexo 4: Preguntas y retos juego Interactivo Genially

Anexo 5: Producciones de los alumnos

5.1 Líneas del tiempo

5.2 Viñetas de cómic

Anexo 6: Evaluación

6.1 Rúbricas

6.2. Cuestionario de autoevaluación

Anexo 7: Diplomas y marcapáginas

## 1. RESUMEN Y PALABRAS CLAVE

Este Trabajo de Fin de Máster muestra una secuencia de actividades titulada “El Grand Prix del Barroco: Descubriendo a Cervantes”, dirigida al alumnado de 3º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). La gamificación constituye el enfoque innovador que busca revitalizar la enseñanza de la literatura, perteneciente a los Siglos de Oro. En concreto, se abordará el periodo y las circunstancias en las que se inserta el escritor, Miguel de Cervantes y su obra *Don Quijote de La Mancha*.

- Gamificación, Miguel de Cervantes, *Don Quijote*, innovación, literatura, 3º de ESO.

## 2. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se centra en el diseño, aplicación y evaluación de una unidad didáctica sobre Miguel de Cervantes y su obra más conocida, *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*. En ella, se establece la narrativa gamificada como punto de partida para la adquisición de contenidos curriculares y transversales de un modo progresivo, atractivo y coherente para su aplicación en el tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria.

Actualmente, la omnipresencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y la búsqueda incesante de metodologías que fomenten el aprendizaje autónomo plantean un desafío mayúsculo para los docentes. Estos librán una batalla transmedia buscando aquellos recursos innovadores que llevar al aula, y es que, para la ejecución de la docencia en el siglo XXI, es imprescindible explorar nuevas formas de conectar a los estudiantes con los autores e historias de un tiempo en el que la literatura se ha convertido en un bien expandido, donde el lector debe participar en el proceso creador. “Esos espacios para la interpretación que el autor deja a su lector para que los complete” (Chambers, 1990, p. 14 [citado en Lomas, 2023, p.261]).

Y en efecto, para poder participar de la interpretación, la acción y la performance literaria, todo debe comenzar en las aulas convertidas en espacios de experimentación, motricidad, descubrimiento y libertad para sorprenderse, para así alcanzar el fin último: aprender.

Este trabajo está dividido en dos principales áreas de estudio: el marco teórico referido a la gamificación y la implementación de las metodologías predominantes en la

actualidad, y, por otra parte, el eje central del contenido que gira en torno a la propia vida y obra de Miguel de Cervantes, así como su contexto histórico-literario. Ambos objetos de estudio son imprescindibles para la comprensión completa de la propuesta de intervención en el aula. Una vez expuestos los datos teóricos y legislativos propios del paradigma pedagógico actual, este documento presenta la intervención didáctica al completo donde se aprecia su viabilidad real tras la puesta en práctica en un centro de Valladolid, España.

Siguiendo el esquema establecido en el índice, a continuación, de la propuesta didáctica, se detallan las herramientas y criterios de evaluación propuestos para la puesta en práctica de “El Grand Prix del Barroco: Descubriendo a Cervantes”, y se incluirán en el apartado de anexos todas las producciones originales y pruebas gráficas significativas llevadas a cabo durante el desarrollo de la intervención.

### **3. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS DEL TRABAJO**

La elección del hilo conductor de “El Grand Prix del Barroco” no es en absoluto azarosa. Su estructura subdividida en niveles refuerza los objetivos de enseñanza progresiva inherentes al proceso de enseñanza-aprendizaje. Este proceso incluye la fase de motivación inicial, (intensificada con el reto diario de cada sesión); la fase de desarrollo de contenidos (donde se profundiza en aspectos académicos desde un aprendizaje activo y útil para el reto) y, por último, la fase de producto final (donde el alumnado, plasma de forma verbal, plástica, cooperativa o visual sus conocimientos y habilidades adquiridas a lo largo de toda la experiencia), logrando así crear una atmósfera de implicación positiva de inicio a fin de la propuesta y consiguiendo además que el alumno se sienta integrado y protagonista de su propio aprendizaje.

Entre los objetivos principales de mi intervención destaca la intención de revitalizar la enseñanza de la literatura clásica española, adaptando el marco académico a las demandas y características del alumnado del siglo XXI y buscando, principalmente, acercar de manera efectiva y significativa el patrimonio cultural hispano a los más jóvenes. Además, se pretende favorecer a una formación integral que potencie las habilidades culturales, comunicativas y sociales de los alumnos mediante la enseñanza de la obra magna de Miguel de Cervantes, *El Ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*.

Por último, esta propuesta busca crear un poso cultural y profundo en el alumnado para que así pueda conectar con la literatura y el arte en general desde la sensibilidad.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1. El currículo de Lengua y Literatura en Secundaria

La propuesta didáctica se enmarca en el currículo planteado para el alumnado de tercero de Secundaria. Este currículo, definido por la Ley Orgánica 2/2006, 3 de mayo de Educación (LOE) y su modificación dada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), se ajusta a los contenidos y estructura que marca dicha legislación que prioriza el desarrollo de competencias, la personalización del aprendizaje y atiende las necesidades específicas de cada alumno y promueve una educación inclusiva, activa y adaptada a todos los contextos de aula.

El currículo de secundaria en Castilla y León se rige particularmente por el Decreto 25/2022, del 20 de octubre, y por la Orden EDU/14102022, del 2 de noviembre. Ambos documentos establecen los saberes básicos y las competencias específicas que el alumnado debe adquirir en cada una de las etapas de desarrollo académico.

En este marco legislativo, la asignatura de Lengua Castellana y Literatura no solo debe brindar al alumnado la oportunidad de crecer en disciplinas fundamentales para la comunicación y el entendimiento, como es la expresión oral y escrita o la comprensión lectora, sino que, desde nuestra área, también debemos fomentar el hábito lector, el desarrollo integral de la educación literaria, y el libre acceso al patrimonio cultural. Por esta razón la presente unidad didáctica persigue aunar la consecución de los objetivos generales y específicos de la etapa alineando los contenidos con las competencias claves y descriptores operativos establecidos en la normativa vigente.

#### 4.1.1. La enseñanza de la literatura en Secundaria y dificultades añadidas en el siglo XXI.

*La literatura ha sido la salvación de los condenados, ha inspirado y guiado a los amantes, vencido a la desesperación, y tal vez en este caso pueda salvar al mundo.*

Irene Vallejo.

Partiendo de la cita de Irene Vallejo (2019), es necesario reivindicar la Lengua Castellana y Literatura, una asignatura que concebimos como un auténtico “lugar de salvación” para nuestro alumnado de Secundaria y Bachillerato. Los docentes

actualmente tienen la oportunidad de convertir el aula en un laboratorio de experiencias que supera los límites de lo puramente académico, y es, sin duda, una gran oportunidad para potenciar activamente la competencia lingüístico-literaria y el acercamiento a la lectura en su totalidad desde una perspectiva cercana a su realidad y sus referentes. En relación con este punto de vista de las aulas como un espacio de crecimiento, se debe hacer referencia al tipo de educación que se brinda al alumnado que es su totalidad debe responder a los parámetros de inclusividad expuestos por Cortizo (2004):

Una educación inclusiva tiene como objetivo que la escuela contribuya a adquirir, hasta el máximo de las posibilidades de cada uno, todas las habilidades técnicas (cómo hablar, leer, calcular, orientarse, etc.) y sociales (cómo comunicarse, respetarse, etc.) que son necesarias para ser, vivir y convivir. [...] Se trata de hacer ciudadanos competentes, pero no competitivos sino cooperativos; ciudadanos tolerantes y respetuosos con las diferencias, pero no permisivos; ciudadanos libres, críticos y responsables. En una educación inclusiva, se insiste en la necesidad de formar una personalidad autónoma y crítica, y no sólo competente y hábil. (Pujolás, 2004, p. 21)

Para efectivamente, contribuir a la inclusividad, también se debe entender el mundo de referencias y el contexto actual del alumnado e introducir sus gustos y aficiones de manera natural en las aulas. Para ello, conviene revisar el paradigma actual de la comunicación y el lenguaje, puesto que es la clave para sobrevivir, –como docente–, al siglo XXI. Específicamente, en la etapa de la adolescencia –establecida por la OMS como la edad comprendida entre los 10 y los 19 años– la necesidad de dominar la expresión oral se acentúa mucho más. Los adolescentes requieren cada vez más herramientas para expresarse ante el mundo, y a su vez, los canales para hacerlo se multiplican exponencialmente. En la actual metamorfosis hacia el casi completo mundo virtual, el principal desafío de la asignatura es fomentar el amor por la lectura y lograr establecer vínculos fuertes con el mundo real.

Pedro C. Cerrillo Torremocha (2007) en su obra revela que existe una crisis historicista sobre la didáctica de la lengua y la literatura. Este autor afirma que durante muchos siglos han primado los modelos de transmisión de información de manera lineal y memorística frente a las propuestas que revalorizan; el análisis textual y la vivencia en primera persona de la experiencia estética y de inmersión lingüística de la lectura, y especialmente, esta necesidad de revalorizar el hábito lector se acentúa en el contexto actual, donde el acceso a la información es inmediato y en ocasiones poco fiable.

Apoyado en este autor, Gabriel Núñez Ruiz (2014) aboga por una educación literaria que promueva la reflexión crítica y la conexión interpersonal con los textos, superando así la barrera de la mera acumulación de conocimientos.

Entonces, habría que plantearse el papel que el docente desarrolla en la enseñanza actual. Partiendo de la premisa de que la literatura, en esencia, constituye un código común de sentimientos e ideas plasmados en negro sobre blanco, reflejando la necesidad del ser humano de trascender y evolucionar a lo largo de la historia, el docente no puede quedarse atrás en la materia de su labor. Es fundamental contribuir a la transformación del rol del profesor y a la revisión de la selección de lecturas y textos que se ofrecen al alumnado. Para ello, Colomer (1996) ya destacaba la creciente distancia entre los alumnos y los textos a finales del siglo XX, pues hoy en día la siguiente afirmación cobra aún más sentido:

Si la distancia creciente entre los alumnos y los textos a comentar han minado continuadamente la confianza de los docentes de secundaria en su labor educativa, éstos se sienten aún más inquietos por la nueva atención concedida a los procesos de enseñanza-aprendizaje y por la posibilidad de seguir realizando las actividades vigentes con alumnos de menor edad en la nueva secundaria obligatoria. (Colomer, 1996, p.25)

Por consiguiente, se infiere que la figura del profesor tiene varios propósitos clave: reducir la brecha generacional con la literatura como bien atemporal y conectar a los estudiantes con los textos clásicos y contemporáneos de una manera significativa.

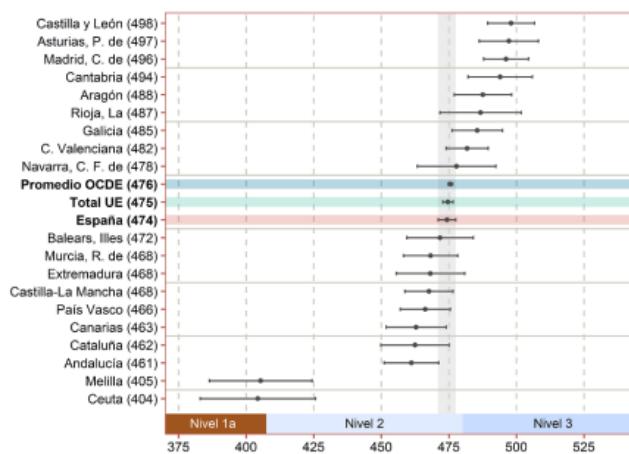
En este contexto, donde el docente también toma un rol importante en la actitud frente al alumnado, subrayo que la vocación docente en el área de lengua y literatura se fundamenta en la apuesta por la belleza de los libros y las palabras, así como el profundo bagaje personal de lecturas y conocimientos para compartir en el aula. El profesor, como facilitador, debe ofrecer la oportunidad a sus alumnos de experimentar la literatura en primera persona a través de los recuerdos y sensaciones que provocan las lecturas en quienes se adentran de lleno en una buena historia, unos personajes profundos y redondos o también el placer de leer un buen ensayo o relato. La docencia, en general, es una labor que exige una constante actualización y una incesante búsqueda de los mejores fragmentos para, en efecto, producir ese ansiado acercamiento de los jóvenes a la literatura y al disfrute de la lectura. El problema de la lectura y la comprensión lectora en España.

#### 4.1.2. El problema de la lectura y la comprensión lectora en España.

Ahondando en la problemática de la lectura en la actualidad, nos encontramos ante la dicotomía en la que, España se posiciona favorablemente respecto al consumo de contenido literario en redes sociales como TikTok, con el fenómeno *Booktok*, Instagram o Wattpad. Estas plataformas no solo revitalizan el mercado editorial, sino que también fomentan el hábito lector por ocio personal independientemente de las lecturas y textos propuestos en el aula. Collado et al. (2024), señalan que estas plataformas han supuesto la transmisión de la literatura en “cifras millonarias”.

Los *booktoks* son vídeos breves que exponen contenidos sobre libros y literatura en la plataforma TikTok, como evolución de otras prácticas literarias en línea como los blogs o *booktubers*. Estos contenidos, con un formato único adaptado al móvil, han incrementado progresivamente desde 2020, convirtiéndose en una dinámica que ha alcanzado cifras millonarias, especialmente entre los lectores más jóvenes. (Collado et al. 2024, p. 1)

Y, por otro lado, frente a esta buena noticia que ofrece aliento al profesorado de lengua y literatura, nos encontramos con la otra cara de la moneda. El informe PISA (2022) arroja resultados preocupantes sobre los indicadores de comprensión lectora en España. En el siguiente gráfico encontramos la muestra de que España se sitúa por debajo del promedio de la OCDE y la Unión Europea, datos que comparativamente con décadas anteriores no se obtenían estos resultados tan ajustados, si no que el alumnado español solía posicionarse por encima de la media. De igual manera, el intervalo de confianza se solapa con ambos umbrales, lo cual sugiere que estadísticamente la diferencia no es tan significativa, puesto que sus índices también han mermado respecto a otros años.



Gráfica 1. Rendimientos medios estimados en lectura. 2022

Concretamente, Castilla y León se posiciona como la comunidad autónoma que muestra un rendimiento creciente y superior a los índices marcados por la OCDE y la UE. Estos datos son paradójicamente contradictorios con el siguiente gráfico, puesto que se muestra que, en 2024, el 64,1% de la población española mayor de 14 años dedica el tiempo libre a la lectura.

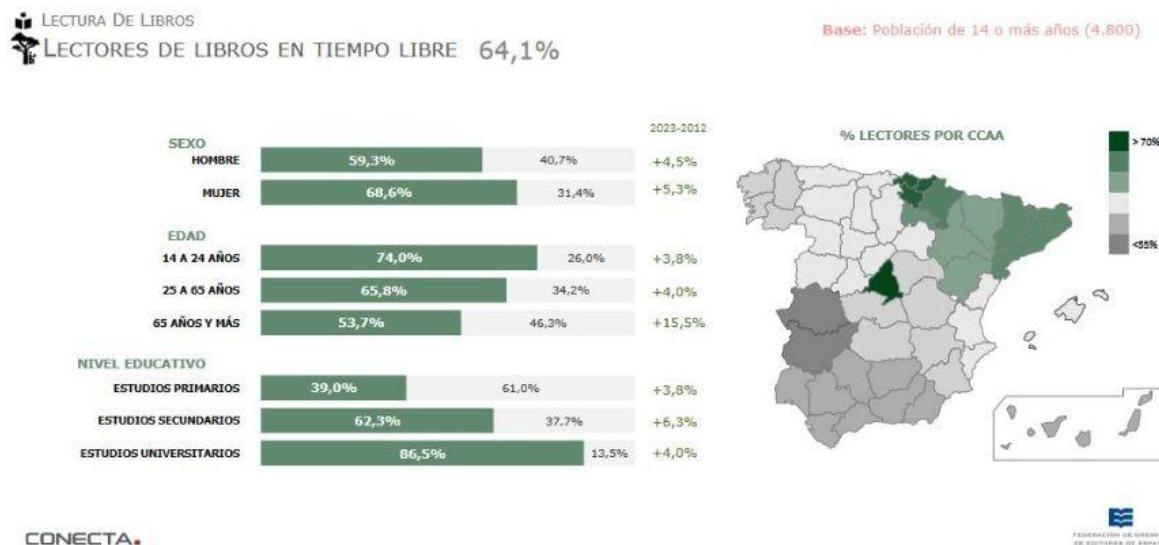


Gráfico 2. Lectores de libros en tiempo libre en España. 2024.

Y, por otro lado, el Ministerio de Cultura publica en su web el siguiente gráfico que evidencia la tendencia general ascendente de todos los lectores, pero especialmente entre los lectores jóvenes entre 14-24 años.



Gráfico 3. Porcentaje de libros leídos según la edad. 2012-2023.

Establecidos estos datos, se plantea la reflexión de por qué existe una diferencia tan notable frente a la cantidad de libros leídos y el bajo índice de comprensión lectora. Si analizamos con detenimiento los resultados, se infiere una posible una desconexión entre la cantidad de libros leídos y la calidad de estos y, por ende, la comprensión que se deriva de su lectura. Según una investigación de campo realizada por González, et al. (2002 [citado en González, M. J, et al. 2010, p.1]), entre el 18% y el 20% de los alumnos de secundaria presentan dificultades de comprensión lectora. Y es que, en este marco, la figura del docente como acompañante en el proceso de selección de lecturas con alto valor cultural es vital para el desarrollo de la educación literaria y transversal en los jóvenes. Villanueva (1994) señala que:

Los que hemos tomado en su día la decisión de convertir en trabajo aquella chispa de identificación estética con los textos literarios tenemos la obligación de defender no tanto un territorio personal, que sería la enseñanza de la Literatura, cuanto la idea de que es un instrumento imprescindible para la formación de los ciudadanos en múltiples aspectos [...] en un sentido plural y democrático, por supuesto, no rígido y preceptista. (Villanueva, 1994, p. 97)

No obstante, como docentes debemos remarcar que el objetivo último es acercar la literatura a los jóvenes desde el placer de aprender, tal y como expresa el aforismo latino *docere delectare: enseñar deleitando*. La principal función del docente en el sistema educativo es fomentar que el desafío intelectual que supone la lectura sea la clave para entender los textos y con ello el mundo. Para ello, y tras mi lectura consciente de diferentes artículos anteriormente citados, el propio docente debe tener la capacidad de deconstruirse asimismo para transformar al otro, en este caso el alumnado.

La actualidad textual impone una constante renovación y búsqueda de los mejores recursos que satisfagan las volátiles necesidades del presente. Si bien esta predisposición a la adaptación docente es necesaria, no se puede negar que supone un esfuerzo considerable para el gremio de docentes, aunque se mantiene el pleno convencimiento de que los resultados de esta implicación activa a largo plazo tendrán una trascendencia sumamente significativa para la sociedad.

Estas reflexiones, centradas en la asignatura de lengua y literatura y los desafíos a los que se enfrenta el profesorado de secundaria, pretenden subrayar que la literatura siempre conservará un valor inestimable que constituye un camino digno de ser transitado pese a las adversidades. Por este motivo, la enseñanza de nuestra disciplina en el mundo actual es imprescindible, y por consiguiente imperativo que los docentes reciban la

formación pertinente para abordar con eficacia los desafíos de la creciente y vertiginosa era digital.

En este nuevo panorama, donde reina la difusión de los límites, la literatura expandida y la complejidad de la infinitud de Internet, el docente debe saber romper con los cánones tradicionales. Es fundamental fomentar la formación de ciudadanos y lectores multimodales que se conviertan no solo en protagonistas de su aprendizaje, sino también en sujetos activos. Deben participar y adaptarse a la clase como un nuevo entorno de experimentación, un espacio de escucha, sensibilidad, interpretación, traducción, descodificación y acción, donde se prioriza el aprendizaje y la significación de la profundización en las múltiples capas de información tanto real como simbólicas de los textos.

## 4.2. La didáctica de la literatura en la E.S.O

Puede afirmarse, pues, que la enseñanza de la literatura se halla actualmente ante el reto de crear una nueva representación estable de la educación literaria que responda a un acuerdo generalizado sobre la función que la literatura debe cumplir en la formación de los ciudadanos de las sociedades occidentales en las postrimerías del siglo, especifique los objetivos programables a lo largo del período educativo y articule las actividades e instrumentos educativos que mejor puedan cumplirlos. (Colomer, 1996, p. 2)

Como resalta Colomer (1996), la enseñanza de la literatura en la etapa de secundaria es un reto en el que debe primar la experiencia literaria y de adquisición de conocimientos en las aulas para así lograr desarrollar la competencia lectora y la capacidad crítica de análisis. Por su parte, Mendoza (2003) afirma que:

Como contrapartida, el peso de la tradición también es muy fuerte, ha hecho falta redefinir los objetivos, los métodos, los conceptos operativos, incluso la propia concepción de la lengua, la literatura y la comunicación, para crear la DLL, cuyo carácter innovador lo es por antonomasia. (Mendoza, 2003, p. 5)

Por lo tanto, es importante destacar la efectividad de metodologías innovadoras, cuya implementación en el sector educativo no solo satisface las necesidades de un entorno en permanente cambio, sino que también fomenta una enseñanza más activa, participativa y con mayor relevancia. A continuación, se explora en profundidad algunas de estas técnicas, resaltando sus bases teóricas, sus aplicaciones prácticas y las ventajas que brindan tanto al proceso educativo como al aprendizaje de los estudiantes.

### 4.3. Metodología.

En las últimas décadas, el panorama educativo ha experimentado una evolución significativa tanto a nivel global como nacional. Si analizamos diacrónicamente las metodologías empleadas en la educación en España desde el siglo XX, se revela que la práctica docente ha ido evolucionando hacia el antropocentrismo, la centralidad del estudiante y el desarrollo integral de sus capacidades.

La evolución de la enseñanza de la literatura durante el siglo XX hasta la actualidad ha sido estudiada por múltiples autores entre los que se incluyen: Rincón y Sánchez-Enciso (1987), González Nieto (1993), Meix (1994), Colomer (1994 y 1996), Ballester (2007) y Bordons y Díaz-Plaja (2004). [citados en: Ballester J, y Ibarra, N, 2009, p.27]

*Grosso modo*, todos ellos coinciden en que la educación en general, y, particularmente, en temas referentes a la literatura, se tratan en cada época acorde al valor que se le dé a la cultura en cada momento de la historia. J. Ballester e N. Ibarra (2009, pp.27-28) recopilan en su artículo la clasificación realizada por Colomer (1996), donde proporciona un análisis de los diferentes modelos didácticos que han imperado en la enseñanza de la literatura.

Modelo 1	Modelo 2	Modelo 3
El aprendizaje del discurso oral y escrito	Patrimonio histórico y colectivo	Ánálisis e interpretación del texto
Es un modelo que procede de la edad media y llega hasta el siglo XIX. Su propósito no era enseñar propiamente literatura sino una preparación para las actividades profesionales. Esta educación se producía a través de la lectura de un único libro encaminado a la educación moral, expresiva y el bagaje de citas que deben emplear los ciudadanos en la construcción de textos.	Este ha sido el modelo didáctico más general desde el siglo XIX hasta la década de los setenta. Un modelo de lectura escolar de las obras completas y de fragmentos de textos nacionales, todo acompañado de ejercicios posteriores de explicación. Se utilizaba un manual de historia literaria y antologías de textos de esta evolución diacrónica. La lengua literaria era el modelo de todas las posibilidades expresivas. En algún momento se identificó la literatura con la historia literaria y, con frecuencia, se produjo la perversión de no leer las obras literarias.	La enseñanza literaria mostró su insuficiencia y la literatura dejó de verse como sinónimo de cultura. Simultáneamente, la transmisión ideológica y de modelos de conducta encontraba un poderoso canal en el gran desarrollo de los <i>mass media</i> . Además, se añadieron los cambios teóricos en las disciplinas de referencia que se producen en los años sesenta desde el formalismo y el estructuralismo.

Cuadro 1. Tabla de modelos didácticos propuestos por Colomer (1996 pp. 124-126).

Sabiendo que se deben reconsiderar los métodos tradicionales de enseñanza, a continuación, se ofrece un panorama de estas propuestas educativas, estudiando sus fundamentos, su implementación en las clases y su influencia en la educación integral del alumno mientras se promueve el razonamiento crítico, la creatividad, la cooperación y la autonomía.

Si nos remontamos en la historia, las raíces de estas metodologías no son recientes, puesto que Vygotsky (1978) ya defendía que la educación debió articularse por niveles y buscando la manera en la que se pudiera desafiar constantemente a la zona de desarrollo, obligando al alumno a probar sus capacidades para propiciar un aprendizaje inclusivo, personalizado y a escala de lo que el alumno requiere en cada momento. En efecto, el aprendizaje basado en proyectos y en el juego tiene esta característica principal, ya que en el aula podemos abarcar el nivel de complejidad que se estime que el grupo pueda afrontar.

En el caso de aprendizaje, basado en los proyectos, se respalda principalmente en las ideas de Dewey (1938, [citado en: Ahedo Ruiz, 2018]), quien a principios del siglo XX propuso:

Un nuevo modelo de aprendizaje basado en resolver situaciones problemáticas. El auténtico aprendizaje es iniciado cuando el estudiante es capaz de encontrar la solución a los problemas generados por la realidad social. La resolución de estos problemas exige el uso de un método que es aprendido en la escuela. Dewey concibe la tarea educativa como un aprendizaje basado en enseñar a reflexionar, esencia del método didáctico. (Ahedo Ruiz, 2018, p.128)

Desde esta manifestación, sentó unos precedentes que sirvieron como base para un modelo de aprendizaje, basado en la propia experiencia y en la indagación autónoma para la obtención de los resultados o conocimientos. En España, Antonio Bolívar (2004) también ha abogado por transformar las prácticas docentes en lugares de creación y de producción activa del conocimiento. Para él, esta producción debe implicar la resolución de problemas o la adquisición de nuevos saberes de forma consciente y creativa. Así, cada estudiante se hace consciente de los pasos y del proceso que va desde el desconocimiento inicial hasta la construcción de ideas propias. En el contexto actual, para que el alumno sea capaz de hacer una investigación adecuada, el rol del docente cambia drásticamente, ya que el profesor ya no solamente es un mero transmisor de conocimientos, sino que además debe tener muy presente su figura de facilitador de información, de filtro para ofrecer al alumnado las mejores fuentes en las que informarse, y así se afronta uno de los

grandes retos que supone la implementación en las aulas del aprendizaje basado en proyectos o en juegos.

Efectivamente, en España hay autores que, como Pere Marqués (2012), también abogaron por esta metamorfosis docente, pero siendo conscientes de que los maestros, en la actualidad, necesitan un respaldo formativo que los ayude a realizar correctamente su trabajo desde una nueva perspectiva que sitúe al alumno en el centro de su aprendizaje.

#### 4.3.1. La gamificación.

La gamificación, por definición, en palabras de Sánchez Pacheco (2019) se comprende como: “La utilización de elementos de los juegos (mecánicas, estrategias y pensamientos) fuera de su contexto, con la finalidad de motivar a los individuos a la acción, auxiliar en la solución de los problemas, problemas y promover aprendizajes.” (Sánchez, 2019 p. 18)

Y es que, en efecto, la gamificación es una estrategia innovadora y muy pertinente en el marco educativo actual dado que fomenta la participación y la implicación en las dinámicas de aula. A diferencia del Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ), el cual se basa en la utilización de juegos ya preexistentes que se modifican en base a los contenidos curriculares que a cada docente le interesa trabajar en el aula, la gamificación simplemente toma las dinámicas, hitos, reglas, avatares o pequeños detalles que convierten la experiencia de aula en un espacio de crecimiento y desarrollo visual e inmersivo.

Desde una perspectiva histórica, el juego siempre se ha postulado y reconocido por su alto valor en materia de aprendizaje. Ya lo decía Einstein (1895-1955): “Los juegos son la forma más elevada de la investigación.” Esta frase sugiere que, el ensayo, la prueba y la indagación personal son las mejores formas de aprender y descubrir soluciones a los problemas cotidianos. Martí y García (2021) esbozan a este respecto la siguiente perspectiva:

Ahora, sin embargo, se plantea desde una perspectiva mucho más global y transformadora: recoger todo el potencial de tiempo y experiencia que el alumnado dedica al juego hacia el aprendizaje. [...] No se trata de diseñar actividades o tareas que se basan en la jugabilidad, sino de “poner el juego en el centro del proceso educativo como una manera de abrir los niños al misterio y la belleza, a la vida” (Marín, 2014) [Citado en Martí y García, 2021, p.110].

Por su parte, Contreras (2017) afirma que “utilizar gamificación en las aulas es eficaz siempre y cuando se utilice para animar a los estudiantes a progresar a través de los contenidos de aprendizaje, para influir en su comportamiento y generar motivación.” (Contreras, 2017, p.18).

La gamificación debe estar ligada a la utilización de unos elementos concretos (como logros, niveles, avatares, sentido de pertenencia...) con un objetivo claro y motivador como base de su uso.

En la propuesta didáctica expuesta en este trabajo, recurrimos a la gamificación como base metodológica según el modelo expuesto por Werbach y Hunter (2013). En ella identificamos tres elementos fundamentales: las dinámicas, las mecánicas y los componentes propios de los juegos. A modo de ejemplo, en la secuencia de actividades encontramos los siguientes:

a. Dinámicas empleadas en “El Grand Prix del Barroco” se corresponden con el uso de:

**Restricciones de tiempo:** empleadas para dinamizar la resolución de la actividad, aportando un extra de motivación para completar el desafío a contrarreloj.

**Narrativa de programa de televisión en referencia al mítico “El Grand Prix del verano”:** a modo de trama que enlaza la obtención de puntos y la identificación de cada grupo cooperativo con un nombre de equipo como muestra del sentido de pertenencia. Se trata de una no-ficción adaptada que envuelve el clima del aula en una atmósfera de competitividad sana muy atrayente.

**Niveles en progresión** que certifican que los alumnos logran hitos en su aprendizaje.

**Relaciones interpersonales y cooperativas en el aula** que fomenten el intercambio y la colaboración entre los miembros para lograr un objetivo común y así avanzar en el proceso de aprendizaje.

Cortizo et al. (2011) define las mecánicas como “una serie de reglas que intentan generar juegos que se puedan disfrutar, que generen una cierta adicción y compromiso por parte de los usuarios, al aportarles retos y un camino por el que discurrir, ya bien sea en un videojuego o en cualquier tipo de aplicación.” (Cortizo et al., 2011)

b. Mecánicas presentes en el “El Grand Prix del Barroco” propuestas por Herranz y Colomo-Palacios (2012) siguiendo a Werbach y Hunter:

La utilización de **retos** como rutina en el aula durante la aplicación de la secuencia didáctica.

**Competitividad sana:** estableciendo un orden de equipos según el desempeño favorable y productivo que sea su desempeño incluyendo también recompensas para los ganadores.

**Feedback** tras cada intervención o producto final presentado para así permitir a los alumnos conocer la calidad de su desempeño y poner en valor su esfuerzo mediante críticas constructivas y refuerzo positivo. La retroalimentación en tiempo real ayuda mucho al alumnado a mantener la constancia en el esfuerzo y en la motivación de mejorar aquellos aspectos más débiles de su desempeño. **Recompensas o incentivos** otorgados tras la consecución de un logro o a modo de recompensa final de alto valor. Sin duda, el conductismo es un sistema muy efectivo para mantener la motivación intrínseca del alumnado. Tal y como indicó Thorndike (1929), si la conducta genera un resultado satisfactorio, hay mayor probabilidad de que se repita, y si se obtiene la situación contraria de ser insatisfactorio, se produce la denominada “ley del efecto”.

Por último, es necesario destacar los componentes presentes en mi intervención, que constituyen los elementos del juego que acompañan el desarrollo de las dinámicas y mecánicas. Tal y como establecen Herranz y Colomo-Palacios (2012) son:

Los **leaderboards, rankings o clasificación** donde ellos mismos al inicio de cada sesión pueden comprobar el desempeño de su equipo en las tablas de clasificación proyectadas en la pizarra digital.

**Combates educativos** de corta duración que propician la competitividad directa entre iguales.

Como se viene afirmando en el presente documento y tal y como sugiere Kapp (2012), la idea principal reside en emplear los mecanismos del juego para obtener esa *captatio benevolentiae* de los alumnos e incentivarlos a tomar acción en el aula y solventar los posibles retos que se les presenten.

#### **4.3.2. Otras metodologías: el aprendizaje cooperativo y el aula invertida.**

El aprendizaje cooperativo en palabras de Melero y Fernández (1995) es: “un amplio y heterogéneo conjunto de métodos de instrucción estructurados, en los que los estudiantes trabajan juntos, en grupos o equipos, ayudándose mutuamente en las tareas generalmente académicas”. (Melero y Fernández, 1995, p.117)

En el siglo XXI, aprender a convivir y colaborar con personas diversas es una habilidad fundamental para el éxito personal y profesional en entornos cambiantes.

El aprendizaje cooperativo supone una gran eficacia en la gestión de las emociones, en la resolución de posibles conflictos y en el cultivo de la tolerancia ante las diferencias del otro. Estos aspectos convierten a esta metodología en una herramienta educativa completa que ayuda a formar ciudadanos críticos y empáticos. “La actividad cooperativa, en la cual los que participan en dicha institución cooperen para alcanzar el máximo desarrollo personal y social posible.” (Lago et al,2011, p. 92)

Esta metodología de trabajo lleva presente en nuestro sistema educativo desde hace siglos, pues Pliego (2011) determina su primera aparición histórica en libros sagrados hebreos, en el Arte del discurso de Sócrates, o en la afirmación “*Qui Doces Discret*” (cuando enseñas, aprendes dos veces) de Séneca. Históricamente, la educación tiene como objetivo que todos los miembros involucrados en el aprendizaje aprendan los contenidos expuestos.

A estas tendencias metodológicas se suma la utilización *Flipped Classroom*, en español, la técnica del aula invertida. Se trata de una metodología que emplea la tecnología como recurso para el aprendizaje y la autonomía de los alumnos. “El origen del concepto se le atribuye a Jonathan Bergmann y Aaron Sams, dos profesores de química de la Woodland Park High School en Colorado (EE.UU.)” (Castillo García et al., 2019, p.1). Este método, Berenguer Albaladejo (2016) lo define como:

La *Flipped Classroom* es un enfoque pedagógico en el que la instrucción directa se mueve desde el espacio de aprendizaje colectivo hacia el espacio de aprendizaje individual, y el espacio resultante se transforma en un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo en el que el educador guía a los estudiantes a medida que se aplican los conceptos y puede participar creativamente en la materia. (Berenguer Albaladejo, 2016, p. 1468)

Este enfoque no solo fomenta la responsabilidad personal del alumnado, sino que también permite optimizar el tiempo en el aula promoviendo un aprendizaje activo y profundo de manera presencial.

A continuación, se profundizará en algunas de las plataformas que permiten al docente personalizar los contenidos para insertar retos y preguntas al alumnado de manera virtual.

#### 4.3.2.1. El uso de las TIC y recursos audiovisuales en la enseñanza de la literatura.

En el campo de la enseñanza de la literatura la combinación de metodologías tradicionales con los recursos digitales es una necesidad. La testada efectividad de los recursos tradicionales no debe relegarse a causa de la llegada de las TICS y su furor por emplearlas. Ambas metodologías pueden y puede coexistir para lograr un buen acercamiento a la materia. Algunas de las sesiones propuestas se fundamentan en la utilización de recursos tradicionales como cartulinas, libros y manuales para abordar la contextualización de Cervantes y su obra, sin embargo, la posibilidad de emplear las TIC amplía exponencialmente la capacidad de transmitir los contenidos de una manera atractiva –desde su óptica acostumbrada a los incesantes estímulos– y diferente para los estudiantes.

En esta situación de aprendizaje la utilización de materiales accesibles y creativos como la canción creada con IA y titulada: “Don Quijote de la Marcha y DJ Sancho Panza” supone la fórmula perfecta para acercar de forma lúdica los contenidos esenciales de la unidad didáctica por su valor rítmico y repetitivo. Reybrouck (2001, 2005, cit. en Riaño y Díaz [2009] p.52), en su obra *La imaginación motora*, afirma que “la música es un medio adaptativo y necesario para que los niños y adultos puedan fomentar el desarrollo cognitivo.” Por esto, este recurso resulta siempre útil para la adquisición y retención de conceptos clave.

Asimismo, el cine y las series de televisión o animadas son una buena forma de conectar el aprendizaje con el mundo real. Mediante las comparaciones de personajes de sus series favoritas con los personajes principales y secundarios de la obra, *Don Quijote de la Macha*, se puede llegar a establecer un valioso puente entre los conocimientos y las referencias. Esto favorece la comprensión de lo explicado y la retención del contenido a largo plazo. Esta técnica es imprescindible en la docencia de la literatura, puesto que los referentes culturales evolucionan muy rápidamente, y existen grandes clásicos audiovisuales a los que se pueden recurrir para ampliar el intertexto del alumno.

Otras prácticas como la lectura en voz alta, personal o la dramatización, también son instrumentos de desarrollo de habilidades muy útiles en las clases de secundaria. Estas dinámicas ayudan a mejorar la expresión oral, fomentar las habilidades sociales y lidiar con los sentimientos de vergüenza o timidez propios de la adolescencia. Especialmente, si hablamos de la lectura de un cómic, se considera una buena estrategia para fomentar el

hábito lector, por ello, un estudio de Álvarez y García (2024) concluye que “los cómics han logrado progresivamente su aceptación y uso en el ámbito educativo como una estrategia didáctica más, susceptible de adaptarse a diversidad de territorios, contextos, usos y soportes mostrando positivos resultados.” (Álvarez y García, 2024, p. 5)

Con esta metodología de trabajo de interpretación en el aula se busca generar espacios de interacción real, sana y experiencias significativas donde prime la necesidad de compartir y explorar sin límites la literatura. Ramos Agudo (2017) sostiene que:

El contacto directo con textos desarrolla en los alumnos, además de su competencia literaria, una competencia lectora en la que entran en juego cuantos referentes, saberes, etc. conforman el intertexto lector de los alumnos: la amalgama de sus lecturas previas y nuevas, considerando así sus conocimientos previos. (Ramos Agudo, 2017, p.93)

Por último, se detallan las plataformas educativas utilizadas para esta unidad didáctica. Aplicaciones como *Genial.ly*, *Edpuzzle*, *Canva*, facilitan la creación de recursos visualmente llamativos y adaptados a las exigencias de la generación de los estímulos inmediatos tras las pantallas.

Para comenzar, definimos *Genial.ly*, la cual, el portal Castilla y León digital (s.f) define como;

*Genial.ly* es una herramienta que nos permite generar contenidos digitales interactivos sin necesidad de programar y sin tener conocimientos de diseño. Es decir, podemos diseñar infografías, presentaciones o mapas con el típico interfaz de “arrastrar y soltar” y, además, podemos dotarlo de cierta interactividad para el usuario e incrustarlo fácilmente en una web o generar una presentación interactiva para visualizar en el navegador. ([CyL Digital, s.f., párr. 1](#))

Otra de las plataformas empleadas y que tienen un fuerte impacto en el aprendizaje es *Edpuzzle*, que en su página web se define como un espacio donde:

Con *Edpuzzle*, los estudiantes sólo pueden ver las lecciones de video asignadas por el docente. En otras palabras, el docente será quien filtre el contenido de YouTube para que los estudiantes puedan ver únicamente contenido educativo. Además, los docentes pueden insertar sus propias preguntas en el video, y los estudiantes luego recibir un *feedback* inmediato para comprobar si han comprendido o no el contenido. ([Edpuzzle, s.f., párr. 3](#))

*Canva*, por su parte, es la plataforma de creación de material digital y presentaciones que está en auge en el mundo docente. Esta aplicación ha sido empleada para crear el soporte digital para todas las sesiones de la unidad didáctica propuesta.

Aunando todas estas metodologías, la experiencia en el aula se transforma en un espacio de aprendizaje cooperativo en el cual las TIC toman un rol importante, pero no dominante, donde los alumnos logran discernir y usar responsablemente las herramientas a su alcance en favor de reforzar sus habilidades críticas, creativas y con capacidad de desenvolverse con soltura en la sociedad.

#### 4.3.2.2. El uso de la inteligencia artificial como herramienta didáctica.

La inteligencia artificial (IA), actualmente, es una de las herramientas más potentes en la enseñanza. En la presente unidad didáctica se explora uno de sus múltiples beneficios mediante la creación de un recurso musical, como es la anteriormente mencionada canción “Don Quijote de la Marcha y DJ Sancho Panza.” Este material se compone de la letra y música creada con la aplicación *Suno AI*. Complementariamente, se han añadido al video musical unas imágenes creadas con *ChatGPT* para ilustrar las diferentes escenas y momentos narrados en la canción. Esta pieza musical desde el inicio se concibió como una forma original y atractiva que generase un alto impacto en los alumnos, a fin de que estos lograsen sintetizar los contenidos claves en un código familiarmente cercano al alumnado por el ritmo escogido para la canción.

La IA en la docencia también ha sido una gran aliada para la evaluación de esta experiencia, dado que, tras especificar un corpus muy detallado, la IA también ha sido capaz de elaborar unas plantillas muy bien estructuradas para la calificación de las exposiciones de los productos finales de los estudiantes. Puche-Villalobos (2024) menciona que

Desde la perspectiva de Corvalán (2018) la inteligencia artificial no solo tiene el potencial de transformar la forma en que se enseña y aprende, sino también de mejorar los procesos mentales de las personas al ofrecer experiencias educativas más efectivas, personalizadas y estimulantes. (Puche-Villalobos, 2024, p. 109)

Estas experiencias, en particular, en el diseño de la unidad didáctica, demuestran cómo la IA puede ser correctamente empleada con un propósito positivo de mecanizar algunas tareas aprovechando además sus prestaciones como fuente de inspiración para la planificación de sesiones o la creación de materiales didácticos motivadores para cada grupo de alumnos.

## 4.4. Miguel de Cervantes y *El Quijote* en la E.S.O.

### 4.4.1. Vida, obra y relevancia de Cervantes en la literatura.

Miguel de Cervantes Saavedra, (Alcalá de Henares, 1547-1616) es considerado como uno de los máximos exponentes de las letras españolas. Su vida estuvo marcada por triunfos y por fracasos que están intrínsecamente ligados a las corrientes históricas del tardío Renacimiento y el floreciente Barroco, movimientos que se produjeron durante los denominados Siglos de Oro en España.

Este paraguas que recoge los siglos XVI y XVII, Rozas (1983) lo cataloga como:

El concepto del Siglo de Oro responde a un mito que recorre la cultura occidental desde exigiendo a Cervantes y llega resonando hasta nosotros España ha sentido la necesidad de dar este nombre a la etapa de mayor cultura especialmente los literarios como tantas veces el mito es una justificación y un deseo poéticamente enlazados por una seriación literaria. (Rozas 1983, p.67)

Y es que, no es casualidad que Cervantes, como figura mítica en sí misma, se inserte en este periodo, el cual, Eugenio D'Ors (1951) defiende que: “Debe llamarse en arte *clasicismo* la tendencia de la supremacía de las formas que se apoyan, y barroquismo, el culto de las formas que vuelan.” (Rico, 1983, p.11) Las “formas que vuelan” podrían ser todas aquellas locuras idealizadas que Cervantes plasmó en su célebre novela. Del mismo modo, el autor anteriormente citado, Eugenio D'Ors (1951), fue uno de los que puso en circulación la idea de que el barroco surgió como una forma lógica y natural de contrarrestar la estabilidad clásica.

Hablando de Cervantes, fue un excelentísimo hijo de su tiempo, dado que fue un hombre de armas y letras, ejemplo canónico del hombre renacentista. Pedraza y Rodríguez (1980) apuntan que:

Inició su carrera de soldado en 1570. En 1571 toma parte en la batalla de Lepanto [...] a pesar de estar enfermo y con fiebre, peleó en la galera “marquesa”; fue herido en el pecho y percibió el pavimento de la mano izquierda [...] De todos es sabido con qué orgullo recordó –e hizo recordar– siempre Cervantes este episodio. (Pedraza y Rodríguez, 1980, p. 95)

Estos episodios militares siempre han tenido mucho peso sobre la imagen popular de Cervantes, puesto que por muchos es conocido como “El manco de Lepanto”, un mote particular que ha sobrevivido a cuatro siglos de historia.

Sobre su biografía, Alberto Blecua (2010) resalta que “cultivó todos los géneros con maestría” y es reseñable como en un periodo donde impera la oscuridad y la decadencia en los planos: político, social y económico, el mundo de las letras siempre ha logrado resarcirse y brindar esplendor a la cultura. Como indica Orozco (1975): “Sin rebelión contra el arte anterior, la generación barroca tendió a ampliar los campos del interés artístico y a romper con los moldes fijados por las perceptivas.” (Orozco cit. en Rico, 1983, pp. 163-164).

Esta apreciación supone un punto clave en la recepción y estudio de la obra: *El Ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, puesto que reafirma la idea de que, dentro de sí, alberga todo tipo de tendencias y formas estilísticas que la nutren y enriquecen.

La figura de Cervantes ha sido objeto de exhaustivo estudio, así como sus circunstancias, dado que el autor redactó el *Quijote* a sus cincuenta años, edad a la que ya toda su carrera se podía considerar como un fracaso desde todos los puntos de vista. Pero en lugar de ello; “compone una obra paródica y en lugar de salirle un texto amargo, sarcástico y vengativo, le brota de entre las manos una novela cuajada de humor y melancólica comprensión.” (Pedraza y Rodríguez, 1980, p.143)

La faceta de Cervantes como novelista es la que más ha calado en el panorama literario universal. De este modo, “Cervantes encuentra en la prosa el instrumento idóneo para dar vida a segundo literario tan singularmente rico y complejo.” (Pedraza y Rodríguez, 1980, p.110)

No es de extrañar que este autor sea un imprescindible en el canon dentro y fuera de las aulas de secundaria, y esta circunstancia se establece por múltiples motivos como por su visión del mundo, por las múltiples capas de lectura en su obra, por su trascendencia, por sus reflexiones y hasta por su humor. Además, se considera un gran objeto de estudio y de transmisión de contenidos transversales, que contribuyen a formar la madurez y el pensamiento crítico de los estudiantes. Tal y como especifican los mismos autores citados con anterioridad “la narrativa cervantina, a excepción de *La Galatea*, es obra de madurez, que sirve de colofón a una intensa dedicación a la vida literaria” (Pedraza y Rodríguez, 1980, p.110)

#### **4.4.2. *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha.***

La obra, *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*, publicada en dos tomos, el primero en 1605 y el segundo en 1615, es el resultado de cómo la hibridez genérica y

la mezcla de la tragedia y la comedia convergen en comunión, creando un texto rico y lleno de matices que mantienen su pervivencia hasta el día de hoy. Pierre Vilar (1964) afirma que “Es una obra maestra, que fija en imágenes el contraste tragicómico entre la superestructura míticas y la realidad de las relaciones humanas.” (Vilar, 1964, pp.421-422)

Gracias al *Quijote*, se abre ante nosotros todo el espectro que abarca la realidad de la época, –permitiéndonos conocer de buena tinta el contexto de la sociedad barroca–, y en muchas ocasiones, el *Quijote*, de la misma manera se convierte en una puerta a la actualidad. En esta obra se plasman los sentimientos humanos, las vicisitudes más primarias que desde sus múltiples enfoques, escenas y personajes nos hacen sentir la locura como propia y el desengaño como algo personal. Esta novela debe su trascendencia y denominación como clásico a su carácter atemporal a que recoge en síntesis los sentimientos por los que el ser humano transita, y en especial, los adolescentes que debido a la etapa vital en la que se encuentran, sus emociones y pensamientos están siempre a flor de piel.

Hernández (2006), refiriéndose a la esencia del *Quijote* señala que:

*El Quijote* es una *summa* de formas y estilos narrativos, perfectamente ensamblados, en lo que se combinan y acumulan todos los recursos lingüísticos que ofrecía la lengua de finales del siglo XVI e inicios del siglo XVII. En ella se conjugan, con maestría inigualable, la expresión popular y la culta, lo cómico y lo dramático, la realidad y la fantasía, los discursos serios y la parodia de una ficción idealista, el humor y la melancolía, la locura paranoide con la estulticia discreta. (Hernández, 2006, p.51)

De acuerdo con esta cita, Blasco en su artículo “La inagotable modernidad del *Quijote*” para la revista *Ínsula*, propone que: “*El Quijote* es la novela que trata de estudiar las posibilidades del lenguaje para manipular y los peligros que de ello se derivan.” (2015, p. x). En el mundo en el que hoy vivimos, los estudiantes necesitan manejar con exactitud el lenguaje y las fuentes de información que cotejan para así hacer frente a las posibles amenazas a las que inevitablemente estamos expuestos por el mero uso de Internet. Esta sería una buena lectura de la obra, una profunda reflexión que debería abordarse en el aula, puesto que actualmente, está en boga de toda la sociedad el hablar y señalar los peligros derivados de los bulos vertidos en las redes y las informaciones tergiversadas que se expanden como la pólvora por todos los medios de comunicación.

Respecto la situación actual del mundo respecto a la información, quiero hacer referencia a otra idea plasmada en el mismo artículo, donde Blasco (2015) indica que:

El universo que *El Quijote* refleja da cuenta de una realidad en la que lo viejo no acaba de marcharse y lo nuevo no termina de imponerse en un mundo en el que todo se halla situado en el filo del “antes” y el “ahora” [...] todo se torna inestable. (Blasco, 2015, p.17)

No hay duda de que el *Quijote* es el libro por antonomasia, y su tratamiento en las aulas debe ser, cuanto menos, una oportunidad para acercar el clásico cervantino a la realidad de los estudiantes. En este caso, y sobre esta cita, hablamos del antes y el después de la era digital. Tenemos una gran oportunidad para crear un poso cultural y de conocimientos en los más jóvenes y está en nuestra mano el sembrar la sensibilidad y el gusto por lo literario desde el inicio de nuestro ejercicio docente. Así lo resalta en su artículo Ramos Núñez (2015);

Así pues, hay que fomentar los puntos en común de la obra cervantina con nuestra sociedad actual, mostrando la vigencia de la misma. Es muy interesante que los alumnos puedan ver la trascendencia del mito quijotesco en todas las esferas de sociedad: lenguaje, cine, arte, literatura... puesto que esto les hará conectar de forma directa con el texto, es decir, dejar de ser meros lectores de *El Quijote*, para ser actores vivos, auténticos Alonso Quijano y Dulcinea del Toboso. (Ramos Núñez, 2015, pp.309-310).

Muñoz (2006) además habla de las múltiples lecturas que tiene *El Quijote*, desde la lectura clásica de la obra como una “novela de aventuras que se burla de las novelas de caballerías”, pasando por apreciar el texto como una “novela cómica”, como justo lo contrario, hablar de “una novela seria”, o concibiéndola como “la primera novela moderna”. Es, sin duda, una obra de difícil clasificación temática que en el aula nos aporta la versatilidad perfecta para abordar en su complejidad la obra desde el plano que mejor pueda conectar con el grupo.

El personaje del Quijote en sí mismo también merece una mención por las infinitas posibilidades que ofrece para conectar el alumnado. Es un personaje –universalmente– tildado de loco que representa a un hombre que realmente lo único que persigue es la justicia, lograr cumplir sus sueños y ser fiel a sus ideales. Todo ello conforma un discurso lógico y de que se pueden extraer muchas buenas enseñanzas respecto a la constancia, la tenacidad, la firmeza de las convicciones propias y el rodearse de personas adecuadas que los acompañen y guíen en el proceso, tal y como Quijote escoge a Sancho Panza y a Rocinante como sus fieles acompañantes.

De nuevo, aludiendo a Pedraza y Rodríguez (1980), también sostienen que “el Hidalgo manchego es un personaje entreverado, constantemente a caballo entre la verdad y la iluminación, entre la clarividencia y la obsesión, entre la locura y la sensatez.” (p.169)

Esta cita, en el contexto del aula de secundaria, podemos emplearla como analogía de como el docente toma un rol de guía para conseguir que el alumnado gestione correctamente sus emociones y circunstancias.

La cita prosigue y finaliza diciendo [referido al *Quijote*] “Es un prodigo literario difícilmente repetible.” (p.169) Estas palabras, al mismo tiempo que son ciertas, resultan relevantes al modo de transmitir la trascendencia universal de la obra, la cual también ha sido fuente de inspiración para múltiples autores celeberrimos como, Juan Valera, Ramiro de Maeztu, Miguel de Unamuno, Luis Rosales o Rubén Darío. Todo ellos tomaron el *Quijote* como símbolo, lo estudiaron y lo hicieron suyo, en tanto en cuanto es una obra universal que es capaz de amoldarse a cualquiera que posea humanidad. En este respecto, como se ha mencionado anteriormente, Alonso Quijano, como personaje es muy útil para plasmar aspectos de humanidad y cambios, ya que ofrece una evolución completa a lo largo de la obra, que tal y como definen Pedraza y Rodríguez (1980) “el personaje crece y se va convirtiendo en un carácter complejo y verosímil. Aunque ve cuanto le rodea a la luz de sus disparatadas caballerías, su psicología tiene todos los recovecos y entresijos del alma humana.” (p.169) Sobre esta recae toda la importancia que esta obra tiene en la literatura universal, y encuentra su pertinencia el hecho de tratarla en profundidad en las aulas, lugar en el que debemos contribuir a formar alumnos críticos, capaces y, sobre todo, humanos, a imagen y semejanza de los buenos sentimientos de Don Alonso Quijano.

## 5. PROPUESTA DIDÁCTICA

### 5.1. Justificación

Dado que en el contexto actual busca promover y reforzar un enfoque centrado en el desarrollo competencial, basado en la legislación vigente: la LOMLOE (Ley Orgánica 3/2020), el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, y para la comunidad de Castilla y León concretamente, el Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece el currículo de la educación secundaria. En este marco, se presenta esta intervención didáctica “El Grand Prix del Barroco: Descubriendo a Cervantes”, en la que se prioriza la asimilación profunda de los contenidos mediante dinámicas que fomentan el aprendizaje significativo y la aplicación práctica de los contenidos. El propósito de que

se adquieran correctamente los conocimientos sobre Miguel de Cervantes y su obra más universal: *El Ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*.

Esta propuesta permite trabajar de forma transversal la educación literaria, la creatividad, la reflexión ética y el pensamiento crítico, favoreciendo así una formación integral que potencia sus habilidades culturales y sociales. En particular, la elección de “El Grand Prix del Barroco” como hilo conductor de la unidad didáctica responde a la necesidad de crear una narrativa cohesionada que integre los contenidos curriculares de forma dinámica, lúdica y significativa para el alumnado, integrando las tecnologías de la información y la comunicación en un entorno responsable y seguro. La estrategia metodológica, inspirada en la gamificación, se estructura como una competición por equipos, en la que cada grupo acumula puntos a lo largo de las diferentes sesiones mediante la superación de pruebas vinculadas a los aprendizajes esperados. Este tipo de narrativa ofrece múltiples beneficios desde el punto de vista didáctico porque favorece una motivación intrínseca y sostenida, en la que cada sesión se convierte en una oportunidad para sumar puntos y contribuir al éxito del equipo. Esta dinámica introduce un componente de competitividad saludable, que no se traduce necesariamente en una calificación numérica, sino en una implicación actitudinal más fuerte por parte del alumnado, que se esfuerza por participar y aportar lo mejor de sí mismos en cada prueba.

Asimismo, la estructura del Grand Prix permite reforzar las tres fases esenciales del proceso de enseñanza-aprendizaje: la fase de motivación inicial, que se ve intensificada por la presentación del reto diario; el desarrollo de contenidos integrado en clases contextualizadas y amenas; y el producto final, en el que se valora del mismo modo tanto el rendimiento académico, como la actitud, la creatividad y la cooperación. Con esta propuesta se busca la creación de una atmósfera de implicación positiva, en la que el alumnado se sienta protagonista del proceso, que trabaje con entusiasmo y asuma los contenidos como parte de un juego compartido que trata de favorecer a la cohesión grupal.

Con esta propuesta se pretende que el alumnado desarrolle habilidades de comprensión lectora, produzca textos orales y escritos y sea capaz de analizar e interpretar la obra de Cervantes y otros textos del barroco a través de la creación de cómics, argumentaciones y exposiciones orales. Todas las dinámicas propuestas buscan fomentar el pensamiento crítico de los estudiantes mediante la reflexión profunda y consciente de los temas universales presentes en la obra *Don Quijote de la Mancha* y su relevancia y trascendencia en la actualidad.

Por último, y como se detallará más adelante, esta situación de aprendizaje primordialmente favorecerá el desarrollo de las siguientes competencias clave: competencia lingüística, competencia digital, competencia de aprender a aprender, competencia cultural y artística y en último término la competencia ciudadana.

## 5.2. Objetivos

Estos objetivos se refieren a los logros que el alumno debe alcanzar tras completar con éxito el proceso de enseñanza-aprendizaje planificado ser útil en su consecución. Los objetivos expuestos se corresponden con el temario específico de mi intervención.

- 5.2.1. **Acercar la figura de Cervantes y su obra a través de lenguajes actuales:** se busca que el alumnado se familiarice con la celeberrima obra de Miguel de Cervantes mediante adaptaciones contemporáneas en soporte digital como el visionado del capítulo 2 de la serie: “El Ministerio del tiempo”, y físico como es el caso de la utilización del cómic: *Cervantes para principiantes*, favoreciendo así la asimilación y aproximación más cercana al texto original.
- 5.2.2. **Fomentar la expresión oral y escrita desde la creación literaria:** se pretende que los alumnos participen activamente en debates, puestas en común y creación de textos en base a las dinámicas y actividades propuestas en el aula.
- 5.2.3. **Potenciar el gusto por la lectura y la literatura como fuente de disfrute y aprendizaje:** mediante este objetivo se introduce el componente de cercanía respecto a la presentación de los contenidos en un formato atractivo y que propicia la retención de información y mantenimiento del interés del alumnado.
- 5.2.4. **Aprender a trabajar de forma cooperativa:** abordar correctamente las cuestiones expuestas en las lecturas proporcionadas por el docente con el fin de consolidar los conocimientos de forma lúdica y colaborativa mediante la utilización de herramientas digitales como el juego de mesa creado en Gennial.y, el cual incluye preguntas y retos relacionados con los contenidos trabajados.
- 5.2.5. **Identificar correctamente las características principales de la literatura del Barroco español:** se busca que era el alumno sea capaz de reconocer los rasgos estilísticos y las temáticas que predominan en el barroco frente a lo he estudiado anteriormente perteneciente al Renacimiento. –Sobre este respecto, la obra de Don Quijote de la Mancha se presenta como nexo de unión entre ambos movimientos, puesto que posee características y reminiscencias de ambos. –

### **5.3. Contexto del aula: características de los alumnos, nivel, diversidad.**

La unidad didáctica propuesta está diseñada para ser implementada en aulas de 3º E.S.O y parte de una experiencia real concreta, llevada a cabo durante el periodo de Prácticas, en dos aulas con dos tutoras diferentes, lo cual me hizo obtener un mejor análisis del impacto de las dinámicas y del desarrollo como docente en contextos significativamente diferenciados en cuanto a actitudes y rendimiento académico. En primer lugar, el grupo de 3ºA presentaba un nivel académico elevado con resultados destacables en distintas áreas del currículo; sin embargo, su comportamiento grupal era complejo y estaba marcado por una actitud disruptiva generalizada que dificultó en ocasiones el desarrollo fluido de las sesiones. En este grupo no se identificaron alumnos con necesidades educativas específicas, salvo una alumna de origen irlandés, a la que, en ocasiones, la comprensión oral y escrita le resultaba muy densa de asimilar.

Por otro lado, el grupo de 3ºB se caracterizaba por un rendimiento académico más bajo, acompañado de un alto grado de desmotivación hacia la materia en general. No obstante, sus actitudes observadas fueron más favorables, destacando la actitud colaborativa, su disposición a participar y el respeto hacia la figura del docente. Como aspecto relevante de cara a la aplicación del DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje) cabe señalar la presencia de un alumno repetidor y una alumna, que ha faltado al 40% de las sesiones por circunstancias personales y familiares.

En términos generales, ambos grupos son heterogéneos dentro de la norma en España, y cada alumno es único como individuo, pero las clases mayormente están configuradas según los resultados académicos y en cuanto a la ratio por clase, son grupos de 32 y 31 alumnos, respectivamente.

### **5.4. Contenidos**

Los contenidos son aquellos que se conforman y se denominan saberes básicos según el marco legislativo actual citado anteriormente. Estos contenidos fundamentan la base cultural y el conjunto de destrezas y actitudes que contribuyen a la adquisición de información correspondiente a cada etapa educativa. A continuación, se especifican aquellos que se desarrollaron en la presente unidad didáctica. Los contenidos son curriculares, referidos a la materia puramente ligada a la historia de la literatura, como en

el caso de mi intervención, y se insertan dentro del tercer bloque, Educación literaria que, según establece el Decreto:

Recoge los contenidos y experiencias necesarias para consolidar el hábito lector, conformar la propia identidad lectora, desarrollar habilidades de interpretación de textos literarios y conocer las obras relevantes de la literatura española y universal, estimulando la escritura creativa con intención literaria. (Decreto 39/2022, Anexo II, p. 41187).

Por otro lado, figuran los contenidos transversales que son aquellos que buscan trascender la disciplina para facilitar el desarrollo integral en otros temas y aspectos relativos a la formación en valores y la conciencia ciudadana. Todos los contenidos expuestos a continuación se orientan al tercer curso de Educación Secundaria Obligatoria.

#### **5.4.1. Curriculares**

Atendiendo al estándar estipulado en el Decreto 39/2022 (Bloque B: la educación literaria, p. 41190), se establece que la presente unidad didáctica se fundamente en base a los siguientes contenidos<sup>1</sup>.

##### **5.4.1.1. Contexto histórico-cultural del Siglo de Oro**

Se establece el inicio de un nuevo tema como bisagra respecto a la unidad anterior dedicada al estudio del Renacimiento y como puente para abordar el tema siguiente en el que se profundizará en la prosa y poesía del Barroco.

##### **5.4.1.2. Miguel de Cervantes**

Se presenta la biografía de Miguel de Cervantes desde su nacimiento hasta su muerte y se sitúa al autor en tiempo y espacio. Además de que se detallan aspectos claves de su vida tanto en el ámbito militar, económico y literario.

##### **5.4.1.3. La obra cervantina**

Se describe la diversidad de géneros cultivados por el autor y se menciona ligeramente sus obras poéticas, su producción teatral en la que se destacan los entremeses y se ahonda en profundidad en sus producciones novelescas.

##### **5.4.1.4. Las novelas de Cervantes**

Durante la clase magistral, se abordan los diferentes argumentos de las doce novelas cortas producidas por Cervantes y se ejemplifican algunos de los temas más reiterados en la colección de las Novelas Ejemplares, así consideradas por su intención educativa.

---

<sup>1</sup> Parte de los contenidos que marca la ley citada (p. 41190), pero los he reelaborado adaptándolos a los contenidos y temas concretos que utilizaré en mi intervención relacionados con Miguel de Cervantes y *El Quijote*.

#### 5.4.1.5. *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*

Se aborda la publicación del *Quijote* en sus dos partes y se ensalza su consideración como la primera novela moderna. También se aborda de ella los siguientes aspectos formales:

#### 5.4.1.6. Argumento y estructura del *Quijote*

Se resume el argumento principal de la obra como: la historia de Alonso Quijano, quien pierde el juicio por leer novelas de caballerías, y sale en busca de aventuras con su fiel Escudero Sancho Panza, junto a quien desconfigura la realidad para acomodarla a su propia fantasía.

#### 5.4.1.7. Los personajes del *Quijote*

Se dibujan las principales características de Don Quijote y Sancho Panza, así como se hace mención a los diferentes personajes secundarios como; Dulcinea del Toboso, el cura, el barbero o el bachiller Sansón Carrasco, destacando la riqueza general que aportan todos los personajes a la obra.

#### 5.4.1.8. Recursos técnicos del *Quijote*

Se explican y enumeran los recursos técnicos empleados por Cervantes como el juego de narradores, el uso del diálogo o el empleo del humor y la ironía para el disfrute del lector.

#### 5.4.1.9. Elementos, temas y estilo del *Quijote*

Se realiza el desglose de los elementos de la novela como la historia principal, las tramas secundarias, las subtramas intercaladas, los temas principales y el estilo empleado en la obra mediante el señalamiento de los refranes y el decoro poético.

### 5.4.2. Transversales

En la línea de lo establecido en los documentos legislativos referentes a la educación se establecen los siguientes elementos transversales presentes en mi intervención didáctica.

5.4.3. Priorizar la integración personal de valores cívicos, éticos y democráticos como el respeto, la tolerancia, la empatía y la cooperación mediante el análisis de obras literarias y su posterior reflexión sobre los personajes para debatir sobre temas como la justicia, la libertad o la dignidad humana en contacto con el presente.

5.4.4. Incorporar activamente las TIC para su uso responsable y crítico en el aula.

5.4.5. Fomentar espacios de comunicación directa e indirecta con el fin de potenciar la expresión oral y escrita mediante debates, lecturas dramatizadas o exposiciones orales.

5.4.6. Desarrollar la comprensión lectora mediante la identificación de ideas principales inferencias y relaciones intertextuales a través de los textos propuestos por el docente.

5.4.7. Impulsar la creatividad del alumnado mediante actividades de reinterpretación literaria como la composición de viñetas inspiradas en las escenas más relevantes del *Quijote*.

## 5.5. Competencias

En el Marco legislativo actual, los alumnos son evaluados mediante competencias que deben ir adquiriendo durante su proceso de aprendizaje y por ello, “El Grand Prix del Barroco” se concibe como una buena forma de obtener diferentes competencias clave y específicas fundamentales para la formación integral del alumnado durante la etapa de secundaria. Las que están presentes en mi intervención son:

### 5.5.1. Clave

**Competencia en comunicación lingüística (CCL)** La competencia en comunicación lingüística se relaciona con el objetivo principal de esta materia. [...] La comprensión y producción de textos orales, escritos y multimodales, la reflexión sobre los mecanismos que los soportan y las reglas a que deben atenerse son la esencia de esta materia.

**Competencia digital (CD)** [...] Pretende propiciar un uso de las TIC no solo de forma eficaz, sino también responsable, segura y respetuosa.

**Competencia personal, social y aprender a aprender (CPSAA)** La competencia personal, social y aprender a aprender implica el uso de la lengua de forma funcional [...] Las habilidades lingüísticas coadyuvan a la continua construcción y modificación de los esquemas de conocimiento y a la progresiva incorporación a la vida adulta.

**Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)** El desarrollo de la competencia en conciencia y expresión culturales se adquiere por una doble vía: por un lado, en cuanto a la recepción mediante la aproximación a la literatura en sus diferentes

géneros; por otro, en cuanto a la producción, mediante la elaboración de textos con intención creativa.

### **5.5.2. Específicas**

En concordancia con las competencias clave propuestas, se detallan las siguientes competencias específicas:

5.5.2.1. CE3: Realizar narraciones y exposiciones orales de cierta extensión y complejidad con diferente grado de planificación sobre temas de interés personal, social y educativo, ajustándose a las convenciones propias de los diversos géneros discursivos, con fluidez, coherencia, cohesión y el registro adecuado en diferentes soportes, utilizando de manera eficaz recursos verbales y no verbales. (CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA4)

5.5.2.2. CE6: Localizar y seleccionar información de manera progresivamente autónoma procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios, y reelaborarla y comunicarla adoptando un punto de vista crítico, respetando los principios de propiedad intelectual. (CCL1, CCL2, CCL3, STEM1, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA4, CC2, CC3, CE3)

5.5.2.3. CE8: Crear de manera progresivamente autónoma textos personales con intención literaria y conciencia de estilo, en distintos soportes y con ayuda de otros lenguajes artísticos y audiovisuales, partiendo de la lectura de obras o fragmentos significativos en los que se empleen las convenciones formales de los diversos géneros y estilos literarios (CCL1, CCL4, CP3, CD5, CE3, CCEC1, CCEC2, CCEC3, CCEC4)

## **5.6. Intervención didáctica**

### **5.6.1. Metodología**

La propuesta metodológica se basa en el trabajo cooperativo, la resolución de retos, la narrativa gamificada y el aprendizaje por descubrimiento, todo ello de una manera activa y participativa. La unidad didáctica se desarrolla mediante la adaptación del formato televisivo llamado “El Grand Prix del Verano” adoptando sus dinámicas de retos por equipos para abordar la adquisición de contenidos sobre Miguel de Cervantes y *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*.

Cada sesión está organizada de manera que se emplea una metodología variada para ofrecer al alumnado múltiples canales de exposición de información y recepción de conceptos. El alumnado acumula puntos al completar los retos (creativos, lingüísticos y culturales) que el docente propone.

### 5.6.2. Materiales

Para llevar a cabo todas las sesiones se necesitan materiales tangibles y digitales<sup>2</sup>.

**Materiales tangibles:** Diferentes fotocopias de textos propuestos para el análisis, ejemplares del Quijote ya que servirán al alumnado para hacer consultas o leer de forma autónoma algunos pasajes. También para la elaboración de la línea del tiempo y el cómic se necesitan: cartulinas, rotuladores, tijeras, pegamento, recortables, cuerdas, celo, entre otro material variado de papelería.

**Materiales digitales o dispositivos:** ordenador para reproducir contenido multimedia, pizarra digital, *Chromebooks*, acceso a internet y altavoces.

### 5.6.3. Temporalización

Esta intervención didáctica tiene una duración de ocho sesiones de 45 o 50 minutos, por lo tanto, se extiende a una duración de dos semanas dentro de la planificación escolar que estipula en este curso cuatro horas semanales dedicadas a la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. Cabe destacar que la realización de las sesiones es independiente y flexible por lo que se podría adaptar a conveniencia del docente. A continuación, se detalla la planificación detallada de cada sesión, así como el espacio y los materiales empleados en ellas integrando las fases de motivación desarrollo y producto final.

## SESIÓN 1: El inicio del Grand Prix ¿Qué sabemos de Cervantes?

**Materiales:** presentación en *Canva* de “El Grand Prix del Barroco: Descubriendo a Cervantes”, cartulinas de colores, rotuladores, regla, material diverso de papelería, acceso a Internet (un dispositivo por grupo), proyector y rúbrica de evaluación para la exposición.

**Espacio:** Aula

### 1) Fase de motivación o acogida:

---

<sup>2</sup> Todos los materiales y producciones originales se podrán encontrar en anexos.

En esta primera sesión se busca introducir la dinámica general para la situación de aprendizaje completa y se exponen las normas iniciales<sup>3</sup> y la nueva rutina, así como el docente expone los equipos conformados mediante criterios académicos y de convivencia buscando generar grupos de trabajo equilibrados según el rendimiento académico previo.

Una vez distribuidos los equipos de trabajo, y para fomentar el sentido de pertenencia, se les pide que elijan un nombre de equipo (siguiendo el formato televisivo “El Grand Prix”). El nombre será una señal de identidad y una declaración de intenciones, puesto que la originalidad y la creatividad en la búsqueda del nombre se recompensará en el primer reparto de puntos del “El Grand Prix del Barroco”. Es importante destacar que el nombre elegido deberá relacionarse adecuadamente con el temario, (por ejemplo, con la figura de Cervantes o con la época del Siglo de Oro.)

Para favorecer la adquisición de conocimientos previos se realizarán una serie de preguntas generales para comprobar el nivel de la clase respecto a la nueva unidad didáctica a trabajar.

Algunos ejemplos de las preguntas son:

- ¿Cuál es el libro más traducido y editado tras la Biblia?
- ¿Quién lo escribió?
- ¿En qué año se publicó?
- ¿Qué siglos abarcan los llamados “Siglos de Oro”?
- ¿Conoces alguna característica de esta época?

## 2) Fase de desarrollo:

Para comenzar, la dinámica de la actividad principal se basa en la utilización de la metodología conocida como “aprendizaje cooperativo” empleado para la elaboración de una línea del tiempo sobre la biografía de Miguel de Cervantes. Para el entendimiento general y la primera toma de contacto con el tema, es crucial que los alumnos investiguen y se familiaricen con esta figura por sí mismos. Para la realización de la actividad, cada equipo recibirá un período de tiempo específico para su investigación, por ejemplo, los treinta primeros años de la trayectoria del autor. Aunque, cabe destacar que, según el número de equipos, se dividirá la cronología de Cervantes tantas veces como se requiera.

La investigación se deberá llevar a cabo mediante la consulta de fuentes fiables como archivos facilitados por el profesor, o datos provenientes de portales web de corte

---

<sup>3</sup> Estas normas se detallarán en el anexo 3, correspondiente a la presentación en *Canva*

científico o de alto valor divulgativo, y deben investigar de manera autónoma los acontecimientos históricos y culturales más relevantes de cada etapa, así como su relación con el autor y las fechas de publicación de sus obras.

En el grupo se asignan unos roles como son: el rastreador de información, que tiene acceso a un único dispositivo por grupo; los responsables artísticos, quienes serán los encargados de plasmar la información encontrada; dos moderadores que controlen el clima del grupo y el portavoz que se encargue de transmitir y exponer la información recopilada tras la investigación.

### **3) Producto final:**

Los equipos materializan su investigación y elaboran sus líneas del tiempo grupales, que unidas conformarán la cronología completa de la vida de Cervantes incluyendo algunos datos finales donde se establecen los hitos más remarcados desde su fallecimiento hasta la actualidad. Para el correcto conocimiento de todos los alumnos, se expondrán de manera oral y de manera breve los hitos más importantes de cada periodo investigación. Se destinará en la clase un espacio físico para colocar la línea del tiempo completa para así contar con un elemento de apoyo durante el desarrollo de la unidad didáctica y poder recordar, a golpe de vista, los nombres y fechas de publicación de las principales obras de Miguel de Cervantes y los datos más relevantes sobre su vida.

Para afianzar conocimientos, el docente hace un repaso y matiza algunos datos recogidos por los alumnos, especialmente aquellos que tienen más relevancia histórica con el fin de asentar los datos expuestos. La sesión, finalmente, se cerrará con una reflexión sobre la figura de Cervantes, las dificultades que superó y un momento de debate sobre la inspiración que ejerce su trayectoria respecto al esfuerzo la perseverancia y los valores de lucha que transmitía el autor.

## **SESIÓN 2: Cervantes en la pantalla: Visionado del Capítulo 3: Ministerio del Tiempo. RTVE: Miguel de Cervantes.**

**Materiales:** Proyector y altavoces para reproducir en *RTVEplay* el capítulo correspondiente.

**Espacio:** Aula

**Descripción:** Se lleva a cabo la visualización del episodio 'Tiempo de hidalgos' de *El Ministerio del Tiempo* aborda la figura de Cervantes (Vigil et al., 2016) a modo de acercamiento visual que busca reforzar la relevancia histórica y literaria del autor a lo

largo de la historia, así como se consolida la información biográfica expuesta en la sesión anterior y contextualiza toda la propuesta didáctica en su conjunto. Tras la visualización y antes de finalizar la clase, se hace un repaso de los hitos más importantes y se revisa el ranking general de la clase para observar el desempeño de los grupos en la prueba anterior.

### **SESIÓN 3: Miguel de Cervantes, su obra y la canción “Don Quijote de la Marcha y DJ Sancho Panza”**

**Materiales:** Presentación en *Canva*, proyector y altavoces para reproducir en YouTube la canción “[\*\*Don Quijote de la Marcha y DJ Sancho Panza\*\*](#)”

**Espacio:** Aula

#### **1) Fase de motivación o acogida:**

Al inicio de la sesión, se comienza aludiendo a alguna cita de Cervantes que pueda ser anotada en el mural creado en la sesión anterior y se introduce la dinámica de trabajo en la que se llevará a cabo una clase magistral donde se profundiza en las diferentes obras de Cervantes, pero se hace una llamada al diálogo y la participación de los alumnos para hacer la clase más dinámica y participativa.

#### **2) Fase de desarrollo:**

Durante la sesión y con el propósito de afianzar los conocimientos de la clase anterior, se reproducirá en el aula –también puede proponer el visionado como tarea y utilizar los diez minutos de duración como debate presencial sobre lo aprendido– un video editado con [\*Edpuzzle\*](#) que habla de la vida y obra de Cervantes e incorpora pausas con preguntas y momentos de reflexión para asegurar que el alumnado comprende todo lo narrado durante la proyección. Tras la visualización del vídeo, el docente realiza una exposición teórica sobre la producción literaria general de Cervantes. Se hará énfasis en hablar de: *La Galatea* y de las *Novelas Ejemplares*, con especial mención a los títulos más representativos que incluyen como “La gitanilla”, “El licenciado vidriera” o “La ilustre fregona”. Posteriormente se mencionará que existe una selección de piezas poéticas del autor, pero se resaltará que mayoría de las producciones literarias de Cervantes están escritas en prosa.

#### **3) Producto final:**

Como cierre final y motivador se presenta la canción *Don Quijote de la Marcha y DJ Sancho Panza*, creada gracias al programa *Suno AI* con inteligencia artificial. Se

acompañada de un vídeo con escenas ilustrativas de las escenas más memorables de la vida de Cervantes y de su obra *Don Quijote de la Mancha*. En esta sesión la reproducción de la canción genera un gancho y una atmósfera muy positiva hacia la materia y la retención de conceptos clave, útiles para enlazar con las actividades de la siguiente sesión, y que servirán como introducción a la obra *Don Quijote de la Mancha*. Por último, repasaremos la clasificación establecida en el concurso “El Grand Prix del Barroco” donde, en base a la atención y comportamiento durante el visionado del capítulo de la serie, se otorgarán puntos al equipo que, en general, haya tenido un mejor rendimiento de escucha y atención.

#### **SESIÓN 4: Lectura del cómic *Cervantes para principiantes* y análisis de los recursos estilísticos del Quijote.**

**Materiales:** Versión impresa o digital de la adaptación a cómic de *Cervantes para principiantes* de la Editorial Era Naciente. [p. 42-72]

**Espacio:** Aula

##### **1) Fase de motivación o acogida:**

En primer lugar, durante diez minutos se retoma la exposición teórica sobre los elementos formales y recursos estilísticos que utiliza Cervantes en *Don Quijote* para afianzar tanto el argumento general, el viaje y locura de Don Quijote, como los temas centrales.

##### **2) Fase de desarrollo:**

Se procede a la lectura colectiva de un fragmento del cómic *Cervantes para principiantes*, concretamente de la página 42 a los 72, que es una selección inicial de las primeras partes del Quijote y busca acercar el contenido de la obra cervantina mediante un formato visual y accesible, donde se pueden identificar los elementos esenciales del argumento y las relaciones establecidas entre personajes. En esta sesión los alumnos deben leer de manera obligatoria hasta la página 72, pero el archivo facilitado a los alumnos está parcialmente completo y permite a quien le interese poder continuar su lectura.

Esta selección del clásico adaptado, en concreto, recoge las primeras salidas de Don Quijote desde su transformación en caballero andante hasta algunos de sus primeros y más conocidos episodios. Entre ellos destaca la introducción del personaje de Alonso Quijano, como un hidalgo de baja nobleza, que vive con su sobrina y cuya vida relevante comienza después de los cincuenta años. Se especifica también su carácter psicológico, que remite a su singular locura causada por la lectura excesiva de libros de caballerías.

Además, en este fragmento se narra su primera expedición, incluyendo la llegada a la taberna, la cual, en su estado de locura, confunde con un castillo colmado de torres y damas.

Siguiendo la lectura encontramos el episodio donde Don Quijote interviene para socorrer y liberar a Andrés de ser azotado por su patrón. En la selección escogida también hay espacio para la figura de Dulcinea del Toboso, a quien Don Quijote quiere honrar mediante la imposición a los mercaderes de que confiesen que ella es la doncella más hermosa. De igual manera, entre otros pasajes se incluyen, la escena del escrutinio y la quema de libros por parte del cura y el barbero, y se mencionan las obras que se salvan, como *Tirante el blanco*, *La Galatea* y el *Amadís de Gaula*.

Indiscutiblemente, se introduce el personaje de Sancho Panza, quien se presenta como su fiel escudero, y se establece la dualidad de ambos personajes mediante las notas al pie que acompañan en la lectura. Prosiguiendo con las escenas cronológicamente mostradas en *El Quijote*, aparece la trama que rodea a la creación del bálsamo de Fierabrás. Así mismo, se recoge el momento en el que Sancho bautiza a Don Quijote con el apelativo de “El caballero de la triste figura”. Finalmente, la narración de los fragmentos expuestos concluye con la explicación casi filosófica de que Don Quijote toma la caballería como un propósito para restablecer el orden y brindar ayuda a quien lo requiera.

## **SESIÓN 5: Análisis II de los elementos narrativos de *Don Quijote de la Mancha*.**

**Materiales:** Presentación en *Canva* sobre *Don Quijote de la Mancha* (argumento, estructura, personajes, trascendencia), material de apoyo con paralelismos culturales con las referencias a series y películas, proyector.

**Espacio:** Aula

### **1) Fase de motivación o acogida:**

Se comienza retomando el final de la sesión anterior, por ejemplo, preguntando las características atribuidas a *Don Quijote* o alguna frase que hayan recordado del cómic o de la canción reproducida anteriormente. Se realiza una pequeña lluvia de ideas para reactivar los conocimientos previos de *Don Quijote de la Mancha*.

### **2) Fase de desarrollo:**

Para analizar la obra, se desarrolla el argumento general con la ayuda de los conocimientos previos adquiridos durante la visualización del vídeo de *Edpuzzle* y,

además, se comenta en el aula brevemente la estructura externa e interna de la obra, también la división en partes y capítulos de *Don Quijote de la Mancha*.<sup>4</sup>

Y, tras la exposición de contenidos de manera magistral, se genera un debate sobre la importancia de la obra y el valor de tener aspiraciones y sueños y reflexionar sobre las pasiones del ser humano.

Como propuesta de valor, se utiliza la comparación de personajes propios de series cercanas a la realidad de los jóvenes con los personajes principales y secundarios que aparecen en *Don Quijote de la Mancha*. Algunos de los ejemplos de las series que se utilizan para establecer la comparación son *Los Simpson*, *Outer Banks* o la serie *Miércoles*, basada en *La Familia Addams*, entre otras. Por ejemplo; para explicar la relación entre Don Quijote y Sancho Panza, en el itinerario propuesto sobre La Familia Addams, se utilizan las siguientes comparaciones:<sup>5</sup>

**Miércoles Adams como Don Quijote:** Don Quijote vive en su propia realidad, está convencido de que su misión es justa y noble, aunque los demás no lo entiendan. Miércoles también va a contracorriente, no sigue las normas sociales y se cree destinada a resolver misterios, descubrir verdades ocultas y enfrentarse al mal. Tiene un fuerte sentido de la justicia, aunque su método sea... peculiar.

**Enid como Sancho Panza:** Sancho acompaña fielmente a Don Quijote, aunque no siempre comparta sus ideas. Enid es la compañera de cuarto de Miércoles, sus personalidades son opuestas. Ella es colorida, alegre y extrovertida, pero, a pesar de ello, siempre está ahí para apoyarla, incluso cuando no entiende del todo sus decisiones. Ella es más práctica y emocional, tal y como se presenta Sancho en la novela.

Se utiliza esta técnica del paralelismo con personajes de series actuales, videojuegos y otros productos culturales cercanos al alumnado, para facilitar la conexión emocional y personal con los alumnos y que de esa manera los contenidos se fijen más fácilmente en su memoria.

A continuación, se vuelve de nuevo a un enfoque tradicional donde se profundiza en el análisis de personajes tanto sus rasgos, evolución, funciones narrativas o su simbolismo y se hace una recopilación de todos los personajes según su condición de principal o secundario y su relevancia en la obra.

---

<sup>4</sup> Todo ello adecuado al nivel curricular y de exigencia adaptado a 3ºESO.

<sup>5</sup> En el Anexo 3, relativo a la presentación *Canva*, se podrán encontrar todos los ejemplos de cada itinerario.

**3) Fase final:**

Este caso no hay ninguna producción final que mostrar, pero se cierra la sesión mediante una pregunta reflexiva al grupo-clase como, por ejemplo: ¿Por qué el Quijote es un personaje tan importante en la historia de la literatura? Las expectativas sobre la respuesta recaen en la asimilación de los contenidos y en la defensa de por qué Don Quijote se ha convertido en un símbolo de la lucha por los ideales propios y la defensa de los débiles, o bien por qué su figura nos hace cuestionarnos los límites entre la realidad y la ficción. Tras este debate, para finalizar la clase, el docente expondrá la clasificación actualizada, en base al desempeño y la participación de los grupos durante la clase anterior.

**SESIÓN 6: Creación y exposición de viñetas de cómic**

**Materiales:** Cartulinas de colores, rotuladores, regla, material de papelería, viñetas y bocadillos de cómic elaborados por los alumnos, rúbrica de evaluación para la exposición.

**Espacio:** Aula

**1) Fase de motivación o acogida:**

Organizados por equipos, deben crear viñetas de cómics combinando la comprensión lectora, la expresión escrita y la creatividad. A cada equipo se le asignan 3 escenas de la obra del *Quijote* y deben crear sus propias viñetas adecuándose tanto al tipo de lenguaje empleado en la época del Barroco, como a la intencionalidad narrativa del pasaje a ilustrar.

**2) Fase de desarrollo:**

Una vez que los equipos finalizan sus viñetas, deben pegarlas en el lugar correspondiente y proceder a la preparación del discurso oral para poder compartir los trabajos con todos los compañeros y, de esta forma, fomentar la expresión oral y el respeto por las producciones ajenas, mientras el docente evalúa esta exposición con una rúbrica específica para esta tarea.

**3) Producto final:**

Como resultado del esfuerzo de todo el grupo, se generará un cómic en tamaño grande, que será un recuerdo de clase hecho por todos los alumnos y que conforma una síntesis acerca del argumento general de los dos tomos de la obra: *Don Quijote de la Mancha*. Una vez concluidas las exposiciones, se dará paso al recuento de puntos tras el comportamiento y las aportaciones en el aula durante la sesión anterior.

## SESIÓN 7: Juego de Mesa digital con la plataforma Genial.ly. Repaso.

**Materiales:** [Juego de mesa digital \*El Quijote\* en Genial.ly](#) y dispositivos con conexión a internet, proyector.

**Espacio:** Aula habitual o sala de informática.

### 1) Fase de motivación o acogida:

Esta sesión se dedica a un juego de mesa digital creado sobre *El Quijote* en Genial.ly. Esta plataforma permite que participen los 6 equipos al mismo tiempo y donde la clase se consolida como una experiencia gamificada, que tiene como resultado el repaso cooperativo de todos los contenidos vistos durante las sesiones anteriores.

### 2) Fase de desarrollo:

Se trata de un tablero convencional configurado en soporte digital que permite avanzar casillas, tiene el dado incorporado y la dinámica de juegos será por turnos y si un equipo falla se rebota el turno de palabra al equipo siguiente. Además, en el tablero se entremezclan preguntas sobre la vida, la obra, el contexto histórico y datos curiosos de Cervantes, donde también se intercalan algunos retos dinámicos<sup>6</sup>, que fomentan la atmósfera motivadora y el clima de aula positivo.

### 3) Fase de producto final:

En esta ocasión, no existe un producto final, pero sí se establece la rutina de revisión de la clasificación del concurso. El docente deberá hacer énfasis en el esfuerzo y entusiasmo mostrado en la sesión anterior y buscará premiar y alentar a la clase al completo, a modo de refuerzo positivo.

## SESIÓN 8: Batalla de “Barrockeros Argumentativos”

**Materiales:** Presentación en *Canva*, proyector y altavoces para reproducir en YouTube, –en el caso de ser solicitado por los alumnos–, la base musical para la defensa de sus argumentos en formato prosaico o rítmico y una rúbrica de evaluación para la exposición.

**Espacio:** Aula o al aire libre si se dispone de altavoces inalámbricos.

### 1) Fase de motivación o acogida:

El reto para completar en la última sesión del “Grand Prix del Barroco” se trata de un debate estructurado (grupo 1 contra el 2, grupo 3 contra el 4, y el grupo 5 contra el 6). Estos debates se llevarán a cabo en torno a 3 ejes temáticos, seleccionados en base al nivel

---

<sup>6</sup> Todas las preguntas y retos se especifican en el Anexo 4.

del alumnado de 3º de la ESO. La actividad se centrará en los personajes principales Don Quijote, Sancho panza y Dulcinea del Toboso, y en los temas y motivos principales asociados a ellos. La propuesta de los temas a debatir es:

- Don Quijote: ¿Héroe o loco? Donde se explora su idealismo y las acciones que le atan a una etiqueta u otra. El profesor deberá facilitar a los alumnos ejemplos o dilemas que sitúen a Don Quijote como héroe o como loco. Para ello se puede repartir una ficha complementaria con argumentos de escenas representativas que les ayuden a clarificar sus ideas.
- Sancho Panza: ¿Fiel escudero o ingenuo que pierde el tiempo junto a Don Quijote? Se hace una indagación hacia la lealtad y las promesas que los alumnos deberán defender desde su postura crítica y actual.
- Dulcinea del Toboso: ¿Amor ideal o amor real? ¿Belleza ideal o belleza real? En este debate se guiará al alumnado para que pueda redactar sus argumentos sobre de la dualidad entre el amor y la belleza idealizada, en relación con nuestro tiempo y el impacto de las redes sociales.

## 2) Fase de desarrollo:

En primer lugar, se permite a los equipos que redacten sus argumentos —después de haber explicado la manera correcta de redactarlos, con los conectores discursivos apropiados y lógicos para la defensa de los argumentos— y, en segundo lugar, se busca crear, a partir de esas argumentaciones, una composición poética o prosaica de corte lúdico, para después exponerla delante del resto de los compañeros.

Una vez que han finalizado sus composiciones, pueden ensayar y, finalmente, la sesión terminará con la puesta en común de los argumentos a defender, así como con las réplicas del otro equipo y las apreciaciones del resto de compañeros. Los debates están pensados para tener un peso en la nota final debido a que existe una rúbrica de evaluación que valora la originalidad, el dominio del contenido, la expresión oral y la coherencia en la elaboración de argumentos que sostengan cada postura.

## 3) Producto final:

Al final de esta sesión, tras la exposición pública de las posturas, se hace el recuento de puntos de la clasificación final y se hace entrega de diplomas, marcapáginas y un lápiz personalizado, como recuerdo. De esta forma, se cierra la unidad didáctica en un ambiente festivo y de reconocimiento al esfuerzo y compromiso con la experiencia del “Grand Prix del Barroco”.

#### **5.6.4. Adaptación a la diversidad del aula.**

Dado que se fomenta el uso de distintas metodologías de aprendizaje y adaptaciones para que todos los alumnos logren los mismos objetivos, las medidas generales que se aplican para aquellos que lo requieran serán: más tiempo para hacer las tareas o las actividades; incidir en la ayuda a interpretar los enunciados; hacer las clases más prácticas para todos; ser flexibles en cuanto al reparto de tareas y de roles dentro de cada grupo (teniendo en cuenta las habilidades más desarrolladas de cada alumno), para que el rendimiento y la productividad sean mayores; realizar clases online por *Teams* para aquellos que enfermen o, por cuestiones justificadas (médicas o personales), no puedan asistir a clase; proporcionar múltiples formas de implicación para que cualquier estudiante esté conectado a la materia, independientemente de las circunstancias. Del mismo modo, y tal y como se establece en los principios del DUA (Alba Pastor et al., 2013), la unidad didáctica en su conjunto permite y es flexible sobre la posibilidad de adoptar medidas o cambios para los alumnos con problemas más específicos y de carácter permanente

### **5.7. Evaluación**

La evaluación de esta unidad didáctica se lleva a cabo principalmente a través de rúbricas de evaluación, aplicadas en tareas creativas, exposiciones orales y actividades cooperativas, permitiendo valorar de forma objetiva y detallada aspectos como la originalidad, la comprensión de los contenidos y la implicación del alumnado. La unidad didáctica finalizará con la realización de una prueba escrita.

#### **5.7.1. Criterios de evaluación**

Estos se refieren a los niveles de desempeño esperado de los alumnos en relación con la consecución de las expectativas dispuestas en las competencias específicas. A continuación, se resumen los criterios de evaluación reelaborados en base los establecidos en Decreto 39/2022 y las necesidades específicas de esta unidad didáctica.

**Competencia Específica 3:** Se enfoca en la comunicación oral donde los alumnos deberán ser capaces de realizar exposiciones y argumentaciones orales en un registro formal del habla, utilizando recursos verbales y no verbales de manera eficaz (3.1) (CCL1, CCL2, CP2, CD2) También alude a la participación en los círculos de debate o interacciones sociales demostrando escucha activa cooperación y predisposición a

trabajar en equipo (3.2). (CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, STEM3, CD2, CD3, CC2, CC3, CCEC3.1)

**Competencia Específica 6:** se aborda la investigación autónoma y el pensamiento crítico y se guía a los alumnos en los trabajos de investigación en diferentes soportes donde pueda localizar y contrastar información de diversas fuentes desde un punto de vista crítico y respetando la propiedad intelectual. (6.1). (CCL1, CCL2, CCL3, CP2, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA4, CC1, CC2, CE1) Por otro lado se busca que el alumno sea capaz de esa aplicar estrategias de autocorrección autoevaluación para mejorar su propio aprendizaje. (6.4). (CCL1, CCL2, CCL3, CP2, CD2, CC3)

**Competencia Específica 8:** se centra en la interpretación literaria y la producción textual de los alumnos que deberán explicar argumentar su propia interpretación de obras complejas analizando los reglamentos internos de la obra y su relación con el contexto socio-histórico (8.1). (CCL1, CCL2, CCL4, CP2, STEM2, CD2, CPSAA4, CCEC2, CCEC4.2) para llevar a cabo la evaluación se debe incluir la elaboración y desarrollo de proyectos de investigación que culminen con una exposición o presentación multimodal que establezca vínculos con los contenidos sobre literatura española (8.2). (CCL1, CCL4, CP2, STEM2, CD2, CPSAA4, CC1, CCEC3.1, CCEC4.2) hoy por último también se recoge y se promueve la creación de textos con intención literaria utilizando diversos soportes y lenguajes artísticos. (8.3). (CCL1, CP2, CD2, CPSAA4, CC1, CCEC3.1, CCEC3.2, CCEC4.2)

### 5.7.2. Instrumentos de evaluación

Se utilizarán los siguientes instrumentos de evaluación: la evaluación formativa, sumativa y la autoevaluación.

#### 5.7.2.1. Evaluación formativa (observación, participación, trabajos diarios).

A lo largo de las sesiones, se realizará una observación continua de la participación del alumnado, su implicación en las actividades cooperativas, las aportaciones en los debates y la calidad de los trabajos diarios o las respuestas en juegos como el de *Genial.ly*. Este seguimiento formativo permite ajustar la enseñanza y ofrecer retroalimentación constante.

#### 5.7.2.2. Evaluación sumativa (rúbricas de exposición)

Se emplearán rúbricas específicas para evaluar productos y desempeños concretos, como la exposición inicial de la líneas del tiempo, de las viñetas de los cómics o la

“batalla *barrocker*”. Estas rúbricas detallan los criterios (ej. solidez argumentativa, dominio del contenido, creatividad, expresión oral) y los niveles de logro.

Sobre este aspecto, Llerena-Espinoza (et al. 2024) tras la realización de un exhaustivo estudio concluyen que:

La revisión sistemática realizada permite asegurar que existe interés en el estudio de la rúbrica no solo como instrumento de evaluación, sino como estrategia educativa para la mejora continua, debido a su carácter reflexivo para facilitar la interacción docente-estudiante y propiciar el aprendizaje autónomo y sistemático. (Llerena-Espinoza et al. 2024, p.10)

#### 5.7.2.3. Autoevaluación.

En los anexos<sup>7</sup> se adjuntarán los resultados de un cuestionario de satisfacción realizado por los alumnos donde se evidencian sus propias sensaciones y percepciones sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 6. CONCLUSIONES

Este trabajo ha presentado una propuesta didáctica basada en el hilo conductor “El Grand Prix del Barroco”, diseñada con el fin último de acercar al alumnado de Secundaria la figura de Miguel de Cervantes y la prosa del Barroco de una forma cercana, motivadora y que favorezca el aprendizaje significativo.

A lo largo del trabajo se ha justificado teóricamente la importancia de enseñar literatura en el siglo XXI y la priorización de la competencia lectora en el aula. Este marco se ha dibujado como una respuesta a las necesidades actuales de llevar al aula experiencias generadas desde las metodologías activas y participativas como el ABJ o la gamificación, combinadas con instrumentos tradicionales como los textos adaptados o incluso la creación y uso de un tablero de juego tradicional trasladado al mundo digital mediante la plataforma *Genial.ly*. Todas las herramientas elegidas han pretendido ser un recurso destinado a los docentes, para hacer de la enseñanza de la literatura barroca una experiencia flexible y adaptable a cualquier contexto de aula, mientras se desarrollan en los alumnos las diferentes competencias clave propuestas. Asimismo, se ha pretendido en todo momento alcanzar la sensibilidad del alumnado hacia la cultura y el respeto mutuo en el trabajo cooperativo. Por otro lado, la adquisición de una buena base de expresión

---

<sup>7</sup> Véase Anexo 6.2

oral y el refuerzo de las habilidades sociales y de convivencia en las dinámicas grupales han sido un eje fundamental sobre el que se ha sostenido la intervención.

La aplicación práctica de esta propuesta a través de ocho sesiones ha resultado certificar el impacto positivo de estas actividades en el alumnado para el cumplimiento de los objetivos generales. Los buenos resultados obtenidos en las evaluaciones y el desempeño en el aula han demostrado que la gamificación y la estructura narrativa cohesionada y de realización de retos en cada sesión ha aportado coherencia y unidad a la hora de realizar la intervención en el aula, y todo ello ha resultado especialmente eficaz para mantener la motivación del alumnado y crear una atmósfera agradable dinámica y participativa durante toda la secuencia didáctica.

En definitiva, este proyecto concluye con la confirmación de que la enseñanza de la literatura clásica, desde un enfoque innovador y cercano al presente del alumnado de Secundaria, es posible y que, además, la gamificación genera buenos resultados en el aula, pues logra que el Barroco sea una época de referencia para los alumnos y sus obras se consideren, más allá de su valor cultural, textos vivos, que siguen interpelando a los grandes temas de la actualidad.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alba Pastor, C., Sánchez Hípola, P., Sánchez Serrano, J. M., & Zubillaga del Río, A. (2013, octubre). *Principios del DUA*. EducaDUA. [https://www.educadua.es/html/dua/pautasDUA/dua\\_principios.html](https://www.educadua.es/html/dua/pautasDUA/dua_principios.html)
- Álvarez-Álvarez, C y García-Ruiz, R (2024) El cómic y su uso educativo. Revisión sistemática de la literatura (2010-2022). Revista de *Formación del Profesorado e Investigación Educativa*. [Universidad de Oviedo, Cantabria]. En <https://reunido.uniovi.es/index.php/MSG/article/view/21389>
- Ballester, J, y Ibarra, N. (2009). La enseñanza de la literatura y el pluralismo metodológico. *Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura*, (5), 25-35. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=259119719002>
- Berenguer-Albaladejo, C. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o *flipped classroom*. XIV Jornadas de Redes de Investigación en Docencia Universitaria. En Universidad de Alicante (UA). Una propuesta transmedia para la Educación Literaria. [https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/59120/1/XIV-Jornadas-Redes-ICE\\_042.pdf](https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/59120/1/XIV-Jornadas-Redes-ICE_042.pdf)

Blasco, J (2015). La inagotable modernidad del Quijote. *Ínsula: revista de letras y ciencias humanas*, Cervantes a escena, (828), 17-21.

Blasco, J, Fernández, T, Gómez Canseco, L, Hernández Alonso, C, Lara Garrido, J, Martínez García, P, Montero Reguera, J, Muñoz Sánchez, J. R, Navarro Antolín, F, Pérez Cuenca, I, Pérez Priego, M. A, Rallo Gruss, A, Rey Hazas, A (2006) *4 siglos os contemplan, Cervantes y el Quijote*. Ed. Eneida.

Bolívar, A. (2004). La Educación Secundaria Obligatoria en España. En la búsqueda de una inestable identidad. Revista Electrónica Iberoamericana de Calidad, Eficacia y Cambio en Educación (REICE), vol, 2 (1). en: <https://www.redalyc.org/pdf/551/55127024003.pdf>

Borrás, O. (2015) *Fundamentos de La Gamificación (1)*. [Universidad Politécnica de Madrid]. Editorial Gate. Calameo en: <https://www.calameo.com/books/0058367970cdf058bd29f>

Castillo García, E., Ibáñez Torres, L., León Bello, G., Sanahuja Santafé, M. A., Villagrassa Sebastián, V., & Martínez-Solís, I. (2019). La clase invertida "FLIPPED CLASSROOM" como recurso metodológico aplicado a la docencia de farmacología. En *Congreso In-Red 2019*. Universitat Politècnica de València. <http://dx.doi.org/10.4995/INRED2019.2019.10412>

Cerrillo, P. C. (2010). *Literatura Infantil y Juvenil y educación literaria: Hacia una nueva enseñanza de la literatura*. Octaedro. 17-19

Cervantes Saavedra, M. de. (2010). *El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha*. (A. Blecua, Ed.). Austral Singular.

Chambers, A. (1990). The reader in the book. En P. Hunt (ed.), *Children's literature. The development of criticism* (pp. 91-114). Routledge [citado en Lomas, C]

Colomer, T. (1996). *La evolución de la enseñanza literaria. Aspectos didácticos de Lengua y Literatura*, 8. ICE de la Universidad de Zaragoza. En: <https://www.gretel.cat/wp-content/uploads/2016/01/evolucionliteraria.pdf>

Colomer, T. (1997). *La didáctica de la Literatura: temas y líneas de investigación e innovación*. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2010. Disponible en: <https://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcpv725>

Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, L. I., y Pérez Martín, J. (2011). Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos. En *VIII Jornadas*

*Internacionales de Innovación Universitaria: Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior.* Universidad Europea de Madrid.

Corvalán, J. (2018). Inteligencia artificial: retos, desafíos y oportunidades-Prometea: la primera inteligencia artificial de Latinoamérica al servicio de la Justicia. *Revista de Investigações Constitucionais*, 5, 295-316. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-92732023000200093>

CyL Digital. (s.f.). *¿Qué es Genially?* Recuperado de [https://www.cyldigital.es/sites/default/files/selflearning/scorm/cdb9566c/2\\_qu\\_es\\_genially.html](https://www.cyldigital.es/sites/default/files/selflearning/scorm/cdb9566c/2_qu_es_genially.html)

Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo del Secundaria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, 190, 30 de septiembre de 2022.

Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Kappa Delta Pi. Citado en: Ahedo Ruiz, J. (2018). ¿Qué aporta John Dewey acerca del rol del profesor en la educación moral? *Foro de Educación*, 16(24), 125-140. <https://dx.doi.org/10.14516/fde.510>

Edpuzzle. (s.f.). *¿Qué es Edpuzzle?* Centro de Ayuda Edpuzzle. <https://support.edpuzzle.com/hc/es/articles/360024281491--Qu%C3%A9-es-Edpuzzle>

Faure-Carvallo, A., Calderón-Garrido, D., y Gustems-Carnicer, J. (2022). Gamificación Digital en la Educación Secundaria: una revisión sistemática. *Revista Latina de Comunicación Social*, (80), 137–154. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2022-1773>

Ferreiro, J, y Medina, C. (2020). Una mirada a la evaluación por rúbricas a través de las TIC. *Revista de Educación* Mendive, 18(1), 92-106. [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&id=S1815-76962020000100092](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&id=S1815-76962020000100092)

González, M.J., Romero, J.F, y Barba, M.J. (2002). Programa para la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de ESO. En <https://robin.uca.es/bitstream/handle/10498/26764/84-7786-586-8-completo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

E. Marchena. y C. Alcalde. (2000) La perspectiva de la educación en el siglo que empieza. Vol. 1. Cádiz: Servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz. pp. 296-300

Herranz, E, y Colomo-Palacios, R. (2012). La Gamificación como agente de cambio en la Ingeniería del Software. *Revista de Procesos Y Métricas*, 9(2), 30–56.

- Jiménez Mañas, R. (2012). La didáctica del Quijote en la Educación Secundaria. Didáctica de la Lengua y la Literatura, [Trabajo fin de Máster, Universidad de Zaragoza] 24, 187-200. <https://zaguan.unizar.es/record/98680/files/TAZ-TFM-2020-331.pdf>
- Kapp, K.M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods. and strategies for training and education*. San Francisco: Pfeiffer.
- Lago, J. R., Pujolás, P., y Naranjo, M. (2011). Aprender cooperando para enseñar a cooperar: procesos de formación/asesoramiento para el desarrollo del Programa CA/AC. [89-106] En Repositorio documental Gredos: <http://hdl.handle.net/10366/120847>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación. Boletín Oficial del Estado, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2020-17264BOE+10BOE+10BOE+10>
- Llerena-Espinoza, E. M, Garro-Aburto, L, L, Taipe-Poma, A, N, Ocampo-Pizarrp, S, R (2024). La rúbrica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en plataformas educativas. REDIE Revista Electrónica de Investigación Educativa, 21(1), 1-13. <https://preprints.scielo.org/index.php/scielo/preprint/download/8391/15686/16275>
- Lomas García, C. (2022), “Enseñar literatura en tiempos revueltos. El deseo de leer y la educación literaria”, Revista *Curriculum*, 36, 27-50.
- Lomas García, C. (2023). ¿Por qué y para qué enseñar hoy literatura? Otro tiempo, otras culturas, otra educación literaria. *Enunciación*, 28(1), 251-269. En <https://doi.org/10.14483/22486798.20291> y en <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/enunc/search/index?query=ydateFromYear=ydateFromMonth=ydateFromDay=ydateToYear=ydateToMonth=ydateToDay=yauthors=lomas>
- Martí Climent, A., y García Vidal, P. (2021). Gamificación y TIC en la formación literaria. Una propuesta didáctica innovadora en Educación Secundaria. Didáctica. Lengua y Literatura, 33, 109-120. <https://revistas.ucm.es/index.php/DIDA/article/download/77660/4564456558686/4564456624646>
- Melero, M. Á., y Fernández, P. (1995). La interacción social en el aprendizaje cooperativo. En G. Echeita Sarriónandia y M. Á. Martín Bravo (Eds.), *Interacción social y aprendizaje escolar* (pp. 113-142). Paidós.

Mendoza Fillola. A y Cantero F. (2003): “Didáctica de la Lengua y la Literatura: aspectos epistemológicos”, en A. Mendoza (coord.): Didáctica de la Lengua y la Literatura para Primaria. Madrid: Pearson Hall (pp. 3-31)

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (2024, 5 de febrero). Los jóvenes a la cabeza en lectura entre la población española. <https://www.educacionfpymdeportes.gob.es/mc/sgctie/comunicacion/blog/2024/febrero2024/barometro-hab-lectura-2023.html> *Educación y Formación+2*

Mira, R. y Langer, S (2004). *Cervantes para principiantes*. Editorial Era Naciente. 42-72

Núñez, G. (2014). Lectura literaria y lecturas del mundo (Notas sobre la lectura y la educación literaria). Editorial Universidad de Almería.

Organización Mundial de la Salud. (2025, 23 de abril). *Salud del adolescente*. <https://www.who.int/health-topics/adolescent-health>

Orozco Díaz, E. (1975). Lección permanente del Barroco español. En *Manierismo y Barroco* (pp. 19-61). Cátedra.

Pedraza Jiménez, F y Rodríguez Cáceres, M (1980) *Manual de literatura española. Vol III. Barroco: Introducción, prosa y poesía*. Cénlit Ediciones.

Perdomo, W. (2016). Estudio de evidencias de aprendizaje significativo en un aula bajo el modelo *flipped classroom*. Edutec, Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 55. [http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/618/Edutec\\_n55\\_Perdomo](http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/618/Edutec_n55_Perdomo)

Pliego Prenda, N. (2011). El aprendizaje cooperativo y sus ventajas en la educación intercultural. *Hekademos: Revista Educativa Digital*, (8), 63-75

ProfedeELE, (2023) Miguel de Cervantes y el Quijote. [@profedeel] Youtube, en Edpuzzle de Lara Vallejo. <https://edpuzzle.com/media/679fd9314af4d59a051389ae>

Puche-Villalobos, D. J. (2024). Inteligencia artificial como herramienta educativa: Ventajas y desventajas desde la perspectiva docente. *Areté. Revista Digital del Doctorado en Educación*, 10(ee), 105-120. <https://doi.org/10.55560/arete.2024.20.ee.7>

Pujolás, P. (2004). Aprender juntos, alumnos diferentes. Los equipos de aprendizaje cooperativo en el aula. Editorial Octaedro. 1-31

Ramos Agudo, F. (2017). Barroco, hoy: propuesta didáctica de enseñanza literaria en el aula del siglo XXI. *Philobiblion: Revista De Literaturas hispánicas*, (1). <https://doi.org/10.15366/philobiblion2015.1.007>

Ramos Núñez. (2015). Don Quijote en el aula del siglo XXI: Una propuesta innovadora sobre la aplicación de El Quijote en Educación Secundaria. *Alcalibe*, Nº.15, 308-324.

[http://alcalibe.es/images/Alcalibe\\_15/don%20quijote%20en%20el%20aula%20de%20siglo%20XXI.pdf](http://alcalibe.es/images/Alcalibe_15/don%20quijote%20en%20el%20aula%20de%20siglo%20XXI.pdf)

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Boletín Oficial del Estado, núm. 76, de 30 de marzo de 2022. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-4975BOE>

Riaño, M. E. y Díaz M. (2010). Fundamentos musicales y didácticos en educación infantil. PUBLiCan Ediciones. (p. 52)

Sánchez-Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes* 2.0, 7(2), 96-105. En <https://doi.org/10.37843/rtd.v7i2.16>

Thorndike, E., y Gates, A. (1929). Elementary principles of education. New York: The Macmillan Company. En: Rodríguez, E. M. (s.f.). *La ley del efecto de Edward Thorndike. La Mente es Maravillosa*. <https://lamenteesmaravillosa.com/la-ley-del-efecto-de-edward-thorndike/>

Universidad de Valladolid. (2012). Normativa sobre el Trabajo Fin de Máster (TFM). Boletín Oficial de Castilla y León, núm. 36, de 20 de febrero de 2012. [https://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.02.mastersoficiales/2.02.02.normativa/\\_documentos/1337326298104\\_tfm\\_xcorreccixn\\_de\\_erroresx\\_bocyl\\_20-2-2012x.pdf](https://www.uva.es/export/sites/uva/2.docencia/2.02.mastersoficiales/2.02.02.normativa/_documentos/1337326298104_tfm_xcorreccixn_de_erroresx_bocyl_20-2-2012x.pdf)

Vallejo, I. (2019). *El infinito en un junco*. Siruela.

Vallejo, L. (2025). *Juego de mesa: Don Quijote de la Mancha - Miguel de Cervantes*. Genially. <https://view.genially.com/67c32ac538aa198f9e37c711/interactive-content-juego-de-mesa-don-quijote-de-la-macha-miguel-de-cervantes>

Vallejo, L. [@Lariprofe]. (2025) *Don quijote De La Mancha y DJ Sancho Panza - canción - Ia content*. Youtube en <https://www.youtube.com/watch?v=mrl4hWpwv5s>

Vallejo, L. *Juego De Mesa - Don Quijote de la Macha de Miguel de Cervantes*. (2025).

Genially, en <https://view.genially.com/67c32ac538aa198f9e37c711/interactive-content-juego-de-mesa-don-quijsote-de-la-macha-miguel-de-cervantes>

Vigil, M., Dorado, J., & Schaaff, A. (Directores). (2016, 29 de febrero). Tiempo de hidalgos (Temporada 2, Capítulo 3) [Episodio de serie de TV]. En *El Ministerio del Tiempo*. Televisión Española. <https://www.rtve.es/play/videos/el-ministerio-del-tiempo/ministerio-del-tiempo-temporada-2-capitulo-11-tiempo-hidalgos/5535884/>

Vilar, P. (1964). Le temps du Quichotte. *Europe: revue littéraire mensuelle*, 42 (421-422), 3–16.

Villanueva, D. (1994). Literatura comparada y enseñanza de la literatura. *Actas del IV Simposio de Actualización científica y didáctica de lengua y literatura españolas*, 97-103.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Wardropper, B. W, Egido, A, García Lorenzo, L, Jauralde Pou, P, Pérez Priego, M, A, rozas, J, M, Sobejano, G, Vaillo, C, Ynduráin, D (1990). *Historia Crítica De La Literatura: Siglos de Oro: Barroco. Vol III*. Ed. Francisco Rico, Editorial Crítica, grupo editorial Grijalbo. Barcelona.

Werbach, K. y Hunter, D. (2013) Gamificación: revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos. Madrid: Pearson Educación. En Servicio de Innovación Educativa de la UPM. (2020). *Gamificación en el Aula*. Universidad Politécnica de Madrid. [https://innovationeducativa.upm.es/guias\\_pdi](https://innovationeducativa.upm.es/guias_pdi)

## 8. ANEXOS

### Anexo 1: Temario

#### ***Miguel de Cervantes y El Ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha***

---

##### **1. Miguel de Cervantes**

Miguel de Cervantes Saavedra nació en Alcalá de Henares en 1547 y murió el 23 de abril de 1616. Su vida transcurre entre dos siglos y entre dos movimientos, el Renacimiento y el Barroco; él supo entender la cultura y los tiempos que le tocó vivir, y sintetizar en su obra las tendencias, los estilos, los géneros, los temas... y las distintas maneras de entender el mundo.

En su juventud fue testigo del final de la época gloriosa del emperador Carlos V. Participó en la batalla de Lepanto, contra los turcos, en la que perdió la mano izquierda. De regreso a España fue capturado por los turcos y estuvo preso en Argel durante cinco años. Fue liberado por los frailes de la Merced y al volver a Madrid intentó dedicarse a la literatura sin mucho éxito. Acuciado por las dificultades económicas, aceptó el cargo de comisario real de abastos de la Armada Invencible. Fue acusado de irregularidades en las cuentas y encarcelado.

Ya en su madurez, pudo ver la decadencia del imperio español con Felipe II y la gran derrota de la Armada Invencible frente a los ingleses. Con la publicación de la primera parte del Quijote, en 1605, comenzó su etapa más fructífera como autor literario, hasta su muerte en 1616. Pero, la mala suerte y las penurias económicas lo acompañaron siempre, a pesar de que su fama de escritor ya era conocida en su tiempo.

## 2. La obra cervantina

Cervantes, de formación humanística, consideraba la poesía como el género literario por excelencia, pero no la practicó mucho, no se consideraba apto para ella (“la gracia que no quiso concederme el cielo”). Incluyó algunos poemas en sus novelas y escribió una obra más larga: *Viaje al Parnaso*.

Cultivó también el teatro, escribió algunas obras siguiendo las normas clásicas y otras según el nuevo modelo creado por Lope de Vega, pero nunca llegó a representarlas, sus obras más notables fueron los Entremeses, piezas cortas que se representaban en los entreactos de las comedias. Cervantes las escribió en prosa. Cervantes destacó de manera extraordinaria en la novela y cultivó todos los géneros narrativos de su época: pastoril, morisca, costumbrista, picaresca, bizantina... Es considerado el creador de la novela moderna.

## 3. Las novelas de Cervantes

**La Galatea (1585)** es una novela pastoril. Narra algunos casos amorosos y, entre ellos, el amor de dos pastores por Galatea. La acción tiene caracteres más realistas que las de su época, se desarrolla a orillas del Tajo.

**Las novelas ejemplares (1613)** es una colección de doce novelas cortas, de variados temas y géneros: picaresca, costumbrista...

- La novela corta, hasta este momento, solo había sido copiada y traducida de los modelos italianos. Cervantes la incorpora al castellano como género con identidad propia.
- Cervantes se propone que sus novelas sean educativas y edificantes, por eso las llama ejemplares, aunque no de todas se puede extraer una enseñanza.
- Algunos títulos: La Gitanilla, Rinconete y Cortadillo, El licenciado Vidriera, La ilustre fregona...
- Los trabajos de Persiles y Segismunda es una novela bizantina. Se publicó de forma póstuma en 1617. Narra las aventuras que les suceden a dos protagonistas que van a Roma para casarse.

#### **4. El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha**

Cervantes escribió y publicó este libro en dos partes y en dos fechas:

**Primera parte:** publicada en 1605. Consta de cincuenta y dos capítulos. En ella se narran la primera y segunda salida de Don Quijote.

**Segunda parte:** publicada en 1615. Consta de setenta y cuatro capítulos. En esta se narra la tercera y última salida del hidalgo y su muerte.

En el Prólogo, Cervantes explica su intención de \*burlarse de los libros de caballerías que narraban tantos disparates y aventuras imposibles.

Para ello, Cervantes convierte a don Quijote en un loco, cuya locura es consecuencia de la lectura de los libros de caballerías. Don Quijote pretende ser un héroe, un caballero andante que quiere vivir aventuras como los protagonistas de los libros de caballerías.

Esta obra, la más célebre de Cervantes y de la literatura española, está considerada como la primera novela moderna: por la construcción de los personajes, por la historia que narra y por los recursos técnicos empleados por el autor, que veremos más adelante.

#### **5. Argumento y estructura del Quijote**

El protagonista de Don Quijote de la Mancha es un viejo hidalgo manchego que pierde el juicio por su excesiva afición a la lectura de las novelas de caballerías. Acompañado de su escudero, Sancho Panza, sale a los caminos en busca de aventuras para luchar en favor de la justicia y socorrer a los menesterosos... La realidad será percibida por Don Quijote a través de los ojos de su imaginación y su fantasía.

## Primera parte

Comprende la primera y segunda salidas de Don Quijote.

### Primera salida:

1. Alonso Quijano sale de su casa y llega a una venta que él confunde con un castillo y se hace armar caballero bajo el nombre de don Quijote de la Mancha.
2. Más tarde, después de un episodio en el que sale malherido, es llevado a su casa por un vecino suyo.
3. El cura y el barbero deciden quemar la mayor parte de los libros de don Quijote y tapiar la biblioteca bajo el engaño de que un mago se la ha llevado. De esta quema, el cura y el barbero salvan el Amadís de Gaula porque según el barbero “es el mejor de todos los libros que de este género se han compuesto”.

### Segunda salida:

1. Don Quijote ha convencido a Sancho, un labrador vecino suyo, para que sea su escudero y le ha prometido el gobierno de alguna isla.
2. Ambos comienzan a vivir aventuras que terminan de forma ridícula, siempre en perjuicio del protagonista y muy lejos de las famosas aventuras de caballerías.
3. En estos capítulos, conocemos también distintas historias de cautivos, picarescas o pastoriles, relatadas por personajes que intervienen en el relato.

## Segunda parte

Los protagonistas se dirigen a Aragón y Cataluña. El aspecto original es que los personajes conocen la historia del hidalgo y muchos quieren divertirse a costa de Quijote y Sancho y fingen vivir en un ambiente de caballerías, como sucede en el palacio de los duques, donde Sancho es nombrado gobernador de la ficticia isla de Barataria.

Después de varias aventuras, don Quijote es vencido por el falso caballero de la Blanca Luna (su amigo el bachiller Sansón Carrasco) que le impone como castigo por su derrota regresar a su casa. Una vez allí, nuestro caballero recobra la cordura y muere en su cama como un buen cristiano.

## 6. Los personajes del Quijote

### Don Quijote

Es el sobrenombre que le da el autor a Alonso Quijano, un hidalgο de pueblo, que ronda los 50 años, pobre y muy aficionado a la lectura. Tras leer numerosas novelas de caballerías, que estaban muy de moda en la época, se vuelve loco y cree que es un caballero andante como los protagonistas de sus libros:

*"En resolución, él se enfrascó tanto en su lectura, que se le pasaban las noches leyendo de claro en claro, y los días de turbio en turbio; y así, del poco dormir y del mucho leer se le secó el cerebro de manera que, vino a perder el juicio" [...] .*

(Miguel de Cervantes: El Quijote, 1.ª parte, cap. 1)

Don Quijote comienza a utilizar el lenguaje desmesurado de los caballeros y a querer repetir las hazañas de los héroes famosos.

Para cosechar “eterno nombre y fama” sigue los pasos de todo buen caballero andante: limpió sus armas, puso nombre a su rocín “Rocinante, nombre a su parecer alto, sonoro y significativo de lo que había sido cuando fue rocín”, se puso nombre a sí mismo, ”Don Quijote de la Mancha, con que, a su parecer, declaraba muy al vivo su linaje y patria”; buscó a la dama de sus pensamientos “Dulcinea del Toboso”, se hizo armar caballero, buscó un escudero y salió a los caminos: “sin despedirse Sancho de sus hijos y mujer, ni don Quijote de su ama y sobrina, una noche se salieron del lugar sin que persona los viese”.

Don Quijote desfigura la realidad para acomodarla al mundo de caballerías que él tiene en su cabeza; su imaginación le hace ver gigantes donde hay molinos, ejércitos donde hay rebaños; pero en su locura, nada le confunde su sentido de la libertad y la justicia, su gran cultura y sus altos ideales. Y cuando las cosas no salen como él quiere, echa la culpa a magos y encantadores.

### **Sancho Panza**

Es el escudero de don Quijote, un labrador manchego, pobre, realista, rústico e ignorante, pero dotado de cierto ingenio natural; tiene mujer e hijos. Hombre bonachón con “poca sal en la mollera”, creyó a pies juntillas que iba a ser gobernador de una isla, como los escuderos de los libros de caballerías, tal como le prometió don Quijote.

Si don Quijote es alto y delgado, Sancho es bajito y gordinflón; si don Quijote representa el idealismo, Sancho representa las preocupaciones materiales de la vida.

Al principio de la novela, ambos personajes tienen personalidades muy distintas, pero estas personalidades se van transformando a medida que avanza la historia, se van modificando sus formas de ser a través de sus conversaciones, de la convivencia, de las aventuras... y terminan por influirse mutuamente. Se produce así lo que se ha llamado la “quijotización de Sancho y la sanchificación de don Quijote”. Sancho pasa de su simpleza a contagiarse de la locura de don Quijote. Estos personajes no son héroes, son personas reales que viven y sienten como cualquier ser humano.

### Personajes secundarios

**Dulcinea del Toboso.** Don Quijote hace de ella la dama de sus pensamientos y la señora a la que brinda sus triunfos y hazañas. Esta dama idealizada que solo existe en la imaginación de don Quijote está inspirada en una vulgar labrador del Toboso llamada Aldonza Lorenzo.

El ama y la sobrina de don Quijote, el cura y el barbero son personajes que intentan disuadir a don Quijote para que abandone sus locuras de caballero andante y vuelva a casa.

**El bachiller Sansón Carrasco** que se hace pasar por el caballero de la Blanca Luna y se bate con don Quijote, lo derrota y le hace prometer que volverá a casa y abandonará la caballería. Cervantes presenta, además, todo un repertorio de personajes vivos, que viven en el mundo real, en lugares reales, que sienten, hablan y actúan de acuerdo con su origen y condición.

En esta novela no falta nadie: venteros, arrieros, amas, curas, barberos, bachilleres, campesinos galeotes, labradoras, mozas de mesón, canónigos, duques, escritores, soldados... Es como un desfile donde cada personaje nos muestra un trozo de la realidad en la que vive y le sirve al autor para presentarnos, de esta manera, un retrato fiel de la España de la época.

## 7. Recursos técnicos del Quijote

### El juego de narradores:

Cervantes comienza su obra afirmando que él no es el autor de la misma, sino que solo es un copista que ha encontrado un manuscrito firmado por un tal Cide Hamete Benengeli de cuya traducción se ocupa un morisco.

Por otra parte, existe un narrador omnisciente que se incluye en ocasiones como personaje y que dice basarse en varias fuentes para la narración del relato. Este es quien encontró el manuscrito de Cide Hamete Benengeli. Además, los propios personajes se convierten en narradores de los relatos que Cervantes intercala.

### **El diálogo:**

Utiliza el diálogo para dar a conocer la personalidad de los personajes; esto los hacía más creíbles a los ojos del lector y es un procedimiento novedoso para la época.

### **El empleo del humor y la ironía:**

Hace que el lector disfrute con las ocurrencias de los personajes, sobre todo, con el choque de las personalidades de los protagonistas y de las disparatadas aventuras que les suceden.

## **8. Elementos, temas y estilo del Quijote**

### **Elementos de la novela:**

**Historia principal:** es la historia de la locura de don Quijote y de sus aventuras que llega hasta el final de la novela, cuando don Quijote recobra el juicio y muere. Historias contadas por otros personajes que se encuentran con los protagonistas y que se relacionan con el relato principal.

Historias intercaladas, independientes del argumento principal como *El curioso impertinente* (una novela dentro de la gran novela).

### **Temas:**

1. La crítica al ideal caballeresco y a los libros de caballería mediante el humor y la parodia.
2. **Los ideales de don Quijote:** la libertad y la justicia, frente a la realidad del siglo XVII.
3. **La literatura:** en el Quijote se critican otras obras y a otros autores, se incluyen otros géneros literarios, incluso Cervantes habla de algunas de sus obras.
4. **La vida de la España de la época...**

### **Lengua y estilo**

Cervantes consigue un estilo natural y equilibrado a través de la mezcla de los siguientes recursos:

1. Mezcla de habla culta y popular, según la condición de los personajes.
2. Discursos cultos y refranes populares.
3. Rasgos de la lengua oral (diálogos y monólogos) y rasgos de la lengua escrita (la narración, las cartas y las novelas intercaladas)
4. Riqueza y uso de un vocabulario extraordinario que el autor domina a la perfección.

Anexo 2: Selección de texto *Cervantes para principiantes*

42

Alonso Quijano es un hidalgo, un grado bajo de nobleza. Pobre, cristiano, vive junto con su sobrina. Cervantes sólo cuenta lo imprescindible de su vida pasada; lo importante ocurre cuando Alonso Quijano ya tiene más de cincuenta años...



El tema central del *Quijote* es conocido: Alonso Quijano, de tanto leer libros de caballería, pierde la razón y decide vivir como un caballero andante. Con esta consigna, Cervantes escribe dos partes, una editada en 1605 y la otra en 1615. Don Quijote realiza tres salidas, dos en la primera y una en la segunda.

43

Scanned with

CamScanner



Don Quijote toma lo relatado en los libros como un programa a imitar: ajusta lo que vive a lo que ha leído. Comienza así una serie de contrastes entre un mundo fantástico-póetico (la materia de los libros de caballería) y un mundo real-prosaico (la representación de España en el siglo XVII).

44

La fantasía de Don Quijote es transformadora, renombra y recrea. Tal vez el mejor ejemplo sea la transformación imaginaria de Aldonza Lorenzo, una rústica campesina, en la inalcanzable señora Dulcinea del Toboso.



Ignacio de Loyola, en la víspera de la fundación de la Compañía de Jesús, en 1534, pasó la noche velando ante el altar de la Virgen. Pero a principios de 1600, la caballería ya era sólo una leyenda ibérica. Hasta los ilustrados conocían sus mitos por romances y relatos.

45

Scanned with

CamScanner

Por eso, tanto los lectores de la época como algunos personajes del mundo real-prosaico de la novela pueden seguir el juego fantástico-poético del caballero, y disfrutar situaciones paródicas generadas por su excéntrica locura.



La parodia de los libros de caballería ya había comenzado con *Orlando furioso*, el poema cómico de Ludovico Ariosto. Pero esta convivencia de dos mundos opuestos es inédita y proporciona una consigna narrativa capaz de generar múltiples episodios.

46

En el capítulo IV, Don Quijote consigue liberar a un muchacho que está siendo azotado por reclamar su paga, pero luego lo obliga a ir, solo, con su patrón, quien faltará a su juramento y le dará el doble de los azotes prometidos.



47

Scanned with  
CamScanner

Después, confunde mercaderes con caballeros andantes y él sufre en su propio cuerpo.



49

Scanned with  
CamScanner

Se ha insistido en que la primera salida de *Don Quijote* es autónoma y tiene un objetivo moral: desacreditar los mitos de la caballería y demostrar que la búsqueda de un bien supremo puede traer un mal peor.



Pero Cervantes encuentra un personaje capaz de explorar la dualidad del mundo que le toca vivir: la separación entre ideales y realidad. Por eso, agotado el objetivo moral, el interés en *Don Quijote* sigue vivo...

50

El capítulo VI, donde dos amigos de Don Quijote –el cura y el barbero– queman sus libros, puede leerse como el final moralizador de la primera salida. También como una transición entre ésta y la segunda:



Las razones por las que cura y barbero condenan muchos libros, permiten entender qué aspectos de los libros de caballería criticaba Cervantes: su falta de verdad y la poca calidad de la invención literaria, mientras que las razones por las que algunos son salvados ejemplifican la valoración de aspectos como la originalidad, la verosimilitud, el arte de la composición.

Scanned with  
CamScanner

La quema de libros se transforma en un original ejercicio de crítica que expone la tradición en la que debe leerse *Don Quijote*.

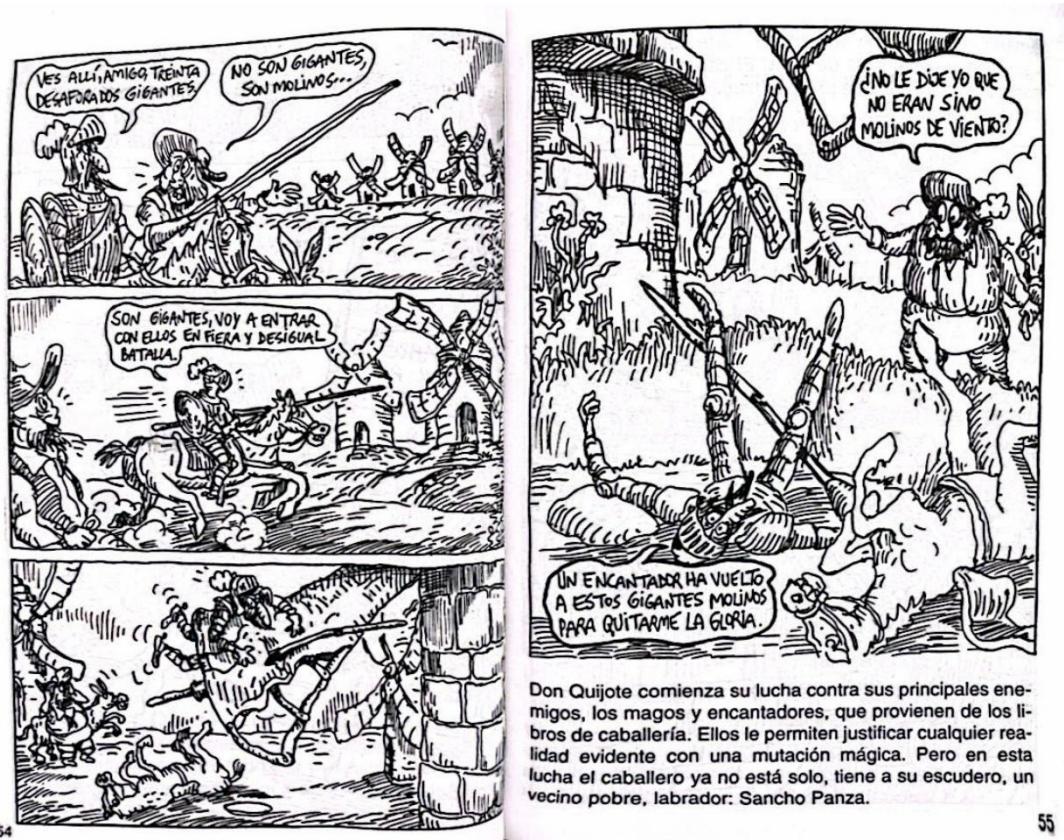


El alma de Don Quijote es la fantasía, el ideal caballeresco, el amor idealizado y la vida sencilla de la pastoral. A ello se opone un cuerpo limitado por la realidad de su tiempo. El sistema de personajes principales de la novela está concebido para explorar esta polaridad.



53

Scanned with  
CamScanner



54

55

Scanned with  
CamScanner

A partir de la inclusión de Sancho, cada cosa será observada desde dos puntos de vista. El capítulo XVII permite apreciar la duplicitud de perspectivas y la perfección de la composición escénica.



56



Cervantes explora con Don Quijote el sueño y lo universal; con Sancho, lo concreto y lo fragmentario. Lo interesante está en la convivencia de estos aspectos. Un alto en el camino lo muestra con enternecedora sencillez.

Scanned with  
CamScanner



58

Siempre que se da una situación solemne, se desarrolla una versión bufa. De esta manera, luego del episodio pastoral Grisóstomo y Marcela, que gira alrededor del amor platonico

Scanned with  
CamScanner

Pero lo interesante es que el loco tiene ráfagas de lucidez, de tonto, de inteligencia y taimada viveza. Lo elevado de Don Quijote desciende al ridículo; lo bajo de Sancho asciende a la fidelidad e incluso la valentía.



60

Suele entenderse que Don Quijote y Sancho son opuestos. Pero ambos están embarcados en el mismo juego. Don Quijote, el letrado, cree en los libros de caballería, y Sancho, analfabeto, cree y admira a Don Quijote. Por eso sigue junto a él, aun cuando se demuestre lo inconveniente del caso.



61

Scanned with  
CamScanner

La relación está basada tanto en el afecto como en la irascible diferencia, a veces solemne, a veces malhumorada, y parece sostenerse en un aprendizaje, pero se destaca por la permeabilidad y la tolerancia.



Entre Don Quijote y Sancho son usuales la alternancia de discursos elevados y bajos, los cruces entre sentencias y refranes, los equívocos de palabras. Sus intercambios, sobre los temas más variados, se aprecian como los momentos más cómicos y amables de la novela.

62

El amor de Don Quijote por Dulcinea y el de Sancho por su burro pueden pensarse los polos de una misma figura donde conviven lo alto y lo bajo, lo abstracto y lo concreto. Por eso, más que sus identidades individuales, lo original es la figura que juntos componen.



63

Scanned with  
CamScanner



No hace falta saber de libros de caballería para leer el Quijote; todo lo que se necesita, Don Quijote lo explica, y el lector aprende con él. Sus ejemplos predilectos están traídos de *La muerte de Arturo*, de Thomas Malory, escrito en 1470, y *Amadís de Gaula*, del portugués Vasco Lobeira, de fines del siglo XIV. Estos libros llevaron a la prosa la forma mitica de los héroes de la epopeya clásica.

64

Pero a su vez incorporaron la sustancia real de una nueva clase que tiene una relación problemática con su contexto social y comienza a interrogarse sobre su identidad y su relación con el mundo.



65

Scanned with  
CamScanner

Esta promesa, que mantiene entusiasmado a Sancho, está en el origen histórico de la caballería. En la Edad Media, los señores feudales necesitaban una fuerza preparada para sus guerras. Convocaron a los serviles más destacados y los convirtieron en guerreros profesionales, pagándoles con tierras y títulos.

Así surgió una nobleza de segunda línea que no podía aspirar a los reinados o principados. De aquí provienen los dos rasgos básicos del caballero que los libros idealizaron: el caballero amante y el caballero valiente.



Para reflejar en el amor su ascenso social, los serviles bían de aspirar a las señoritas de los príncipes, y esa cosa estaba negada por derecho de sangre. Por eso, el amor entre una señora y un caballero sólo podía adquirir forma ritual y generar situaciones de encuentros clandestinos y desencuentros dolorosos.

66

Es caballeresca la concepción de la "Señora" como un ser superior y la resignación ante su inaccesibilidad, el exhibicionismo y el masoquismo sentimental. En la caballería, se exaltan el amor por encima de la posesión legal y el valor de los sentimientos nobles por sobre la nobleza de origen.

Scanned with  
CamScanner

En las situaciones en las que un príncipe obraba de manera instintiva, el caballero encontraba una ocasión de realizar un acto heroico, algo insólito y no natural. De allí provienen la protección del débil y la exaltación del valor.

Scanned with  
CamScanner

Como la burguesía es la clase con la que llegará el fin de feudalismo, la casta de los caballeros está opuesta al progreso. Por eso, la liberalidad y el desinterés, la corrección deportiva, el desprecio por el dinero, que son antiburguesas.

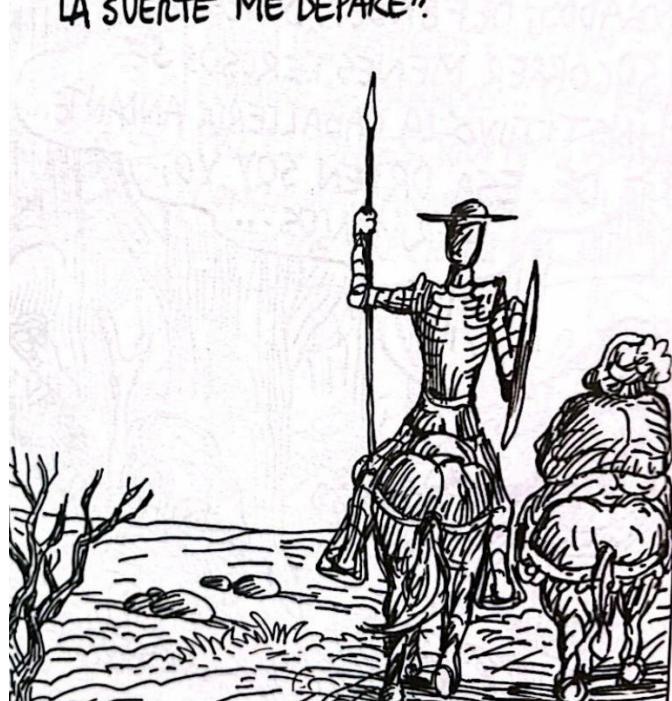
Don Quijote vive en un tiempo en donde la artillería terminó con la caballería y los mitos de los libros están devaluados. Es, a la vez, la burla de los mitos y la continuación de los aspectos más problemáticos de la caballería.



Por su aspecto, Sancho lo rebautiza "El Caballero de la Triste Figura". Su sueño, en cambio, le aporta la asombrosa alegría para el combate, un ímpetu vital expansivo que arrastra a su escudero y a sus amigos a convertirse en piezas de su juego.

Scanned with  
CS CamScanner

"Y ASÍ ME VOY POR ESTAS SOLEDADES Y DESPOBLADOS BUSCANDO LAS AVENTURAS, CON ÁNIMO DELIBERADO DE OFRECER MI BRAZO Y MI PERSONA A LA MÁS PELIGROSA QUE LA SUELTE ME DEPARE!"



Anexo 3: Presentación en *Canva*



**COMENZAMOS EN 3, 2, 1...**

**PREGUNTAS DE INICIACIÓN**

1. ¿CUÁL ES EL LIBRO MÁS TRADUCIDO Y EDITADO TRAS LA BIBLIA?
2. ¿QUIÉN LO ESCRIBIÓ?
3. ¿EN QUÉ SIGLO SE PUBLICÓ?
4. ¿QUÉ SIGLOS ABARCAN LOS LLAMADOS "SIGLOS DE ORO"?
5. ¿CONOCES ALGUNA CARACTÉRISTICA DE ESTA ÉPOCA?

**¿QUÉ SABEMOS DE...? MIGUEL DE CERVANTES**

**NIVEL 1 LÍNEA DEL TIEMPO**

**TRABAJO COOPERATIVO 3ºB**

**GRUPO 1** 1547-1574    **GRUPO 2** 1575-1584

**GRUPO 3** 1585-1614

**TRABAJO COOPERATIVO 3ºB**

**GRUPO 4** 1605-1614    **GRUPO 5** 1615-1617

**GRUPO 6** Cervantes en la actualidad

**(DEJAMOS UN POCO DE ESPACIO POR ARRIBA...)**

**NOMBRE DE EQUIPO**

1547... X Y Z

NARRAMOS LOS ACONTECIMIENTOS

**RANKING 3ºB**

1. LOS BARROQUÍS
2. GUARDIANES DEL MOLINO
3. VILLA BARROCA
4. MANCHEGOS INTRÉPIDOS
5. MANQUIZQUIERDOS
6. CERVANT-LOVERS

**3ºA**

TRABAJO COOPERATIVO

**GRUPO 1** 1547-1574    **GRUPO 2** 1575-1584

**GRUPO 3** 1585-1614

(DEJAMOS UN POCO DE ESPACIO POR ARRIBA...)

**NOMBRE DE EQUIPO**

1547... X Y Z

NARRAMOS LOS ACONTECIMIENTOS CON DETALLE

**3ºA**

TRABAJO COOPERATIVO

**GRUPO 4** 1605-1614    **GRUPO 5** 1615-1617

**GRUPO 6** *Cervantes en la actualidad*

**RANKING 3ºA**

1. LOUBARKS  
2. LOS BAR-ROKEROS  
3. LOS SANCHOPANCETAS  
4. EL SIGLO DORADO  
5. DON TEAMJOTE  
6. SANCHO Y COMPAÑÍA

**SESIÓN 2**

**EL MINISTERIO DEL TIEMPO**

VERSIÓN ADAPTADA

**SESIÓN 2**

**EL MINISTERIO DEL TIEMPO**

VERSIÓN CORTA

**SESIÓN 2**

**EL MINISTERIO DEL TIEMPO**

CAPÍTULO LARGO

**SESIÓN 3**

**MIGUEL DE CERVANTES Y SU OBRA**

**SESIÓN 3**

# EDPUZZLE

## ¿QUÉ ESCRIBIÓ CERVANTES?

POESÍA (NO MUCHO)  
• "VIAJE AL PARNAZO"

TEATRO  
• ENTREMESES (Modelo de Lope)

PROSA  
• LO QUÉ MÁS ESCRIBIÓ  
• TODOS LOS TIPOS

**MIGUEL DE CERVANTES**

BIOGRAFÍA Y OBRA

NACE EN: 1547, EN ALCALÁ DE HENARES  
FALLECE EL: 23 DE ABRIL 1616

VIVE ENTRE EL RENACIMIENTO Y EL BARROCO

VIVIÓ EL FINAL DEL REINADO DE CARLOS V Y EL INICIO DEL REINADO DE FELIPE II

PARTICIPÓ EN LA BATALLA DE LEPANTO

ESTUVO PRESO EN ARGEL DURANTE 5 AÑOS

**TIPOS DE NOVELAS**

- PASTORIL
- MORISCA
- COSTUMBRISTA
- PICARESCA
- BIZANTINA

CERVANTES FUE EL CREADOR DE LA NOVELA MODERNA

### LA GALATEA (1585)

NOVELA PASTORIL

AMOR ENTRE DOS PASTORES POR LA NINFA GALATEA

SE DESARROLLA A LAS ORILLAS DEL TAJO

### NOVELAS EJEMPLARES (1613)

- LA GITANILLA
- RINCONETE Y CORTADILLO
- EL LICENCIADO VIDRIERA
- LA ILUSTRE FREGONA
- LOS TRABAJOS DE PERSILES Y SEGISMUNDA

### NOVELAS EJEMPLARES (1613)

COLECCIÓN DE 12 NOVELAS CORTAS DE DIFERENTES GENEROS

MAYORMENTE EDUCATIVAS

LOS TÍTULOS MÁS IMPORTANTES SON...

¿TODO BIEN? ¿CANSADOS?  
YA SÉ QUE PREFERIRÍAIS ESTAR DE FIESTA...

PERO AHORA TOCA ESTAR EN CLASE...

ALUNQUE CREO QUE HAY ALGUIEN QUE PUEDE AYUDAROS...



**JUEGO DE NARRADORES**

**CERVANTES = COPISTA**

**“Manuscrito de: Cide Hamete Benengeli”**

- NARRADOR OMNISCIENTE
- PERSONAJES NARRADORES



**DIÁLOGOS**

- CREDIBILIDAD Y VERO SIMILITUD
- FUE INNOVADOR

**HUMOR E IRONÍA**

- HACER DISFRUTAR
- EMPATIZAR
- PROVOCAR RISAS
- DESPERTAR INTERÉS



**SESIÓN 4**

**ELEMENTOS, TEMAS Y ESTILO**



**ELEMENTOS**

- TRAMA PRINCIPAL
- TRAMAS SECUNDARIAS
- ESCENAS INDEPENDIENTES
- NOVELAS DENTRO DE “LA GRAN NOVELA”



**TEMAS**

- CRÍTICA A LAS NOVELAS DE CABALLERÍAS
- LA LIBERTAD Y LA JUSTICIA, FRENTE A LA REALIDAD DEL SIGLO XVII.
- METALITERATURA (HACE CRÍTICA A OTRAS OBRAS)
- VIDA DE LA ÉPOCA



**SESIÓN 4**

**LENGUA Y ESTILO**



**SESIÓN 3**  
SU OBRA MÁS IMPORTANTE

**DON QUIJOTE DE LA MANCHA**

**PUBLICADO EN 1605**

**MEJOR ETAPA LITERARIA DE CERVANTES**  
PERO ESO NO SE REFLEJÓ EN LO ECONÓMICO...



**DON QUIJOTE DE LA MANCHA**

**SE PUBLICÓ EN DOS PARTES**

**1º EN 1605 = 52 CAPÍTULOS**  
(1º Y 2º SALIDA DE DON QUIJOTE)

**2º EN 1615 = 74 CAPÍTULOS**  
(3º SALIDA Y MUERTE DE DQ.)

**+ PRÓLOGO BURLÓN HACIA LAS NOVELAS DE CABALLERÍAS**



**SESIÓN 4**

## ARGUMENTO Y ESTRUCTURA

**1ª PARTE**

Alonso Quijano sale de su casa llega a una venta que él confunde con un castillo y se hace armaz caballero bajo el nombre de don Quijote de la Mancha.

Más tarde, después de un episodio en el que sale malherido, es llevado a su casa por un vecino suyo.

El cura y el barbero deciden quemar la mayor parte de los libros de don Quijote. Ellos salvan el Amadís de Gaula porque según el barbero "es el mejor de este género".

**2ª PARTE**

Los protagonistas se dirigen a Aragón y Cataluña. Allí, los ciudadanos conocen la historia del hidalgado y muchos quieren divertirse a costa de Quijote y Sánchez y fingir vivir en un ambiente de caballerías, como sucede en el palacio de los duques, donde Sánchez es nombrado gobernador de la ficticia isla de Barataria.

(Su amigo el bachiller Sansón Carrasco) que le impone como castigo por su derrota regresar a su casa. Una vez allí, nuestro caballero recobra la cordura y muere en su cama como un buen cristiano.

**SESIÓN 5**

## PERSONAJES

**DON QUIJOTE DE LA MANCHA**

EDAD: 50 años  
PROFESIÓN: Hidalgo  
SITUACIÓN ECONÓMICA: pobre  
AFICIÓN: La lectura.

Tras leer numerosas novelas de caballerías, se vuelve loco y cree que es un caballero andante como los protagonistas de sus libros.

**DON QUIJOTE DE LA MARCHA**

DQ = Lenguaje desmesurado de los caballeros y a querer repetir las hazañas de los héroes famosos.  
(Quería copiar a los influencers de la época)

**DON QUIJOTE DE LA MANCHA**

"eterno nombre y fama"

"Sin despedirse Sánchez de sus hijos y mujer, ni don Quijote de su ama y sobrina, una noche se salieron del lugar sin que persona los viese".

**DON ALONSO QUIJANO**

"Viejo hidalg manchego que pierde el juicio por su excesiva afición a la lectura de las novelas de caballerías"

**Sancho Panza le acompaña**

Juntos luchan en favor de la justicia. Don Quijote percibe la realidad a través de su imaginación y su fantasía.

**PERSONAJES**

**DON QUIJOTE DE LA MANCHA**

Don Quijote desfigura la realidad para acomodarla al mundo de caballerías que él tiene en su cabeza; su imaginación le hace ver gigantes donde hay molinos, ejércitos donde hay rebaños; pero en su locura, nada le confunde su sentido de la libertad y la justicia, su gran cultura y sus altas ideales. Y cuando las cosas no salen como él quiere, echa la culpa a magos y encantadores.

**SANCHO PANZA**

Si don Quijote es alto y delgado, Sancho es bajito y gordínflón; si don Quijote representa el idealismo, Sancho representa las preocupaciones materiales de la vida.

SI SON TAN DIFERENTES... ¿POR QUÉ SE LLEVAN BIEN?

**SANCHO PANZA**

Es el escudero de don Quijote, un labrador manchego, pobre, realista, rústico e ignorante, pero dotado de cierto ingenio natural; tiene mujer e hijos. Hombre bonachón con "poca sal en la mollera", creyó a pies juntillas que iba a ser gobernador de una isla, como los escuderos de los libros de caballerías, tal como le prometió don Quijote.

**BAJITO GORDINFLÓN REALISTA**

VS

ALTO DELGADO IDEALISTA

**DULCINEA DEL TOBOSO**  
(no @dulceida)

Dama de los pensamientos de DQ y a la que brinda sus triunfos y hazañas.

Esta dama idealizada y fruto de la imaginación de DQ, está inspirada en una vulgar labrador del Toboso llamada Alfonza Lorenzo.

El ama y la sobrina de don Quijote, el cura y el barbero son personajes que intentan disuadir a DQ para que abandone sus locuras y vuelva a casa.

**BACHILLER SANSÓN CARRASCO**

Se hace pasar por el caballero de la Blanca Luna y se bate con don Quijote, lo derrota y le hace prometer que volverá a casa y abandonará la caballería.

**¿CUÁL DE ESTAS SERIES ES VUESTRA FAVORITA?**

MazeCraft, The Office, The Simpsons, Gumball, Outer Banks, Sesión 3, The Haunting of Hill House.

**OUTER BANKS**

**DON QUIJOTE = JOHN B**

DON QUIJOTE ES UN SOÑADOR QUE VIVE AVENTURAS PERSIGUENDO IDEALES, AUNQUE A VECES NO VEA LA REALIDAD TAL COMO ES. JOHN B TAMBÉN ES UN AVENTURERO QUE SE LANZA EN BÚSQUEDA DE UN TESORO, CONVENCIDO DE UNA MISIÓN QUE LOS DEMÁS VEN COMO UNA LOCURA. AMBOS SON LÍDERES IMPULSIVOS Y APASIONADOS POR LO QUE CREEN.

**SANCHO = JJ**

SANCHO ES EL FIEL COMPAÑERO DE DON QUIJOTE, AUNQUE MUCHAS VECES NO ENTIENDE DEL TODO SUS IDEAS. JJ CUMPLE ESE PAPEL CON JOHN B: ES SU MEJOR AMIGO, LO ACOMPAÑA EN TODAS LAS LOCURAS Y AUNQUE ES MÁS IMPULSIVO Y ALGO CAÓTICO, SIEMPRE ESTÁ A SU LADO COMO SANCHO CON SU AMO.

OUTER BANKS		LA QUE SE AVECINA	
DULCINEA = SARAH CAMERON 	DULCINEA ES EL GRAN AMOR IDEALIZADO DE DON QUIJOTE, AUNQUE EN REALIDAD NO LA CONOCE BIEN. SARAH, AUNQUE SI TIENE UNA RELACIÓN REAL CON JOHN B, REPRESENTA ESE AMOR ROMÁNTICO Y CASI IMPOSIBLE AL PRINCIPIO, PUES ELLA PERTENECE AL MUNDO DE LOS KOOKS, AL CONTRARIO DE JOHN B, QUE ES UN POGUE.	DON QUIJOTE = AMADOR 	• DON QUIJOTE ES UN PERSONAJE QUE CREE EN UNA REALIDAD QUE NO SIEMPRE ES CIERTA, Y SE METE EN LÍOS POR SEGUIR SUS IDEAS. • AMADOR CREE QUE ES UN "HOMBRE EXITOSO", AUNQUE SU VIDA SEA UN DESASTRE. VIVE EN SU MUNDO, IGUAL QUE DON QUIJOTE.
CABALLERO DE LA BLANCA LUNA = RAFE 	EL CABALLERO DE LA BLANCA LUNA DERROTA A DON QUIJOTE PARA OBLIGARLE A DEJAR LAS AVENTURAS. RAFE REPRESENTA AL ENEMIGO DE JOHN B, SU OBSTÁCULO MÁS DIRECTO Y AGRESIVO. ES QUIEN CONSTANTEMENTE PONE EN PELIGRO SUS PLANES Y SIMBOLIZA EL CHOQUE ENTRE MUNDOS, COMO EL CABALLERO LO FUE PARA DON QUIJOTE.	SANCHO = ANTONIO RECIO 	• SANCHO ES FIEL A DON QUIJOTE, AUNQUE MUCHAS VECES LO HACE POR INTERÉS O PORQUE NO TIENE OTRA COSA. • ANTONIO RECIO SIGUE SUS PROPIAS IDEAS ABSURDAS Y A VECES ACOMPAÑA A AMADOR O A OTROS EN SUS LOCURAS, BUSCANDO SIEMPRE GANAR ALGO.
LA QUE SE AVECINA		LOS SIMPSON	
DULCINEA = SARAH CAMERON 	• DULCINEA ES EL AMOR IDEALIZADO, AUNQUE NO SIEMPRE REAL. • MAITE ES EL AMOR IMPOSIBLE DE AMADOR, ÉL LA VE COMO LA MUJER DE SU VIDA AUNQUE ELLA YA NO LO QUIERA.	DON QUIJOTE = HOMER 	• DON QUIJOTE VIVE EN SU MUNDO, LLENO DE FANTASÍAS Y AVENTURAS QUE SÓLO ÉL VE COMO REALES. HOMER TAMBIÉN VIVE MUCHAS VECES DESCONECTADO DE LA REALIDAD, TOMANDO DECISIONES ABSURDAS Y METIÉNDOSE EN LÍOS. AUN ASÍ, TIENE BUEN CORAZÓN Y CREE QUE HACE LO CORRECTO, COMO DON QUIJOTE.
CABALLERO DE LA BLANCA LUNA = ENRIQUE PASTOR 	• EL CABALLERO DE LA BLANCA LUNA VENCE A DON QUIJOTE Y LO OBLIGA A DEJAR SU VIDA DE AVENTURAS. • ENRIQUE, AUNQUE BUENA PERSONA, A VECES PONE FRENO A LOS PLANES LOCOS DE AMADOR.	SANCHO = BART 	• SANCHO ES EL COMPAÑERO INSEPARABLE DE DON QUIJOTE. AUNQUE MUCHAS VECES NO LO ENTIENDA, LO SIGUE EN SUS LOCURAS. BART, CON SU REBELDÍA Y SARCASMO, ACOMPAÑA MUCHAS VECES A HOMER EN SUS PLANES Y LO APOYA A SU MANERA, IGUAL QUE SANCHO A DON QUIJOTE.
LOS SIMPSON		MINECRAFT	
DULCINEA = MARGE 	DULCINEA ES LA MUJER IDEALIZADA POR DON QUIJOTE. AUNQUE EN LA NOVELA ELLA NO SABE NADA DE SUS AVENTURAS, REPRESENTA EL AMOR PUCO. MARGE ES EL AMOR DE HOMER, LO APOYA Y LO AGUANTA A PESAR DE SUS LOCURAS, Y REPRESENTA LA ESTABILIDAD EN SU VIDA.	DON QUIJOTE = AVENTURERO 	• DON QUIJOTE ES UN SOÑADOR QUE SE LANZA A VIVIR AVENTURAS CREEYENDO EN UN MUNDO DE FANTASÍA. EL JUGADOR EN MINECRAFT ES QUIEN SE LANZA AL MUNDO SIN SABER QUÉ VA A PASAR, CON LA ILUSIÓN DE ENCONTRAR TESOROS, EXPLORAR MAZMORRAS O ENFRENTARSE A MONSTRUOS. ES EL PROTAGONISTA DE SU PROPIA AVENTURA, COMO DON QUIJOTE.
CABALLERO DE LA BLANCA LUNA = NED FLANDERS 	EL CABALLERO DE LA BLANCA LUNA REPRESENTA EL CONTRASTE CON DON QUIJOTE: ES MÁS RACIONAL Y LO DERROTA PARA HACERLE VER LA REALIDAD. FLANDERS ES TODO LO QUE HOMER NO ES: RESPONSABLE, MORAL, RELIGIOSO. ES EL VECINO QUE SIN QUERER, LE RECUERDA CONSTANTEMENTE A HOMER SUS ERRORES Y LE HACE SENTIRSE INFERIOR.	SANCHO = ALDEANO FIEL 	• SANCHO SIGUE A DON QUIJOTE EN SUS LOCURAS. EN MINECRAFT, ESE PODRÍA SER EL AMIGO QUE JUEGA CONTIGO EN MODO COOPERATIVO: NO SIEMPRE ESTÁ DE ACUERDO, PERO TE SIGUE Y TE AYUDA. TAMBIÉN PUEDE SER UN ALDEANO QUE SIGUES PROTEGIENDO O USANDO COMO ALIADO, AUNQUE NO SIEMPRE ENTIENDA TUS PLANES.
MINECRAFT		MIÉRCOLES ADDAMS	
DULCINEA = LA ALDEA 	DULCINEA ES EL AMOR IDEALIZADO DE DON QUIJOTE, ALGUIEN A QUIEN ÉL VE COMO PERFECTA AUNQUE NO SEA REAL. EN MINECRAFT, ESA PODRÍA SER UNA ALDEA A LA QUE SIEMPRE QUIERES LLEGAR Y PROTEGER, O UNA CONSTRUCCIÓN O META QUE IDEALIZAS. ES ESE SUEÑO QUE MOTIVA TU AVENTURA.	DON QUIJOTE = MIÉRCOLES 	• DON QUIJOTE VIVE EN SU PROPIO MUNDO, CONVENCIDO DE QUE SU MISIÓN ES JUSTA Y NOBLE, AUNQUE LOS DEMAS NO LO ENTIENDAN. MIÉRCOLES TAMBIÉN VA A CONTRACORRIENTE, NO SIGUE LAS NORMAS SOCIALES Y SE CREE DESTINADA A RESOLVER MISTERIOS, DESCUBRIR VERDADES OCULTAS Y ENFRENTARSE AL MAL. TIENE UN FUERTE SENTIDO DE LA JUSTICIA, AUNQUE SU MÉTODO SEA... PECULIAR.
CABALLERO DE LA BLANCA LUNA = EL ENDER DRAGON 	EL CABALLERO DE LA BLANCA LUNA ES QUIEN DERROTA A DON QUIJOTE Y LO OBLIGA A DEJAR SUS AVENTURAS. EN MINECRAFT, EL ENDER DRAGON ES EL ENEMIGO FINAL, EL QUE PONE A PRUEBA TODA TU AVENTURA. VENCERLO ES COMO EL PUNTO FINAL DE LA HISTORIA. O TAMBIÉN, SI TE VENCE, PUEDE HACERTE VOLVER A EMPEZAR DESDE CERO.	SANCHO = ENID 	• SANCHO ACOMPAÑA A DON QUIJOTE FIELMENTE, AUNQUE NO SIEMPRE COMPARTA SUS IDEAS. ENID ES LA COMPAÑERA DE CUARTO DE MIÉRCOLES, SU OPUESTO EN PERSONALIDAD (COLORIDA, ALEGRE, EXTRAVERTIDA), PERO SIEMPRE ESTÁ AHÍ PARA APOYARLA, INCLUSO CUANDO NO ENTIENDE DEL TODO SUS DECISIONES. ES LA VOZ MÁS PRÁCTICA Y EMOCIONAL, COMO SANCHO.

**EN ESTA NOVELA NO FALTA NADIE: VENTEROS, ARRIEROS, AMAS, CURAS, BARBEROS, BACHILLERES, CAMPESINOS GALEOTES, LABRADORAS, MOZAS DE MESÓN, CANÓNIGOS, DUQUES, ESCRITORES, SOLDADOS... ES COMO UN DESFILE DONDE CADA PERSONAJE NOS MUESTRA UN TROZO DE LA REALIDAD EN LA QUE VIVE Y LE SIRVE AL AUTOR PARA PRESENTARNOS, DE ESTA MANERA, UN RETRATO FIEL DE LA ESPAÑA DE LA ÉPOCA.**

**SESIÓN 6**

**NIVEL 3**

**¿HACEMOS UN CÓMIC?**

**TIPOS DE BOCADILLOS**

**ROLES DE GRUPO**

1 RASTREADOR	2 ARTISTAS
1 MODERADOR	1 PORTAVOZ

**MIÉRCOLES ADDAMS**

**DULCINEA = XAVIER THORPE**



DULCINEA ES EL AMOR IDEALIZADO DE DON QUIJOTE, ALGUIEN QUE ÉL VE COMO PERFECTO AUNQUE NO LA CONOZCA BIEN. XAVIER REPRESENTA ESE INTERÉS AMOROSO COMPLICADO, QUE MIÉRCOLES OBSERVA CON DESCONFIANZA PERO QUE FORMA PARTE DE SU EVOLUCIÓN EMOCIONAL. LA RELACIÓN ES CONFUSA Y ESTÁ RODEADA DE MISTERIO, COMO LA DE DON QUIJOTE CON DULCINEA.

**CABALLERO DE LA BLANCA LUNA = TYLER GALPIN**



EL CABALLERO DE LA BLANCA LUNA APARECE PARA ROMPER LOS SUEÑOS DE DON QUIJOTE. TYLER, CUANDO SE DESCUBRE SU VERDADERA IDENTIDAD, ROMPE TOTALMENTE CON LA VISIÓN QUE MIÉRCOLES TENÍA DEL MUNDO. ES LA GRAN TRAICIÓN QUE LE HACE ENFRENTARSE A UNA REALIDAD MÁS DURA, COMO EL CABALLERO LO HACE CON DON QUIJOTE.

**GUMBALL**

**DON QUIJOTE = GUMBALL**



DON QUIJOTE SE CREE UN CABALLERO ANDANTE, VIVE EN SU MUNDO DE FANTASÍA Y SE METE EN LÍOS POR SU IMAGINACIÓN. GUMBALL HACE EXACTAMENTE ESO: INTERPRETA LA REALIDAD A SU MANERA, ACTÚA COMO HÉROE, DETECTIVE, SUPERHÉROE O LO QUE TOQUE ESE DÍA. SUS IDEAS NO SIEMPRE TIENEN SENTIDO, PERO ÉL LAS VIVE CON INTENSIDAD. GUMBALL ES UN DON QUIJOTE MODERNO, CON MÁS MEMES Y CAOS.

**SANCHO = DARWIN**



DARWIN ES EL MEJOR AMIGO Y COMPAÑERO INSEPARABLE DE GUMBALL. AUNQUE MUCHAS VECES NO ENTIENDE SUS PLANES LOCOS, LO SIGUE CON CARÍN, LEALTAD Y UNA LÓGICA MUY "A SU MANERA". SANCHO ES IGUAL CON DON QUIJOTE: SENSATO A VECES, INOCENTE OTRAS, PERO SIEMPRE AHÍ. DARWIN ES SU SANCHO ACUÁTICO.

**GUMBALL**

**DULCINEA = PENNY FITGERALD**



DULCINEA ES LA FIGURA AMOROSA IDEALIZADA POR DON QUIJOTE. PENNY, LA CHICA QUE LE GUSTA A GUMBALL, ES VISTA POR ÉL COMO ALGUIEN ESPECIAL, CON UN TOQUE DE MAGIA Y ADMIRACIÓN. AUNQUE EN GUMBALL SU RELACIÓN ES MÁS REAL Y CORRESPONDIDA, PARA ÉL SIGUE SIENDO SU MUSA PERFECTA, SU DULCINEA.

**CABALLERO DE LA BLANCA LUNA = TOBIAS**



EL CABALLERO DE LA BLANCA LUNA ES QUIEN HACE QUE DON QUIJOTE SE ENFRENTA A LA REALIDAD. EN GUMBALL, TOBIAS (EL TÍPICO RIVAL POPULAR Y COMPETITIVO) O ROB (EL VILLANO QUE QUIERE ARRUINARLO TODO) SON QUIENES CHOCAN CON GUMBALL Y LE HACEN VER QUÉ EL MUNDO NO SIEMPRE FUNCIONA COMO ÉL CREE. SON SUS GRANDES "DESPERTADORES".

**¿POR QUÉ ES TAN FAMOSO ESTE LIBRO?**





## Anexo 4: Preguntas y retos juego Interactivo Genially

**JUEGO DON QUIJOTE DE LA MANCHA, DE MESA MIGUEL DE CERVANTES**

**EQUIPOS**

AVANCE JUESTRO

“En un lugar de la Mancha...” Miguel de Cervantes Saavedra

“Tu mejor obra nacida  
cómprala en la virtud.”





¿En qué año y dónde nació Miguel de Cervantes?



¿En qué famosa batalla participó Cervantes?



¿Qué le ocurrió a Cervantes en la batalla de Lepanto?



¿Cuántos años estuvo preso en Argel?



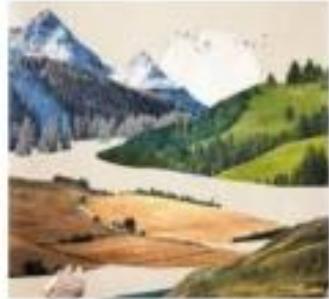
¿A qué movimiento literario pertenece Cervantes?



¿Quiénes liberaron a Cervantes de su cautiverio en Argel?



¿Por qué se considera que Cervantes vivió entre dos movimientos literarios?



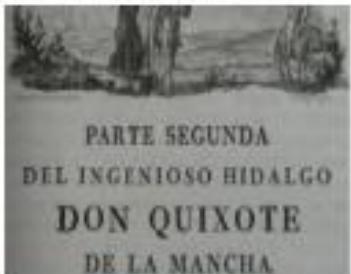
¿Qué cargo aceptó Cervantes debido a sus problemas económicos?



¿En qué año se publicó la primera parte de Don Quijote de la Mancha?



¿Cuántos capítulos tiene la primera parte de Don Quijote?



¿En qué año se publicó la segunda parte de Don Quijote?



¿Cómo se llama el escudero de Don Quijote?



¿Qué nombre se pone Alonso Quijano al convertirse en caballero?



¿Qué nombre le da Don Quijote a su caballo?



¿Quién es Dulcinea del Toboso en realidad?



¿Cuál es la primera aventura de Don Quijote cuando sale de su casa?



¿Cómo terminan la mayoría de las aventuras de Don Quijote?



¿Cómo termina la historia de Don Quijote?



¿Quién derrota a Don Quijote en la última parte de la novela?



¿Por qué Sancho sigue a Don Quijote en sus aventuras?



¿Cómo se llama la isla que gobierna Sancho Panza?



¿Qué significa que hay una "quijotización de Sancho y sanchificación de Don Quijote"?



¿Cómo intenta el cura evitar que Don Quijote vuelva a la caballería?



¿Qué hacen con la biblioteca de Don Quijote?



¿Cómo justifica Don Quijote sus fracasos?



¿Cuál es la primera novela publicada por Cervantes?



¿Cómo se llama la colección de novelas cortas que Cervantes publicó en 1613?



¿Por qué Cervantes llamó "ejemplares" a sus novelas cortas?



¿Por qué Cervantes no tuvo éxito con su teatro?



¿Qué recurso usa Cervantes para hacer que el lector dude sobre quién es el autor del Quijote?



¿Cómo utiliza Cervantes el humor en Don Quijote?



¿Qué personaje ficticio menciona Cervantes como el supuesto autor de la historia del Quijote?



¿Por qué se dice que Don Quijote es la primera novela moderna?



¿Cómo se diferencian Don Quijote y Sancho en su forma de hablar?



Reto:  
Recitad un refrán que podría decir Sancho Panza.



Reto:  
Cread una estrofa imitando la forma de hablar de Don Quijote pidiendo ayuda en una batalla.



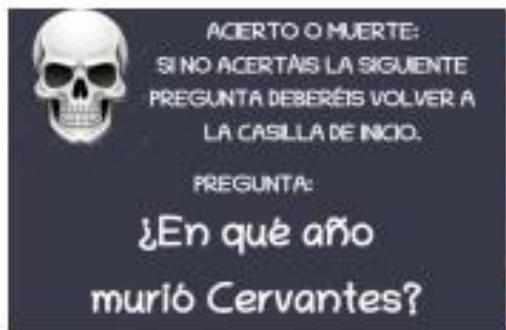
Reto:

Debéis representar una aventura inventada que tenga como protagonista a Don Quijote



Reto:

Haced una breve actuación de una escena entre Don Quijote y Sancho.



ACIERTO O MUERTE:

SI NO ACERTÁIS LA SIGUIENTE PREGUNTA DEBERÉIS VOLVER A LA CASILLA DE INICIO.

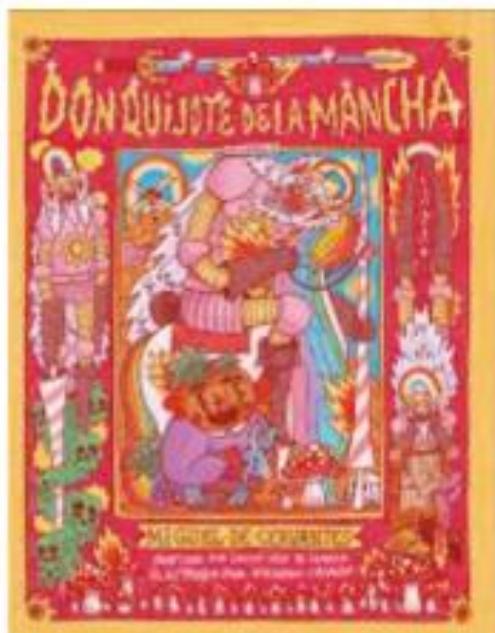
PREGUNTA:

¿En qué año murió Cervantes?

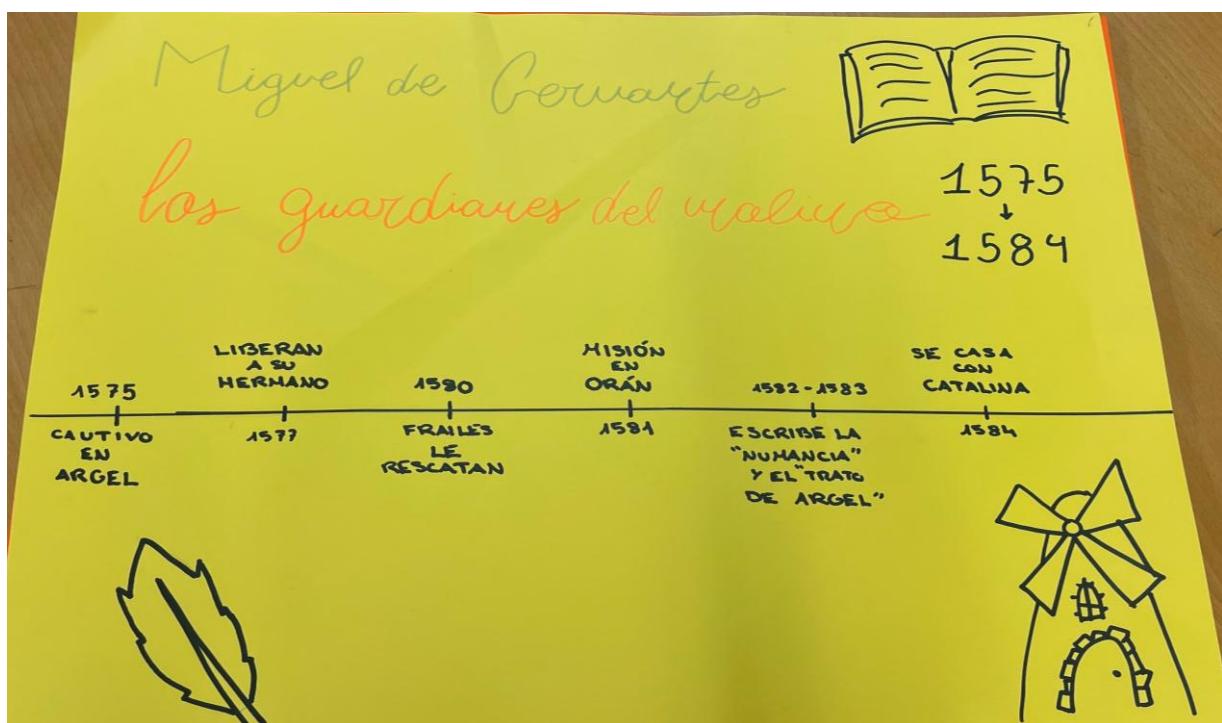
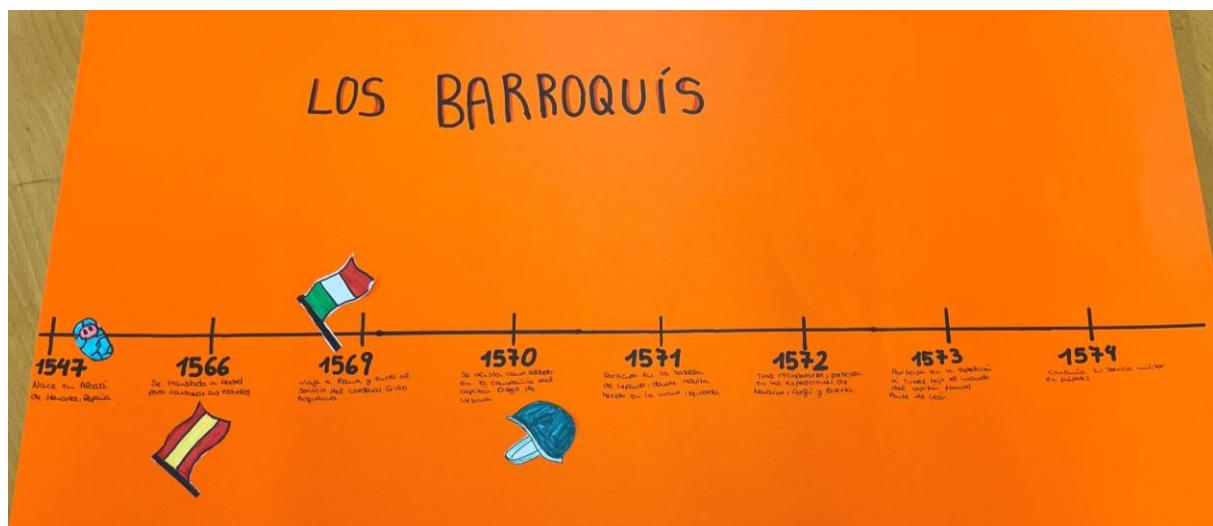
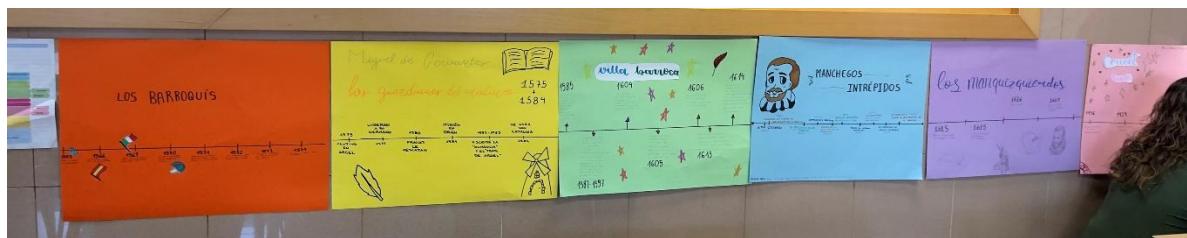


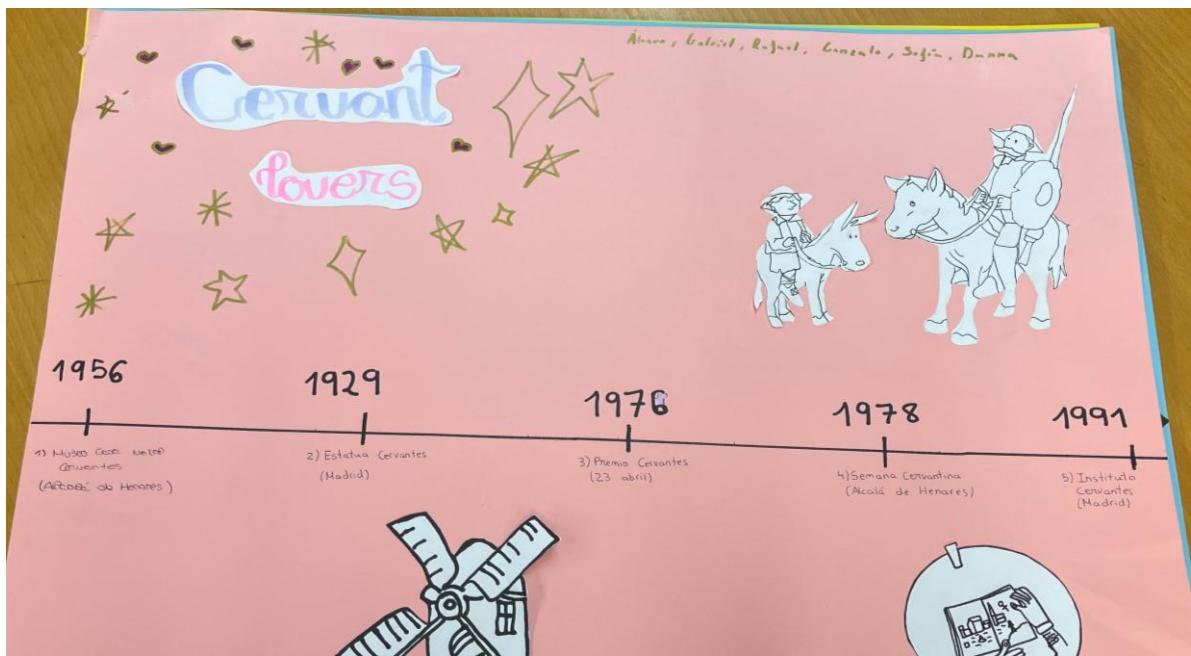
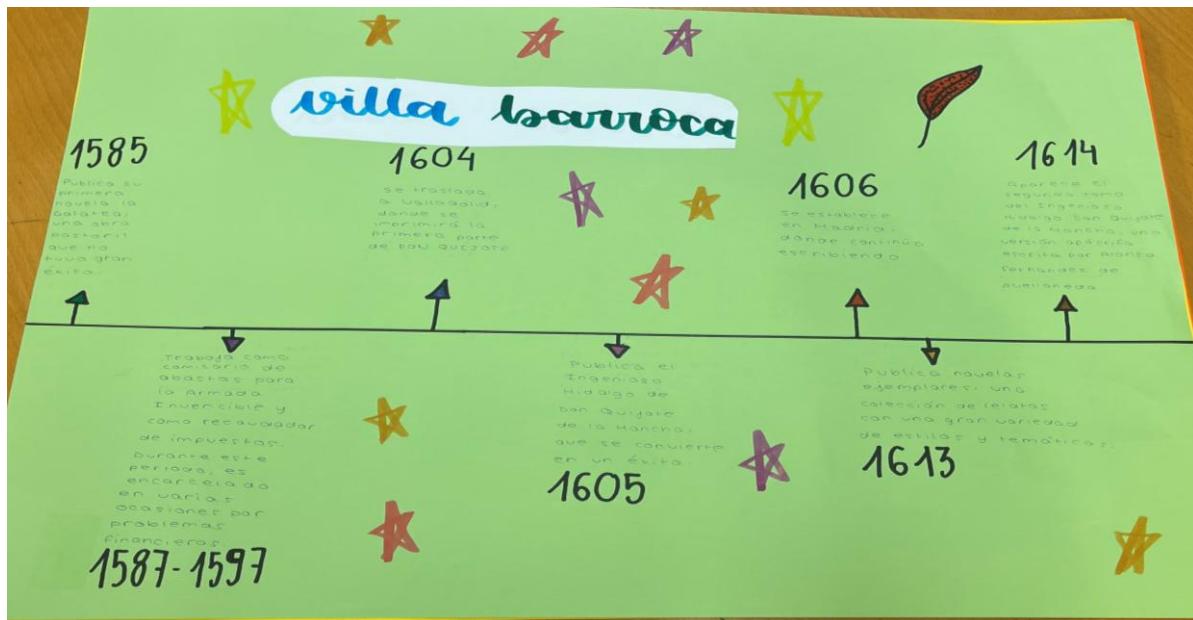
Reto:

Dibujad un molino de viento y explícad su importancia en la historia de Don Quijote.

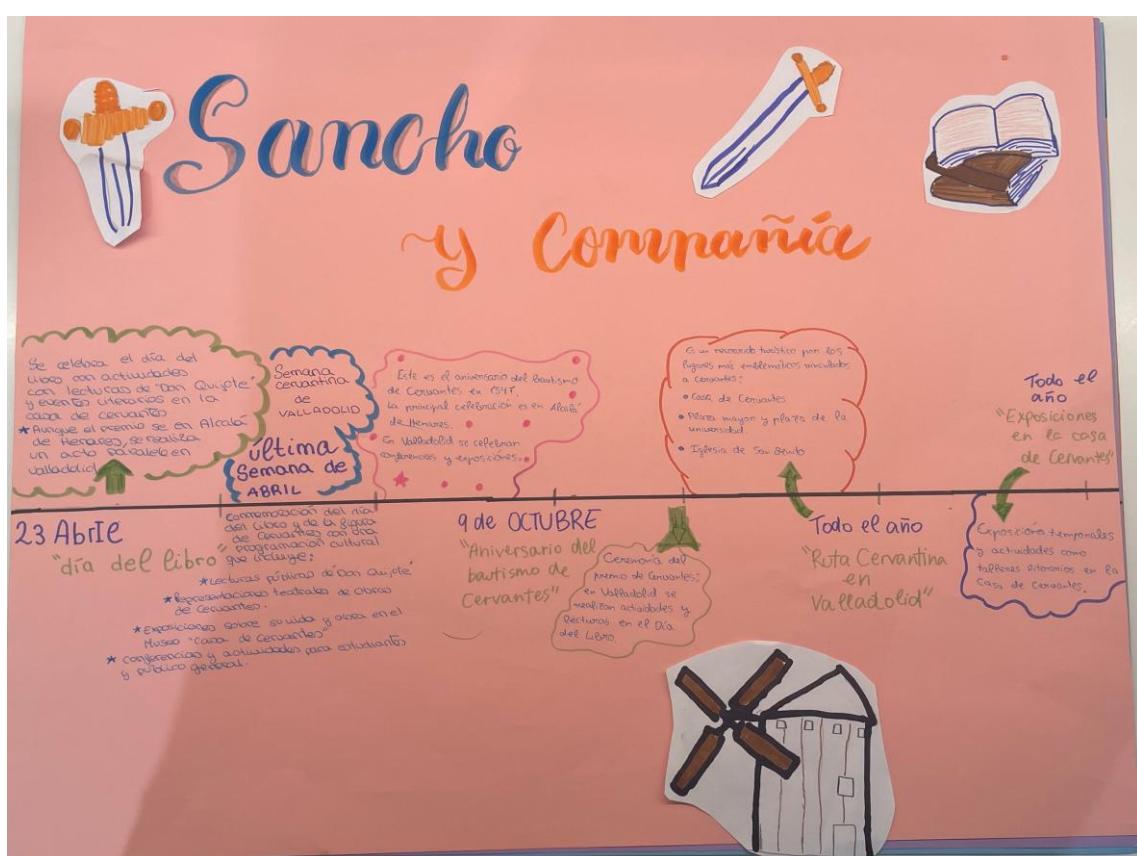
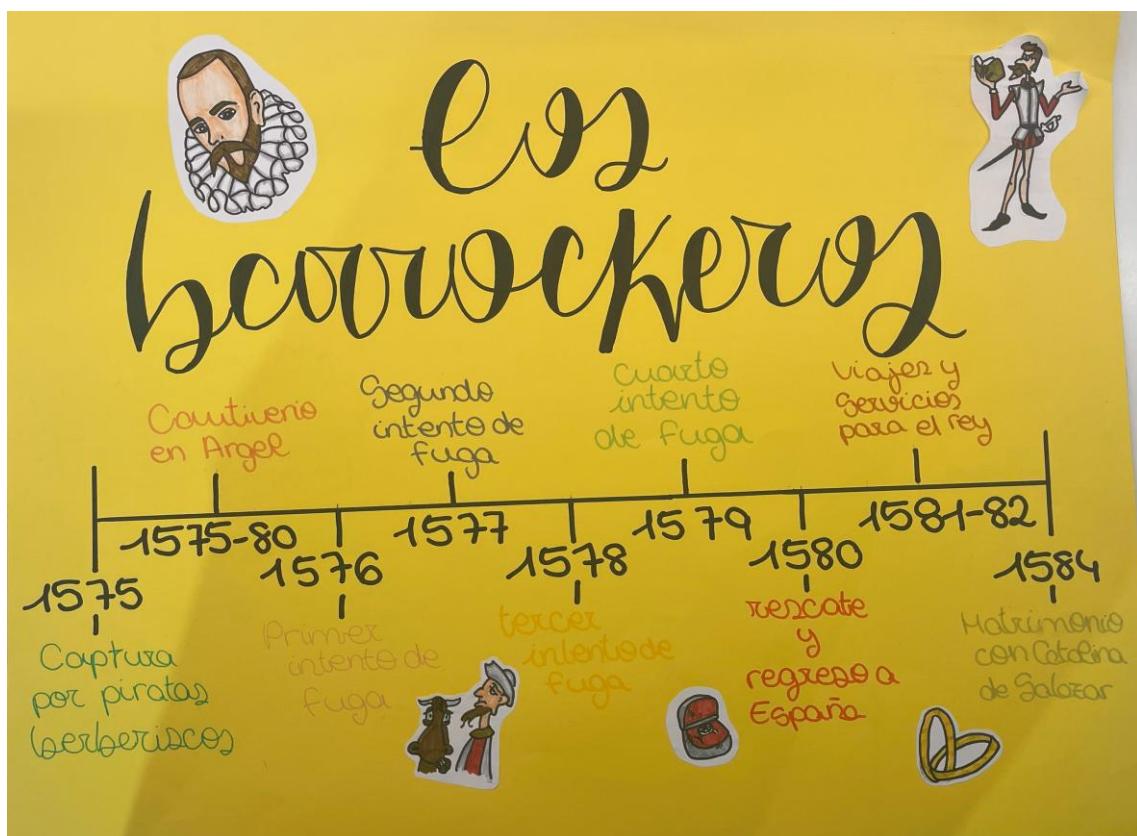


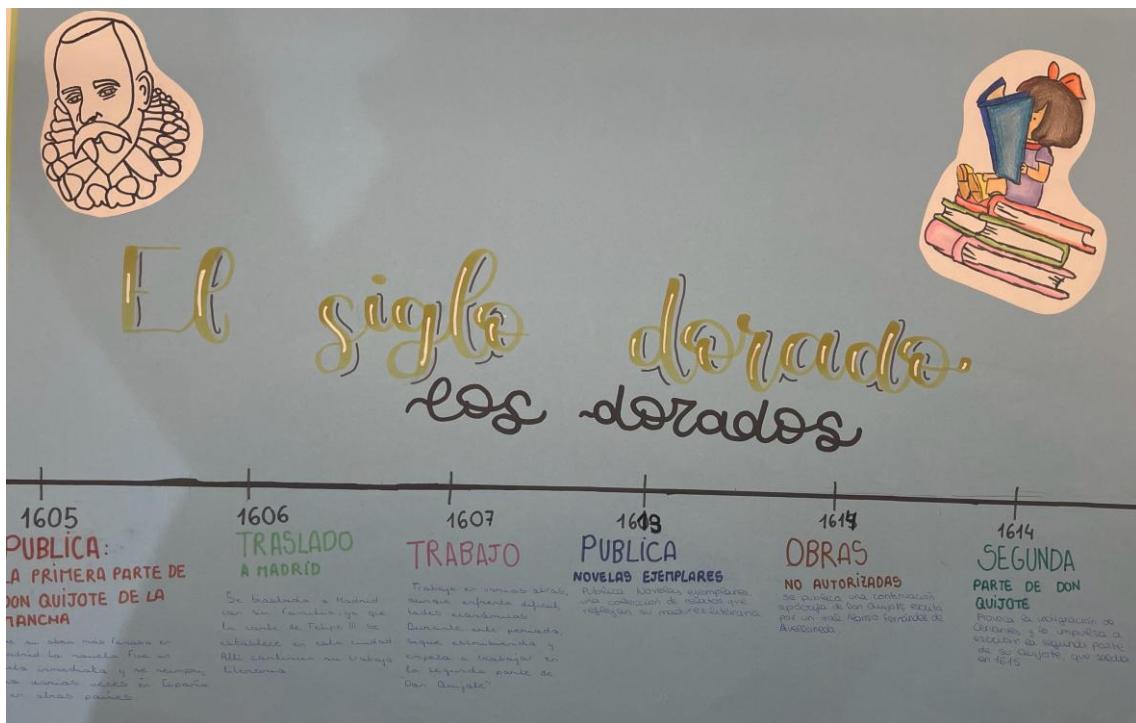
Reto:  
Explicad en menos de 30 segundos por qué Don Quijote es una obra importante.

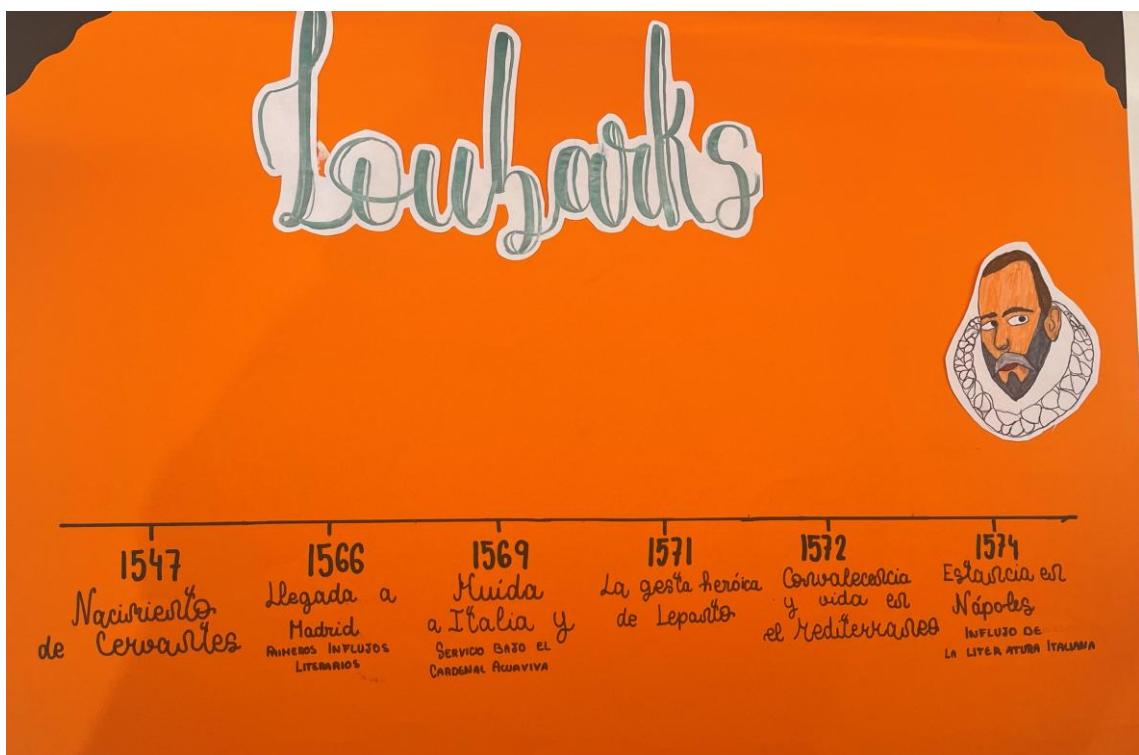
**Anexo 5: Producciones de los alumnos****5.1 Líneas del tiempo.**



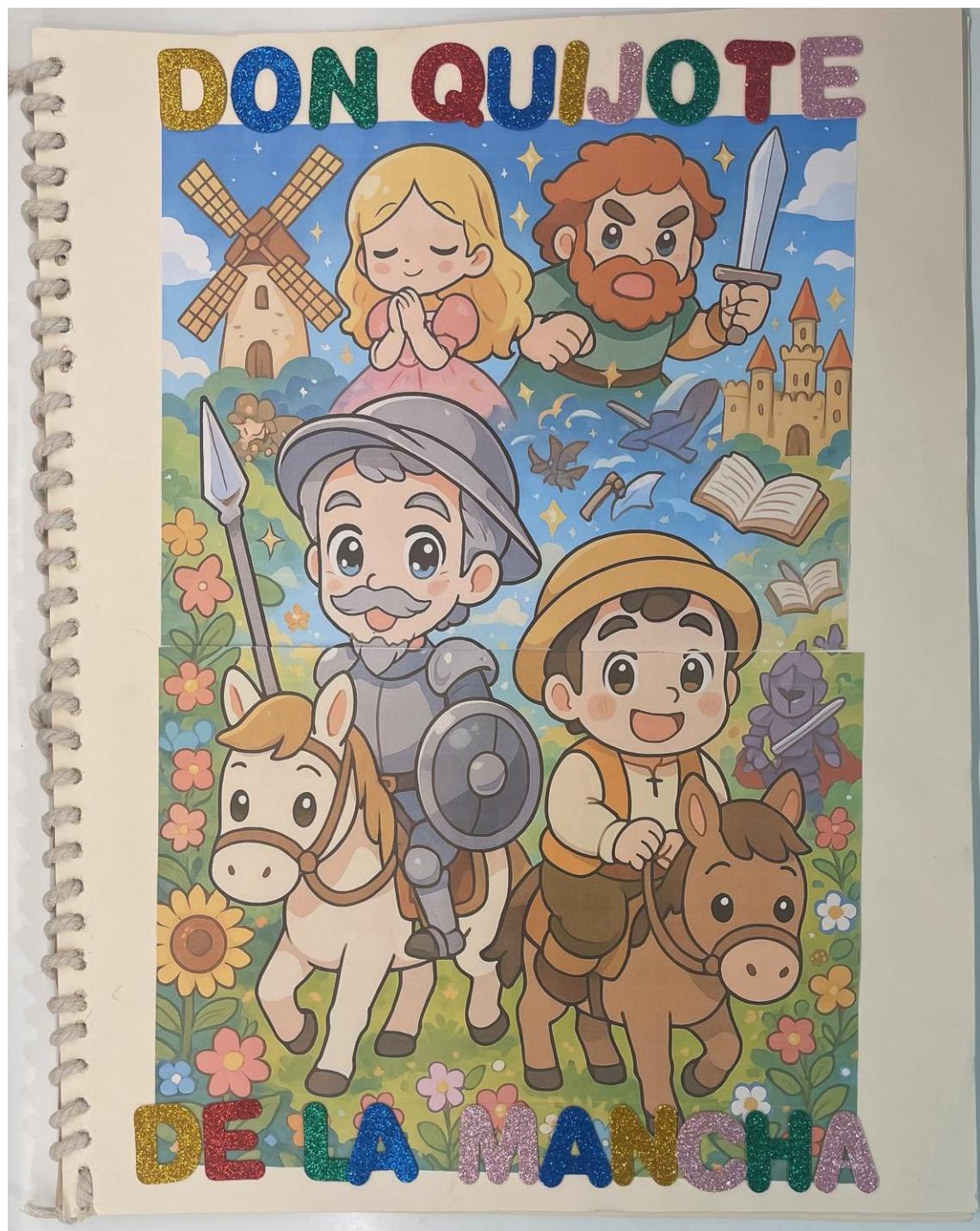
3ºA



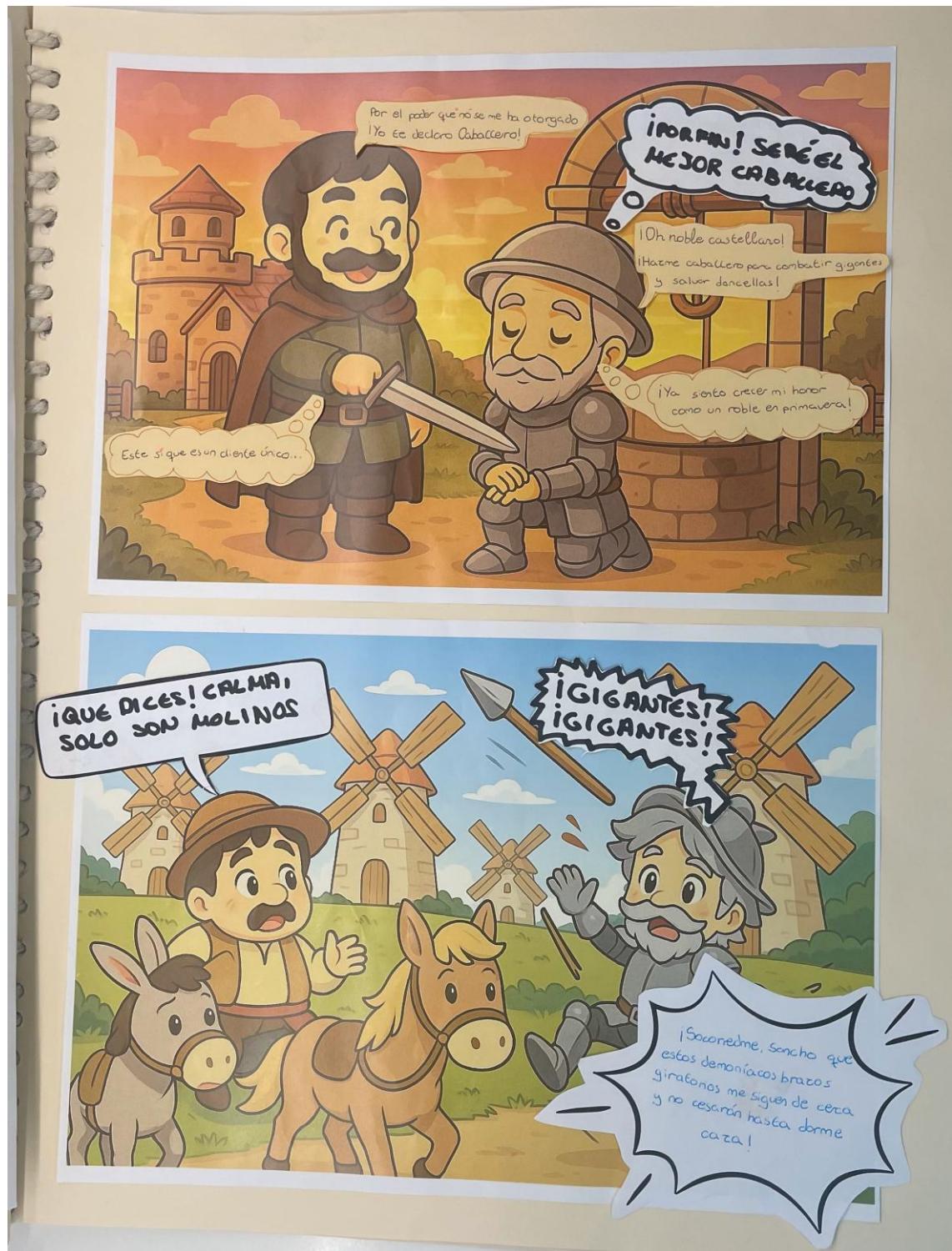


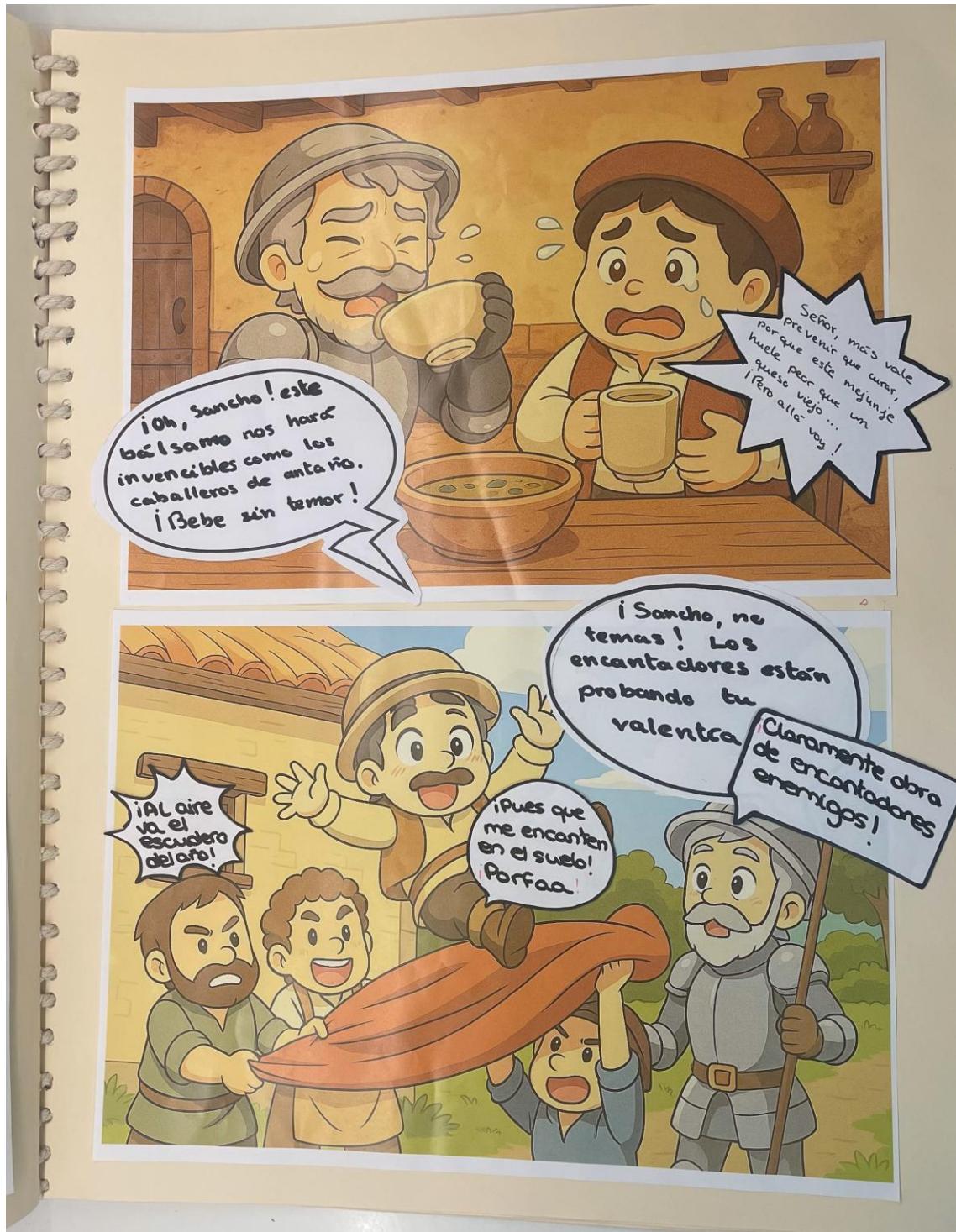


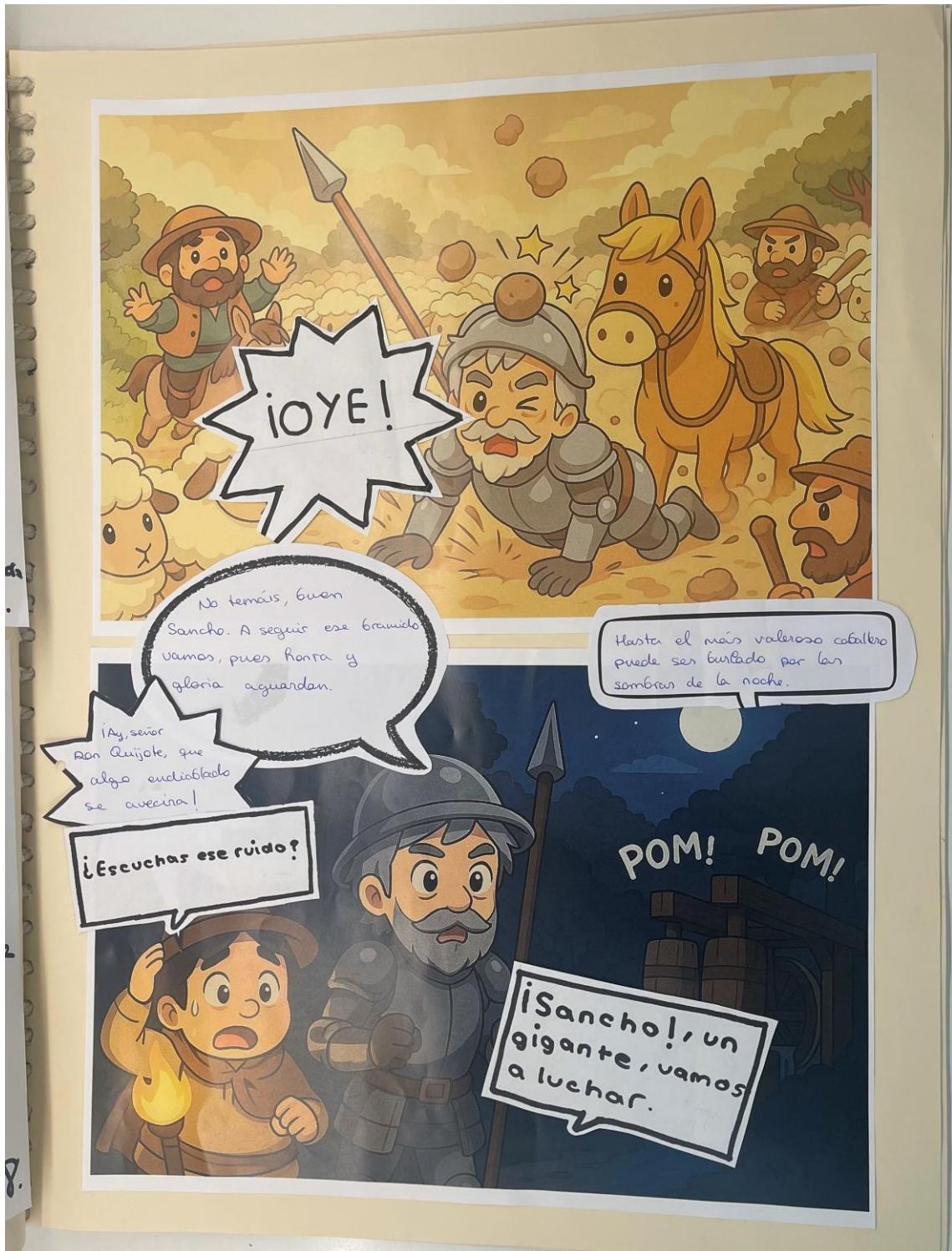
## 5.2 Viñetas de cómic























## Anexo 6: Evaluación

### 6.1 Rúbricas

#### Sesión 1: Rúbrica de exposición grupal Línea del tiempo:

Criterio	Excelente (10)	Notable (8)	Aceptable (6)	Insuficiente (4)
<b>Contenido histórico</b>	Información precisa, completa y rigurosa.	Información correcta y bastante completa.	Información con algunas lagunas o errores.	Información incorrecta o muy incompleta.
<b>Organización y claridad</b>	La exposición sigue un orden lógico y claro.	Buena organización con ligeras confusiones.	Organización algo caótica.	Desorganización total.
<b>Participación equitativa</b>	Todos los miembros participan activamente.	Participación de la mayoría.	Solo algunos participan.	Participación mínima o inexistente.
<b>Creatividad y diseño</b>	Altamente original, estéticamente cuidada.	Bastante original y cuidada.	Poca originalidad o estética.	Muy descuidada o sin esfuerzo visible.
<b>Uso del lenguaje oral</b>	Vocabulario adecuado, fluidez y entonación.	Lenguaje correcto, algunos fallos menores.	Lenguaje poco adecuado o escasa fluidez.	Lenguaje inapropiado o lectura sin entonación.

#### Sesión 3: Atención y comportamiento durante visionado

Participa activamente en el debate posterior.  
Presta atención durante el visionado.  
Muestra respeto por turnos de palabra.

**Sí (1 punto) No (0 puntos)**  
Individual Grupal



#### Sesiones 4 y 5: Rúbrica de análisis y participación en el aula:

Criterio	Excelente (10)	Notable (8)	Aceptable (6)	Insuficiente (4)
<b>Comprensión del texto</b>	Analiza con profundidad y comprensión total.	Comprensión general correcta.	Algunas confusiones o errores.	No demuestra comprensión clara.
<b>Participación en clase</b>	Intervenciones pertinentes y frecuentes.	Intervenciones puntuales.	Poca participación.	No participa.
<b>Aplicación de conceptos</b>	Usa con precisión recursos y términos literarios.	Usa términos con alguna imprecisión.	Usa pocos términos o mal empleados.	No usa conceptos literarios.

**Sesión 6: Exposición viñetas de cómic.**

Criterio	Excelente (10)	Notable (8)	Aceptable (6)	Insuficiente (4)
<b>Creatividad en las viñetas</b>	Escenas muy originales y bien ilustradas.	Buen nivel creativo y estético.	Creatividad limitada.	Sin originalidad ni esfuerzo artístico.
<b>Fidelidad al pasaje</b>	Representa fielmente el contenido narrativo.	Representación parcialmente correcta.	Contenido poco relacionado.	No se refleja el pasaje asignado.
<b>Uso del lenguaje del Barroco</b>	Uso adecuado y contextualizado.	Algunos errores o uso forzado.	Poco uso o sin intención clara.	No se utiliza o es incorrecto.
<b>Exposición oral</b>	Clara, estructurada y expresiva.	Clara con algunas dudas.	Poco clara o insegura.	No se entiende o es ininteligible.

**Sesión 8: Rúbrica de Evaluación: "Batalla de Barrockeros"**

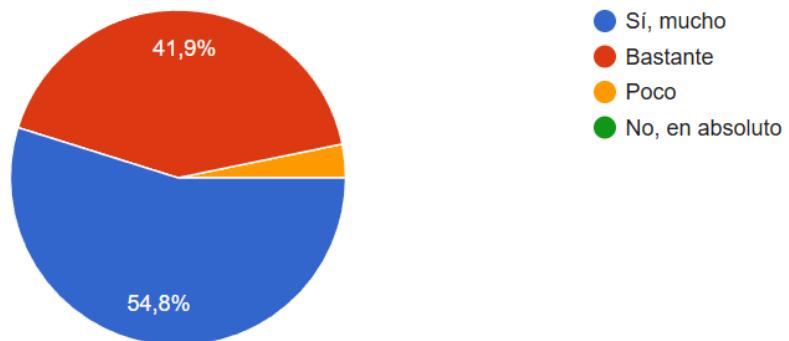
Criterio	Excelente (10)	Notable (8)	Aceptable (6)	Insuficiente (4)
<b>Calidad de los argumentos</b>	Argumentos sólidos, bien construidos.	Argumentos adecuados con coherencia.	Argumentos poco claros.	Argumentos incoherentes o ausentes.
<b>Uso de conectores y cohesión</b>	Uso variado y correcto de conectores.	Uso correcto aunque repetitivo.	Uso limitado.	Ausencia total o incorrecto.
<b>Originalidad y creatividad</b>	Alta creatividad en forma y contenido.	Algo de originalidad.	Poco original.	Sin creatividad.
<b>Expresión oral</b>	Excelente dicción, ritmo y presencia.	Buena expresión con algunos errores.	Dificultades al hablar.	Incomprensible o muy baja calidad.
<b>Trabajo en equipo</b>	Evidente coordinación y reparto de tareas.	Reparto funcional pero mejorable.	Trabajo desigual.	No hay colaboración aparente.

## 6.2. Cuestionario de autoevaluación

Muestra de algunas respuestas de 3ºB:

¿Crees que la dinámica del "Grand Prix del Barroco" (competición por equipos, acumulación de puntos, etc.) ha influido positivamente en tu motivación para aprender sobre Cervantes y el Barroco?

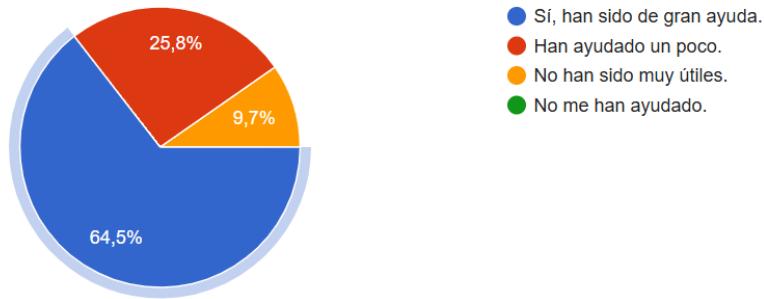
31 respuestas



La canción "Don Quijote de la Marcha y DJ Sancho Panza" (generada con IA) y el uso de vídeos interactivos (Edpuzzle) o juegos digitales (Genially), ¿te han ayudado a comprender y recordar mejor los contenidos de la unidad?

31 respuestas

[Copiar gráfico](#)



¿Cuál de estos recursos te ha parecido más efectivo y por qué?

31 respuestas

los vídeos de canciones porque son pegadizos y se me quedo la letra en la cabeza

El del comic

La canción

la del Gran Prix del barroco, porque te ayuda a estudiar de forma más divertida

El formato de presentación en el que explicabas el tema

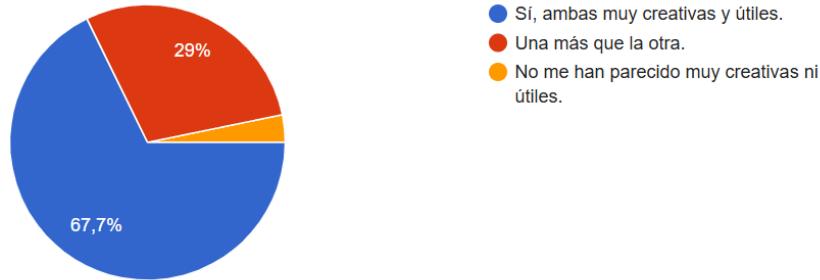
las presentaciones.

Los dos me han parecido muy efectivos porque son formas nuevas de aprender, es divertido, emocionante, etc. Te dan ganas de aprender, porque no lo ves tan aburrido. A mi me gustó más La Canción y los juegos, porque son formas para que el contenido se aprenda muy fácilmente.

¿La creación de la línea del tiempo sobre Cervantes y la elaboración de cómics sobre *El Quijote* te han parecido actividades creativas y útiles para asimilar la información?

31 respuestas

 Copiar gráfico



¿Qué aspecto de la unidad "El Grand Prix del Barroco" te ha parecido más difícil o crees que se podría mejorar para futuras ocasiones?

31 respuestas

Todas las dinámicas han estado muy bien

Lo de la línea del tiempo, porque hubo muy poco tiempo para terminarla

que den premio a las personas que ganen como subida de nota o regalos, y que hagan mas kahoots

Ninguno

yo creo que, algo habrá pero no se me viene nada a la cabeza.

Hacerlo más largo y con más puntos

Monopoly de Cervantes

Si tuvieras que añadir o cambiar algo en esta unidad para que el aprendizaje sobre Cervantes y su obra fuera aún más interesante o efectivo, ¿qué propondrías?

31 respuestas

Cambiaría el genially por un kahoot ya que el genially dió problemas y con un kahoot podemos acceder todos desde nuestro dispositivo y demostrar personalmente nuestro conocimiento sobre el tema e incluso hay podios lo cual podría ser una buena idea sumar 0.5 al primero, 0.25 al segundo, 0.10 al tercero o eso como tu veas es solo un buen consejo que te doy y eso también crea un ambiente de motivación sobre el tema y la asignatura.

Realmente, no todo está muy bien

Añadiría más debates o actividades de pensamiento crítico

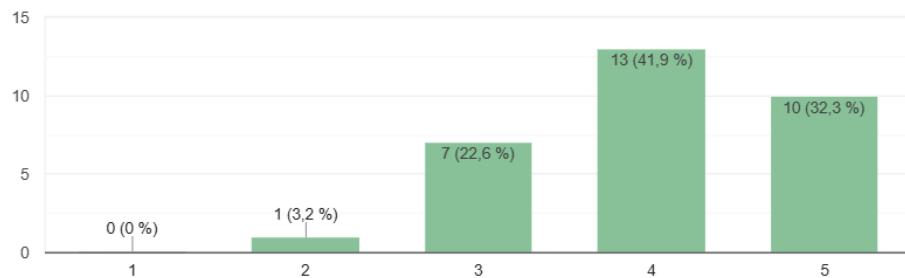
Nada fue todo perfecto

Yo no cambiaría mucho, a lo mejor incluiría alguna otra canción o juego pero nada más.

Valora tu participación y tu actitud general durante esta unidad didáctica (del 1 al 5, donde 1 es "Baja participación" y 5 es "Muy alta participación")

31 respuestas

Average rating (4.03)



**Anexo 7: Diplomas y marcapáginas**



GRACIAS

---

---

---

---



GRACIAS

---

---

---

---

