

**María Teresa Caro Valverde
María González García**

El uso didáctico de *Quijote Mundo*

María Teresa Caro Valverde

Quijote Mundo

La Baraja de las Competencias Comunicativas

Lengua Castellana y Literatura. Primer curso de Bachillerato

Tu lengua y mi lengua, tu habla y la
Nuestros ajetes, amores, quejas y
nostalgias, desengaños y turbas.

Me enseñaste
mi literatura.

Tomar cartas en el mundo
Tener las cartas bien ordenadas

del molino.

La suerte de la lengua
es conjugar las palabras obras.

La suerte de la literatura
es conjugar las vidas.

La suerte de conjugarlas
es la comunicación
más humana.



**EL USO DIDÁCTICO
DE QUIJOTE MUNDO**

MARÍA TERESA CARO VALVERDE
MARÍA GONZÁLEZ GARCÍA

EL USO DIDÁCTICO DE QUIJOTE MUNDO



Región de Murcia
Consejería de Educación, Formación y Empleo



Región de Murcia
Consejería de Educación, Formación y Empleo

UNIVERSIDAD DE
MURCIA



Edita:

- © Universidad de Murcia
Centro de Formación y Desarrollo Profesional

- © Región de Murcia
Consejería de Educación, Formación y Empleo
Secretaría General. Servicio de Publicaciones y Estadística

www.educarm.es/publicaciones

Creative Commons License Deed



La obra está bajo una licencia Creative Commons License Deed. Reconocimiento-No comercial 3.0 España.

Se permite la libertad de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las condiciones de reconocimiento de autores, no usándola con fines comerciales. Al reutilizarla o distribuirla han de quedar bien claros los términos de esta licencia.

Alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor.

Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

- © María Teresa Caro Valverde y María González García
- © Fotografía: M.T.C.V.

1ª Edición, Junio 2012. 1000 ejemplares

I.S.B.N.: 978-84-695-3489-2

Depósito Legal: MU 499-2012

Impreso en España - Printed in Spain

Fotocomposición e Impresión: Compobell, S.L.

Índice

I. Una guía del profesorado para un manual innovador	13
Objetivo principal.....	13
Oportunidad del manual.....	13
Manual innovador vs manuales academicistas.....	14
Necesidad de la guía para orientar el uso didáctico del manual	15
Estructura de la guía.....	16
Educar en la competencia comunicativa con el intertexto lector	16
Textos interculturales para tareas interactivas	16
II. El sentido de <i>Quijote Mundo</i>	19
Un libro original.....	19
La estrategia de jugar a conjugar	19
Dimensión hipertextual del clásico.....	20
La experiencia, madre de la ciencia	20
III. Los contenidos de <i>Quijote Mundo</i>	23
III.1. La baraja: un manual de competencias comunicativas	23
La metáfora de la baraja: el juego de la vida.....	23
Acceso electrónico.....	24
La competencia se demuestra en tareas	26
Competencia y "habilidad"	27

Consejos cervantinos para jugar a las cartas	27
<i>Quijote Mundo</i> , un juego caballeresco y paciente	28
Bloques de contenidos competenciales de la baraja.....	28
Correspondencias entre los palos de la baraja y los bloques de los contenidos curriculares de Primer Curso de Bachillerato	30
La importancia de la reflexión metacognitiva	32
Las competencias comunicativas en el <i>Quijote</i>	32
Investigación-acción en el aula.....	33
III.2. Los palos: un manual de aprendizaje procesual.....	34
La metáfora del viaje: los pasos cognitivos del Tarot.....	34
Acceso electrónico.....	36
El itinerario de Oros: de la metacognición a la investigación	36
El itinerario de Bastos: la memoria integral	39
El itinerario de Espadas: el perfeccionamiento del idioma.....	43
El itinerario de Copas: la comunicación libre.....	47
Los comodines: imaginación y sociedad.....	49
III.3. Las cartas: un manual para Primer Curso de Bachillerato.....	50
Estructura común a todas las cartas	51
Estructura de las cartas de autoevaluación	52
Contenidos de las cartas de Oros.....	55
Contenidos de las cartas de Bastos.....	58
Contenidos de las cartas de Espadas.....	61
Contenidos de las cartas de Copas	63
IV. Las reglas de juego con <i>Quijote Mundo</i>.....	67
IV.1. Regla 1: estrategias de juego	67
Jugar a resolver tareas.....	67
Jugar a encartarse con las cartas boca arriba	68
Jugar a conjeturar para jugarse las cartas.....	69

IV.2. Regla 2: niveles de juego	70
Nivel 1: el juego de la armadura	70
Nivel 2: el juego de la aventura	71
Nivel 3: el juego de la vida.....	71
IV.3. Regla 3: proceso de juego	71
Procedimientos de la jugada	71
Los pasos de la abducción y del intertexto lector.....	72
Criterios de calidad	72
V. Tareas de Lengua castellana y Literatura con Quijote Mundo	75
V.1. Tareas de reproducción	76
Tareas de acceso	76
Tareas de comprensión.....	77
V.2. Tareas de conexión	78
Tareas de aplicación.....	78
Tareas de análisis-valoración	79
V.3. Tareas de reflexión	81
Tareas de síntesis-creación	81
Tareas de juicio-regulación	83
V.4. Tratamiento integrado de las tareas	86
V.5. Función de las tareas: aprendizaje autónomo para la vida	87
Bibliografía	89

I. UNA GUÍA DEL PROFESORADO PARA UN MANUAL INNOVADOR

Objetivo principal

Este libro está destinado al profesorado que desea emplear con estrategias efectivas en el aula el manual de Lengua castellana y Literatura para Primer Curso de Bachillerato *Quijote Mundo: la baraja de las competencias comunicativas* del que es autora María Teresa Caro Valverde (2009).

Oportunidad del manual

Quijote Mundo es un libro relevante en el panorama educativo actual de la Región de Murcia por dos motivos coyunturales:

1º) Es pionero a nivel nacional en su propuesta de organizar el cultivo de la Lengua castellana y la Literatura en atención tanto a las actuales disposiciones de la LOE en la Región de Murcia como al horizonte de expectativas del EEES. Sus contenidos, objetivos y criterios de evaluación se ajustan al Decreto nº 262/2008, de 5 de septiembre, y consideran las directrices del *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas* (Consejo de Europa, 2002), sobre la educación en competencias.

2º) Fue difundido en el curso 2009-2010 por el Servicio de Publicaciones de la Consejería de Educación, Formación y Empleo de la Región de Murcia en todos los IES de la CARM. Por tanto, conviene publicar ahora *El uso didáctico del manual Quijote Mundo* como guía para mejorar su uso en el aula, ya que cientos

de Departamentos del área de Lengua castellana y Literatura tienen acceso a él y pueden aprovecharlo como recurso didáctico.

Manual innovador vs manuales academicistas

Tengamos presente que *Quijote Mundo* es un manual de Lengua castellana y Literatura innovador, pues su manejo es diferente al de los libros de texto convencionales, ya que, frente a las rutinas academicistas de tales libros, su objetivo es fomentar la competencia comunicativa de los estudiantes pensando en el aprendizaje para la vida y su estrategia es jugar a conjugar conocimientos con diversas cartas de una baraja para resolver tareas.

He aquí un esquema comparativo pormenorizado:

LIBROS DE TEXTO ACADEMICISTAS	QUIJOTE MUNDO: MANUAL INNOVADOR
Denotativos y serios	Connotativo y significativo
Temario cerrado y verificable con ejercicios. Cumple con el currículo.	Temario abierto a tareas de investigación, invención y autoevaluación. Crea con el currículo.
Aplicables al cuaderno	Implicado con el portafolio
Inculcan contenidos conceptuales	Impulsa contenidos procedimentales
Promueven una evaluación sumativa	Promueve una evaluación formativa
Control (lectura lineal y finita)	Interacción (lectura vinculada e infinita)
Soporte impreso	Soporte impreso y digital (acceso a TIC)
Actividades individualistas	Actividades individualizadas y cooperativas

LIBROS DE TEXTO ACADEMICISTAS	QUIJOTE MUNDO: MANUAL INNOVADOR
Aprender a leer y a escribir	Leer y escribir para aprender
Uso disciplinar. Cultura dominante.	Uso interdisciplinar. Proyección intercultural.

Necesidad de la guía para orientar el uso didáctico del manual

En efecto, *Quijote Mundo* fue pensado como manual de innovación educativa para el alumnado; pero, con posterioridad a su difusión en los centros educativos de la Región de Murcia, el profesorado interesado en aplicarlo en clase ha mostrado su desconcierto a la hora de orientar a los discentes en el uso apropiado de la mencionada baraja educativa de acuerdo con los fines didácticos que requiere un aprendizaje basado en tareas para el desarrollo integral de las competencias comunicativas.

Con la intención de solventar este problema, las autoras de este libro guía, en compañía de los compañeros de su grupo de investigación "Didáctica de la lengua y Educación Literaria" de la Universidad de Murcia, Pedro Guerrero Ruiz, Carmen Soto Pallarés, Ginés Lozano Jaén y Pedro Andrés Vicente Ruiz, han realizado durante los cursos 2010-2011 y 2011-2012 el Proyecto de Investigación e Innovación Educativa "Guía de uso para el manual de competencias comunicativas *Quijote Mundo*", el cual está suscrito al Programa III de Convenio de Cooperación entre la Consejería de Educación, Formación y Empleo de la Comunidad Autónoma de la Región de Murcia y la Universidad de Murcia. María Teresa Caro Valverde, en calidad de coordinadora de dicho Proyecto, y María González García, en calidad de profesora que aplicó el proyecto en las aulas de Primer Curso de Bachillerato del IES "Infante Don Juan Manuel", son responsables máximas de su diseño y acabado.

Estructura de la guía

La Guía está redactada con voluntad de síntesis para agilizar su uso secuenciado:

- Comienza por ofrecer una visión estructural de los contenidos didácticos de *Quijote Mundo* en baraja, palos y cartas.
- Continúa exponiendo las reglas de juego con dicha baraja en estrategias, niveles y proceso.
- Acaba con la propuesta de tareas de reproducción, conexión y reflexión para el desarrollo de la competencia comunicativa de la Lengua castellana y la Literatura, entendidas no como norma verbal y desvío artístico, sino como idioma materno y su uso pleno e imaginativo.

Educar en la competencia comunicativa con el intertexto lector

Se ha procurado mejorar la competencia comunicativa de los estudiantes por medio de una nueva metodología didáctica basada en la dinámica interactiva del *intertexto lector* (Mendoza, 2001), donde el mundo académico traba contacto con el mundo del aprendiz y procura que los procesos de enseñanza-aprendizaje de la Lengua castellana y la Literatura se orienten hacia la lectura crítica y la escritura creativa por las que el conocimiento del clásico cervantino se amplía en nuevos hipertextos interculturales.

Sólo así es posible la *literacidad* (Cassany, 2006), es decir, la capacidad cultural comprometida con la vida por la que emerge la lectura comprensiva y la interpretación crítica y creativa que preparan la escritura personal, los dos pilares que fundamentan la plena competencia comunicativa (Caro Valverde, 2009).

Textos interculturales para tareas interactivas

Todas las tareas deben partir de textos. Hemos buscado en las literaturas intercontinentales relatos de viajeros por un mundo al revés, es decir, "quijotes" porque viven un mundo que no les corresponde. Son textos donde aparece un tópico

ironizado y que, por ello, requiere la detección de las intenciones profundas de sus autores, gracias a su contraste en perspectiva con los conocimientos tradicionales y la sabiduría lectora que brinda el *Quijote*.

A partir de tales relatos interculturales, cabe proponer un modelo completo de tarea conforme a las reglas del juego con la baraja. En el portafolio del alumno han de quedar reflejadas las "jugadas" interactivas, es decir, los materiales consultados en el manual *Quijote Mundo*, sus estrategias de empleo y su provecho educativo.

II. EL SENTIDO DIDÁCTICO DE QUIJOTE MUNDO

Un libro original

Quijote Mundo es un ingenioso manual que se presenta en una caja con forma de libro y está dotado de un DVD, un folleto explicativo y una baraja de naipes exclusivos sobre contenidos del área de Lengua y Literatura que se imparten actualmente en las aulas españolas del nivel de Primer Curso de Bachillerato, de acuerdo con las directrices del Consejo de Europa sobre la educación en competencias y, en especial, la competencia comunicativa.

Sorprende el libro por muchas razones: su amplitud documental en la cobertura de asuntos lingüísticos y literarios relacionados con el *Quijote* –saco roto en el que cabe todo– en su IV Centenario, su originalidad estructural puesto que organiza las competencias con la metáfora global de los cuatro elementos de la naturaleza, la variedad de materiales didácticos reunidos en la aparente simplicidad de su formato digital y, sobre todo, su amenidad, dado que sus contenidos se usan como un juego de naipes.

La estrategia de jugar a conjugar

El libro invita a conjugar los contenidos de la Lengua y la Literatura en tareas de comprensión y producción estratégica de discursos. Lo que importa es que los alumnos combinen todas las cartas y palos necesarios para resolver las tareas que el profesor les ha encomendado y reflexionar sobre logros y dificultades hallados a fin de que los aprendizajes sean contruidos y evaluados por los propios alumnos. De ningún modo debe ser usado con el tipo de lectura lineal que suele imponerse en el uso de los manuales de texto academicistas, pues se trata de un manual de-

masiado extenso (el DVD incluye más de mil páginas de texto, es decir, triplica los contenidos de un manual convencional) para recorrerlo obedientemente –primero el tema 1, después el tema 2, y así sucesivamente–, sino que pide ser usado con una lectura libre y estratégica para recurrir a las cartas oportunas y combinarlas a fin de extraer de ellas el conocimiento integrado que permita resolver tareas. Viajar por sus cartas no consiste en el tránsito por senderos previstos como espectador impasible, sino en la aventura de trazar rutas por espacios diversos con los que se convive para lograr una misión.

Dimensión hipertextual del clásico

El sentido de la palabra “Mundo” en este libro cifra la dimensión hipertextual (Genette, 1989) del clásico como texto infinito en recreaciones e interpretaciones, y cuenta con la capacidad innata y más antigua del ser humano para generar hipertextos (la imaginación) y con el instrumento más moderno para difundir y multiplicar su prole (Internet).



Detalle de la escultura de Pedro Requejo "Homenaje a Don Quijote y Sancho" (2005) ubicada en la calle Mayor de Alcalá de Henares.

Es por ello que el manual *Quijote Mundo* parte de dos ideas innovadoras: una metodología significativa e interactiva que incluye los talleres de creación literaria en la programación de aula, y la consideración del *Quijote* como un hipertexto que desde su IV Centenario ha magnificado en Internet sus fabulosas proporciones educativas.

La experiencia, madre de la ciencia

El hecho de que, siglo tras siglo, el *Quijote* haya buscado lectores con sentido del humor se debe a que la mejor manera de aprovecharlo en las aulas es a través del diálogo de perspectivas cómplices entre el mundo cervantino y el

de cada lector en particular. Además, aprender Lengua y Literatura a partir del *Quijote* tiene la gran ventaja de vérselas con citas populares y cultas que invitan a la reflexión humanista para el desarrollo existencial en justa convivencia, ya que su sabiduría se revela profundamente multicultural y ecologista, tiene mucho que contar al futuro generacional de este recién iniciado siglo XXI.



Tomemos por consejo el refrán cervantino "la experiencia, madre de todas las ciencias" (*Quijote*, I, 28) para cultivar la didáctica de la Lengua castellana y la Literatura a través de experiencias discursivas de textos en contextos de experiencia, y mostremos a los alumnos que la ciencia aparece cuando el estudiante advierte y plantea interdependencias entre el mundo y su mundo. Tal es la ecología del aprendizaje.

III. LOS CONTENIDOS DE QUIJOTE MUNDO

III.1. LA BARAJA: UN MANUAL DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

La metáfora de la baraja: el juego de la vida

Quijote Mundo se organiza como una baraja de naipes que deben ser combinados para llevar a cabo tareas de competencia comunicativa. La baraja proporciona una metáfora que hace fácil adquirir una visión de conjunto de los contenidos del libro y la concienciación de que estos deben ser conjugados.

La lectura horizontal del juego de la baraja que proporciona su distribución en competencias-palos permite profundizar en los contenidos metafóricos que facilitan la función de los elementos integrantes en el desarrollo de la competencia comunicativa. Para ello es necesario acudir a la sabiduría arcana del Tarot, que asocia los cuatro palos de la baraja con los cuatro elementos de la naturaleza: Oros con el fuego, Bastos con la tierra, Espadas con el aire y Copas con el agua.

El proceso cíclico de la vida revela la secuencia de interdependencias de tales elementos: el crisol del fuego forma la tierra; ésta a su vez se comunica con el aire y en su relación surge el agua. De modo paralelo, el proceso cíclico de la comunicación revela la secuencia de interdependencias de sus competencias integradas: con el crisol de las estrategias se forja la capacidad sociolingüística; ésta a su vez necesita de los conocimientos gramaticales para perfeccionarse; pero su relación queda estéril si no se proyectan hacia la emanación de discursos.

He aquí un diagrama de equivalencias:

EN SU LECTURA HORIZONTAL...				
EL JUEGO SE ORGANIZA CON EL PROCESO CÍCLICO DE LA VIDA				
Palos de la baraja	Oros	Bastos	Espadas	Copas
Elementos de la naturaleza	Fuego	Tierra	Aire	Agua
Competencias comunicativas	Estratégica	Sociolingüística	Lingüística	Discursiva

En consecuencia, el juego didáctico *Quijote Mundo* dará "aprendizaje para la vida" (la mejor garantía del desarrollo y consecución de la competencia comunicativa) siempre que se conjuguen todos los palos o competencias de la baraja para que exista "agua", es decir, para que los estudiantes sean capaces de comprender textos orales y escritos y de producir sus propios discursos.

Dado que el complot de nuestra baraja es constructivo y no predictivo, al modelo del tarot se añaden dos "comodines" (propios del modelo de la baraja española) con dos competencias comunicativas de apoyo suplementario para dinamizar el juego de la vida. Los denominamos con los dos arcanos mayores fundamentales: el "Loco", que representa la pasión innovadora y carece de número; y el "Mundo", que por representar la plenitud de facultades es su última carta.

Acceso electrónico

El acceso electrónico al directorio digital de *Quijote Mundo* se abre con una página de *Inicio* donde aparece el menú principal con cuatro entradas.

- **Introducción:** contiene un resumen de los contenidos pedagógicos del manual.
- **Créditos:** informa sobre la edición del libro y sobre la autora y enlaza con una *Dedicatoria*.
- **Índice:** presenta un listado general con los cuatro palos de la baraja. Al pulsar en cada uno de ellos, aparece un listado de los temas correspondientes a las cartas de cada palo.
- **Baraja:** es la entrada en el juego.
- **Salir:** es la salida del libro.

Todos los anclajes, excepto *Salir*, tienen al pie del documento el regreso a *Inicio* y un icono para imprimir.

Éste es el aspecto de dicha página:



El anclaje **Baraja** que hay en la página de inicio de *Quijote Mundo* permite entrar en la página de la *Competencia comunicativa*, en la que aparecen siete cartas de acceso: dos comodines (Loco y Mundo), un arcano, y los cuatro palos (Oros, Bastos, Espadas y Copas).

Esta página de presentación de los anclajes de la baraja ofrece la puerta de acceso a cada uno de ellos. Al pasar el cursor por cada icono aparecen los siguientes textos de ayuda:

- En todos los *Palos* aparece la entrada a la zona de documentos correspondiente:
 - *Abrir Oros* (entrada a las cartas de la *Competencia estratégica*).
 - *Abrir Bastos* (entrada a las cartas de la *Competencia sociolingüística*).
 - *Abrir Espadas* (entrada a las cartas de la *Competencia lingüística*).
 - *Abrir Copas* (entrada a las cartas de la *Competencia discursiva*).

- En el *Comodín Loco* (*Competencia literaria*):
 - En la parte izquierda de la carta aparece el *Índice de contenidos*.
 - En la parte derecha superior de la carta aparece *Abrir Loco* (contiene el documento).
 - En la parte derecha inferior aparece **Antología* (contiene una selección de capítulos del *Quijote*).

- En el *Comodín Mundo* (*Competencia semiológica*):
 - En la parte izquierda de la carta aparece *Índice de contenidos*:
 - En la parte derecha de la carta aparece *Abrir Mundo* (contiene el documento).

- En el *Arcano* (*Competencia existencial*) aparece *Abrir arcanos* (contiene las imágenes de los 22 arcanos que se juegan como en la carta Ocho de Oros).

Todos los anclajes tienen al pie del documento el regreso al *Inicio* y un icono para imprimir.

La competencia se demuestra en tareas

La baraja es el instrumento metafórico que nos permite comprender con sencillez el verdadero aprendizaje basado en competencias. Importa tomar conciencia de que una persona no es competente por estar en posesión de habilidades o capacidades sino porque demuestra que sabe movilizarlas ante situaciones complejas. Nunca enseñará competencias quien instruya a sus alum-

nos inculcándoles datos y procedimientos acumulativos que el alumno deberá repetir en situaciones controladas. Educará en competencias quien proporcione a sus alumnos los recursos necesarios para que los movilicen con buen juicio con el propósito de llevar a cabo tareas complejas donde aborden problemas de proyección vital (Rey, 1999; Perrenoud, 2003; Tardif, 2006).

Es por ello que, tal y como señalan Zabala y Arnau (2007, 31), la LOE entiende que “la competencia ha de identificar aquello que necesita cualquier persona para dar respuesta a los problemas con los que se enfrentará a lo largo de su vida.” Ese “aquello” se refiere, a juicio de Escamilla (2008, 30), a las estrategias de “saber hacer, saber cómo hacerlo, tener la voluntad de hacerlo y hacerlo de acuerdo con unos principios.”

“Competencia” y “habilidad”

El concepto de “competencia” supera al de “habilidad”. La habilidad se aprende por imitación, se afianza por repetición y se demuestra en actividades rutinarias. En cambio, la competencia se aprende en acciones sociales que implican cierto grado de complejidad e incertidumbre, y requiere integrar conocimientos, actitudes y habilidades a fin de afrontar tareas planteadas en situaciones novedosos con actitudes cognitivas que no se limitan a la simple reproducción de conocimientos teóricos o prácticos, sino que deben ponerlos en interacción a través de operaciones mentales de conexión y de reflexión que los transformen para su transferencia adecuada a nuevos contextos.

Consejos cervantinos para jugar a las cartas

La idea de la baraja se acopla perfectamente a la ciencia educativa del aprendizaje por competencias porque es un juego complejo que requiere la interacción de cartas de palos diferentes y porque es un juego de azar que implica trabajar con la incertidumbre de lo novedoso e impredecible.

El propio Cervantes vincula el origen del juego de naipes a la época caballerescas de Carlomagno (*Quijote*, II, 24), pero también avisa contra los figureros que intentan usarlas malévolamente para engañar a los supersticiosos (*Quijote*, II, 25).

En efecto, tanto el juego de cartas como otros juegos de azar pueden tener un uso benefactor o pernicioso para el conocimiento humano. Los luchadores que siguen ideales caballerescos emplean su imaginación en la aventura de investigar en lo incalculable con principios de honor, justicia y solidaridad, para que la Edad de Oro retorne al hombre. Ellos barajan con paciencia las posibilidades de construir una vida mejor para todos. En cambio, los tahúres y figureros barajan deprisa y levantan cartas ajenas porque su intención es montar un teatro disuasorio de la verdad y emplear su hipocresía para estafar al ignorante y al supersticioso con artimañas calculadas y objetualizadoras que afincan la Edad de Hierro en la mente humana.

Quijote Mundo, un juego caballeresco y paciente

La baraja educativa *Quijote Mundo* se hace eco de los ideales y de los avisos cervantinos y opta por plantear un juego caballeresco y benefactor para la ciencia, pues entiende la idea de "jugar" como la de construir los aprendizajes barajando con paciencia, es decir, seleccionando las cartas o materiales destinados a la indagación y la aportación cognitiva con las que se aprende a madurar de modo responsable y cooperativo en las competencias verdaderas, las que son obra personal y significativa para la vida democrática.

Bloques de contenidos competenciales de la baraja

La baraja ubica en los cuatro palos fundamentales (oros, bastos, espadas y copas) los cuatro bloques de competencias que integran la competencia comunicativa: estratégica, sociolingüística, lingüística y discursiva (Canale, 2000). Ofrece, además, dos comodines donde se ubican las competencias semiológica (Lomas, 2001) y literaria.

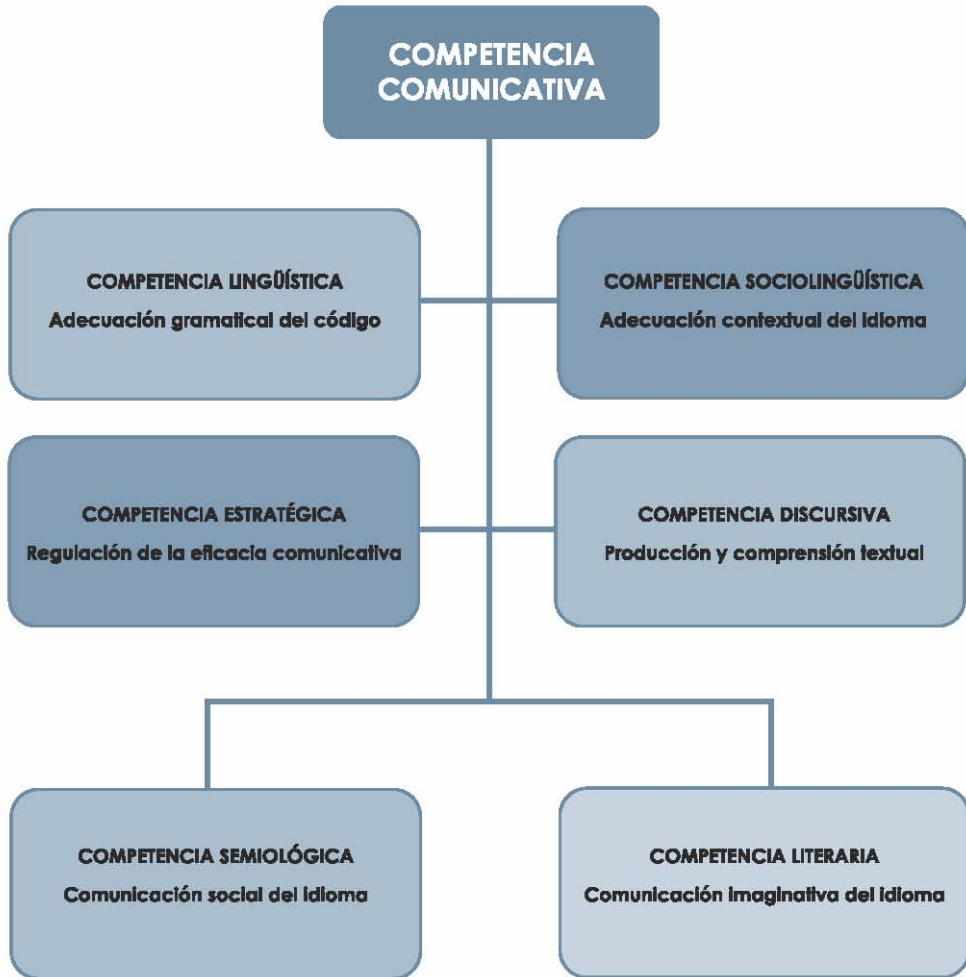
La competencia comunicativa avisa de que, para comunicarse, no es suficiente con conocer el código lingüístico; es necesario igualmente saber cómo servirse de ella en función del contexto social (Hymes, 1971). Es por ello que cada una de las competencias que la integran contribuyen a su afianzamiento:

- Competencia estratégica (Oros): es la capacidad de servirse de recursos verbales y no verbales para hacer efectiva la comunicación y compensar fallos

formativos al respecto. Sirven para este propósito el portafolio del alumno, la guía de la asignatura, las técnicas de síntesis conceptual, las búsquedas investigadoras en bibliotecas e Internet y otros recursos TIC.

- Competencia sociolingüística (Bastos): es el conocimiento de las normas socioculturales que condicionan el comportamiento comunicativo en los diferentes ámbitos del uso lingüístico. Se ocupa, por tanto, de la adecuación del texto al contexto y a la situación donde se comunica. Atañe tanto a las reglas socioculturales como al registro y las variedades lingüísticas.
- Competencia gramatical o lingüística (Espadas): es la capacidad personal de producir y comprender enunciados que respeten en su codificación las reglas de la gramática de la lengua en todos sus niveles, así como de emitir juicios sobre su gramaticalidad. Comprende los niveles fonológico, gramatical (morfo-sintáctico), léxico, semántico, ortográfico y ortológico.
- Competencia discursiva (Copas): es la capacidad personal para desenvolverse de manera eficaz y adecuada en una lengua, combinando formas gramaticales y significado para lograr un *texto trabado* (oral o escrito), en diferentes situaciones de comunicación. Atañe tanto a los *géneros discursivos* como de *secuencias textuales*. Dota, pues, del dominio de las habilidades y estrategias que permiten a los interlocutores producir e interpretar textos.
- Competencia literaria (Comodín Loco): es la capacidad del lector para interactuar con la obra literaria a través de la comprensión lectora y del intertexto lector. Con ellos se propicia la interpretación, el placer estético y la creatividad personal propias de la Educación Literaria. Así se desarrolla la comunicación imaginativa que favorece el aprendizaje de todas las competencias de modo autónomo, holístico, interdisciplinar y crítico.
- Competencia semiológica (Comodín Mundo): se refiere a los conocimientos, habilidades y actitudes que favorecen una *interpretación crítica* de los usos y formas de los *mass media* y de la publicidad. Por tanto, presta atención a la interacción de lenguaje verbal y no verbal, e indaga en los textos provenientes de prensa, radio, televisión, cine y publicidad, con especial interés por valorar su control institucional y su difusión cultural.

He aquí un esquema definitorio:



Correspondencias entre los palos de la baraja y los bloques de contenidos curriculares de Primer Curso de Bachillerato

Los bloques de contenidos presentes en el Decreto vigente para Primer Curso de Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Murcia (Decreto nº 262/2008, de 5 de septiembre) se acoplan del siguiente modo en la baraja *Quijote Mundo* de las competencias comunicativas:

**BLOQUES DE CONTENIDOS DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA
Y SU CORRESPONDENCIA EN COMPETENCIAS COMUNICATIVAS**

para Primer Curso de Bachillerato

(Decreto nº 262/2008, de 5 de septiembre.)

Bloque I

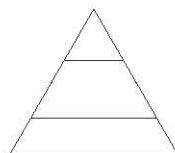
La variedad de los discursos y el tratamiento de la información

Competencias discursiva y estratégica

Bloque II

El discurso literario

Competencia literaria



Bloque III

Conocimiento de la Lengua

Competencia lingüística

*La competencia sociolingüística atañe a los aspectos culturales de la Lengua castellana y de su Literatura (reúne contenidos de los bloques II y III).

*La competencia semiológica puede incidir periféricamente en todos los bloques y competencias.

Por tanto, la correspondencia entre bloques de contenidos y palos de la baraja es la siguiente:

- Todos los contenidos curriculares del Bloque I referido a “La variedad de los discursos y el tratamiento de la información” quedan cubiertos en los contenidos recogidos en los palos de la baraja “Copas” y “Oros”.
- Todos los contenidos curriculares del Bloque II sobre “El discurso literario”, por referirse a aspectos socioculturales de la literatura, quedan cubiertos en los contenidos recogidos en “Bastos” y también en el “Comodín Loco”, dedicado exclusivamente a la lectura del *Quijote* y a la biografía de Miguel de Cervantes.
- Todos los contenidos curriculares del Bloque III concerniente al “Conocimiento de la lengua” quedan cubiertos en los contenidos recogidos en “Espadas” y en “Bastos”. En “Espadas” se incluyen los contenidos de tipo gramatical y en “Bastos” los socioculturales.

- Además, existen dos comodines que, como reza su nombre, pueden acomodarse a cualquier contenido de la Baraja. Son el "Comodín Loco" (que contiene una antología del *Quijote*, consejos sobre su lectura y una biografía de Miguel de Cervantes en homenaje al IV centenario del clásico) y el "Comodín Mundo" (que contiene indicaciones sobre la teoría de la comunicación y su aplicación crítica a cualquier texto).

La importancia de la reflexión metacognitiva

El nuestro es un juego de travesías hacia la "competencia comunicativa" que favorece la más provechosa de las competencias generales: la "competencia existencial". Es por ello que, en el desarrollo del aprendizaje basado en competencias, tan importante resulta activar conexiones entre saberes como desarrollar reflexiones metacognitivas. Como bien razona Bolívar (2010: 74):

"El pensamiento reflexivo demanda procesos mentales relativamente complejos y requiere procesos de pensamiento abstracto para transformarlo en acciones. La reflexión implica el uso de habilidades para entender cómo pensamos, para tener iniciativas creativas y para opinar de manera crítica. Las personas que reflexionan en común es normal que desarrollen un pensamiento de aplicación práctica o de acción."

Las competencias comunicativas en el Quijote

A partir de la consideración hipertextual del *Quijote*, María González García (2009) ha estudiado en *Educación con el Quijote: del canon al hipertexto*, la articulación de la competencia comunicativa en las subcompetencias que también articulan la baraja *Quijote Mundo*, y ha obtenido las siguientes conclusiones:

- Desde el punto de vista de la competencia estratégica, emerge en la novela cervantina una consideración metacognitiva de tipo irónico (Close, 2005; Fuentes, 2005; Riley, 1981), de forma que el *Quijote* se convierte en un libro que cuestiona su propia ficción con sentido bromista. Por tanto, hay que leerlo entre líneas y comprendiendo la idea contraria a lo que en él se escribe.

- Desde el punto de vista de la competencia sociolingüística, se hace palpable la conciencia intercultural del autor de la novela y su invitación a leerla desde diversas perspectivas culturales, ya que el *Quijote* es un libro del mundo, el más traducido después de la *Biblia* y el *Corán*.
- Desde el punto de vista de las competencias lingüística y discursiva, el texto requiere entendimiento en su contexto de producción y recepción, ya que, como observó Machado (1915), Cervantes fue un gran pescador de lenguaje vivo
- Desde el punto de vista de las competencias semiológica y literaria, gracias a la gigantesca difusión del clásico en Internet –así lo reconocen los versos de Joaquín Sabina (2005) “Cervantes.com / Don Quijote navega en Internet”-, la novela está más abierta que nunca a la producción discursiva y a la literacidad (Cassany, 2006) derivadas de las lecturas que reaccionan ante el texto con sentido crítico y correspondencia creativa.

Investigación-acción en el aula

Si, como ha definido Lomas (1996, 44), la competencia comunicativa concierne al “conjunto de procesos, habilidades y conocimientos de diverso signo –lingüísticos, sociolingüísticos, estratégicos y discursivos– que el hablante debe poner en juego para producir o comprender discursos adecuados a la situación y al contexto de comunicación y al grado de formalización requerido”, en consecuencia hay que implicar al profesorado en dicha empresa formativa, de acuerdo con el objetivo que González García (2009: 64) reclama para el caso: “mejorar la competencia comunicativa de los alumnos necesita la previa formación teórico-práctica del profesorado en la investigación-acción”.

La investigación-acción se desarrolla en el aula. El profesor mejora su competencia profesional proponiendo a sus alumnos tareas que requieren desarrollar competencias y reflexionando sobre las incidencias (dificultades y logros) sucedidas durante el proceso del trabajo para llevar a cabo cada tarea, a fin de validar o reformular su práctica docente.

El profesor puede guiar a sus alumnos con clases magistrales, puede mediar el aprendizaje autónomo de éstos ofreciéndole las orientaciones y apoyos didácticos

oportunos, pero ante todo aprende a ser profesor a través de su relación didáctica con los alumnos.

III.2. LOS PALOS: UN MANUAL DE APRENDIZAJE PROCESUAL

La metáfora del viaje: los pasos cognitivos del Tarot

En coherencia con la dimensión caballeresca de la baraja educativa, el proceso didáctico de cada palo se organiza como un viaje honesto que se inicia en el reconocimiento de los orígenes en el cosmos y acaba en el logro de la obra personal. Quien observe una a una y en orden sucesivo las cartas que componen cada palo descubrirá que las imágenes correspondientes subrayan la experiencia de este recorrido, pues el As siempre refleja una galaxia y el resto de naipes se va acercando progresivamente al mundo en que vivimos hasta que el Rey refleja una obra quijotesca producida por los estudiantes.

Todos los palos preparan armónicamente la misma ruta, cuyas estaciones son denominadas con los pasos cognitivos que el Tarot atribuye a la vida, a saber: inicio, transformación, realización estable, y trascendencia. Acudimos al Tarot sin ánimo de buscar oráculos de predestinación o vaticinio, sino con el deseo de aprender de su planteamiento evolutivo hacia el poder creativo del ser humano. Luego la explicación que se indica seguidamente se justifica por su transposición didáctica a un juego educativo democrático.

El primer paso lo detenta el inicio, que corresponde al As de cada palo. El tarot afirma que el As representa la sustancia que vamos a trabajar. El segundo paso se centra en la "transformación", que ocupa desde la carta II hasta la carta VII. El tarot afirma que parte de la inactividad de las fuerzas latentes manifestada en la carta II, que se ve forzada a la acción por la aparición de la carta III, la nueva restauración del equilibrio en la IV, elevado de lo material a lo espiritual por la V, que se perfecciona técnicamente en la VI y se realiza de modo completo –transformador, sabio y técnico– en la VII, número mágico por excelencia.

El tercer paso apunta hacia la "realización estable". Va de la carta VIII a la X. La carta VIII representa la evolución hacia una realización completa. La carta IX transforma el círculo en espiral, que anuncia una nueva vida inferior o superior en

función del trabajo personal realizado hasta el momento. La carta X es carta de transición entre la consciencia adquirida en este ciclo y las expectativas de trascendencia del venidero.

El cuarto y último paso se refiere a la “trascendencia”, y lo protagonizan los honores. Son naipes donde aparecen figuras humanas, un microcosmos humanizado dentro del macrocosmos del juego de naipes. La sota representa la energía del inicio y se asemeja al escudero del caballero que le precede y al cual quiere asemejarse. El caballero está al servicio del rey como mensajero de energía. La reina y el rey son heraldos poseedores de la energía del *animus*.

Por tanto, el proceso de enseñanza-aprendizaje en cada competencia se inicia en el As, donde está un documento básico para avanzar en el conocimiento; se despliega en la transformación gradual que acontece con el suministro y manejo de organizadores analíticos en las cartas numeradas del 2 al 7; madura y se estabiliza con la realización de prácticas complejas de análisis textual propuestas en las cartas 8, 9 y 10; y culmina el proceso de desarrollo de la competencia con la “trascendencia” de conocimiento patente en las creaciones significativas de los alumnos que aparecen en las cartas de Honor (Sota, Caballo, Reina y Rey).

En suma, los pasos cognitivos del Tarot convierten en un juego fácil de comprender el acceso secuenciado a la idea que fundamenta toda educación en competencias: el saber existe para reconocerse en su humanidad viva y hereditaria y para transformarlo en nuevos saberes.

He aquí un esquema del proceso:

En su lectura vertical... El juego se organiza con el proceso didáctico del tarot	
Inicio	Base para avanzar en la competencia
Transformación	Suministro y manejo de organizadores analíticos
Realización estable	Prácticas complejas de análisis textual
Trascendencia	Creaciones significativas de los alumnos

Acceso electrónico

Al abrir cualquiera de los palos de la baraja, aparece lo siguiente:

- 14 cartas con la denominación de la competencia comunicativa a la que pertenecen. Al pasar el cursor, en la zona superior de cada carta se ve el texto de ayuda *Índice de contenidos*, y en su zona inferior el texto de ayuda indica abrir documento, por ejemplo *Abrir As de Oros*.
- En el pie de página de cada palo, existen además tres posibilidades de trabajo: regresar a la baraja completa, imprimir, y acudir a *Enlaces Web*, donde están en Word todas las páginas Web de las 14 cartas del palo en cuestión y sus respectivos comentarios didácticos. Estos enlaces permiten copiar direcciones y pegarlas en la barra de búsquedas de Internet, de modo que así ya es posible disponer de las "Búsquedas en la Web" que aparecen al final del documento en pdf.

El itinerario de Oros: de la metacognición a la investigación

OROS	COMPETENCIA ESTRATÉGICA
Inicio	As: Programación del área.
Transformación	2: Portafolio de autoevaluación del alumno. 3: Superación de dificultades de actuación comunicativa. 4: La mediación oral y escrita. 5: Consulta de fuentes orales y escritas. Uso de las bibliotecas. 6: Uso de las TIC como herramientas de investigación. 7: Programación de tareas creativas con los clásicos.
Realización	8 Autoevaluación en competencias generales ("tiraje astral"). 9: Estrategias constructivas del proceso de enseñanza-aprendizaje por conjugación de competencias comunicativas y generales. 10: Autoevaluación de la competencia estratégica.

OROS	COMPETENCIA ESTRATÉGICA
Trascendencia	<p>Sota: <i>Quijote.com</i>: el IV Centenario.</p> <p>Caballo: Viaje literario por la ruta del <i>Quijote</i>.</p> <p>Reina: Si don Quijote leyera... (Cuentos centenarios con Verne, Einstein, Andersen, Mortadelo y Filemón).</p> <p>Rey: El libro-baraja <i>Quijote Mundo</i>.</p>

En Oros se aloja la capacidad para regular la interacción comunicativa y sus contenidos se organizan en consideración didáctica del IV Centenario del clásico. Las monedas doradas conmemorativas del IV Centenario del *Quijote* emitidas por la Fabrica Nacional de Moneda y Timbre son el motivo simbólico que distingue este palo, como remedo de aquellos escudos de oro que circulaban en el también conocido como Siglo de Oro español. El oro, ya sea acuñado en moneda o en cualquier objeto de valor, da prestigio al caballero.¹ Por tanto, la moneda, cargada de honor y humor, es símbolo de la competencia estratégica, y tiene el valor transaccional de dar para recibir, como también ocurre con la relación de enseñanza-aprendizaje realmente valiosa. Evaluar es dar valor, y el itinerario de Oros abre camino a esta importante faceta educativa de la competencia comunicativa.

El itinerario de la competencia estratégica, al centrarse en la promoción del aprendizaje autónomo del alumno, debe ser ante todo metacognitivo para que la investigación personal vaya por buen camino. Por ello, todo estudiante que decida desarrollarla debe empezar su aprendizaje por el hecho de tomar conciencia de la guía didáctica de la asignatura que consta en la programación del área.

La transformación o crecimiento de esta competencia necesita del impulso de un recurso absolutamente indispensable para el desarrollo del aprendizaje

¹ Por ello, Don Quijote, cuyo yelmo estaba roto, decide buscarlo de oro purísimo, como el del moro Mambrino de *Orlando innamorato*; y la primera cosa reluciente que atisba, una bacía que un barbero llevaba sobre la cabeza para protegerse de la lluvia, la confunde con ello (*Quijote*, I, 21).

autónomo desde la metacognición: el portafolio del alumno. Como puede apreciarse en los contenidos de la carta correspondiente, no es el típico cuaderno de clase con ejercicios, sino que además implica actividades de autoevaluación sucintas a la resolución de tareas donde demuestra su responsabilidad e iniciativa personal. El portafolio es idóneo para el juego educativo *Quijote Mundo*.

Para que el portafolio tenga sentido didáctico, hay que integrar el reconocimiento del error en el proceso formativo, pues de ello depende el avance firme en el aprendizaje. Por este motivo le sigue la carta dedicada a la "Superación de dificultades de actuación comunicativa", que proporciona recursos de consulta sobre el tema. Y a esta le sigue la carta "La mediación oral y escrita" como una sexta habilidad comunicativa que conviene ejercer al igual que escuchar, hablar, leer, escribir y conversar, especialmente en tareas de aprendizaje cooperativo.

De todos es sabido que tanto la consulta de fuentes orales y escritas en bibliotecas e Internet así como el uso de otras herramientas TIC para la investigación son estrategias necesarias para ser competente en el estudio, pero también se incluye aquí la programación de tareas creativas con los clásicos, pues desde la óptica del aprendizaje basado en competencias tan importante es la acción creativa como la analítica y la reflexiva.

La realización estable de la competencia estratégica es netamente metacognitiva. Y en este sentido conviene empezar siempre por el famoso consejo socrático "conócete a ti mismo", para lo cual ha sido habilitada una carta exclusiva sobre la autoevaluación en las "competencias generales" que señala el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas*. Siguiendo la lógica metafórica del Tarot, tiene el aliciente de que ha sido organizado como un "tiraje astral", donde el estudiante juega a conocerse en todas las casas del zodiaco, y las cartas que utiliza para ello son los Arcanos que aparecen anclados en el menú principal de la baraja. Son 22 cartas al servicio del desarrollo de la competencia existencial.

Al hilo de tal autoevaluación lúdica en competencias generales que aporta el Ocho de Oros debe usarse la carta que le sigue: "Estrategias constructivas del proceso de enseñanza- aprendizaje por conjugación de competencias comunicativas y generales", la cual pretende afianzar la realización estable del aprendizaje autónomo del alumno en su competencia estratégica de comunicación social

por medio de consejos para que el estudiante avale su elección y combinación de cartas de diferentes palos con la razón de ser que le dan las competencias generales.

No debe olvidarse que el sistema de aprendizaje, enseñanza y evaluación del *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas* atiende al criterio de competencia para conjugar las acciones constructivas del idioma con una proyección significativa e intercultural. Así que la competencia estratégica no debe restringirse a la simple corrección de errores en usos comunicativos controlados-, sino que debe evaluarse de modo abierto y cooperativo, y puede servir también para promover iniciativas de mediación, negociación, excusa, y creación... de cosas con palabras. Desde esta perspectiva cabe usar la carta Diez de Oros, "Autoevaluación de la competencia estratégica", la cual se ampara en los criterios de evaluación curricular de Primer Curso de Bachillerato y tiene en cuenta los perfiles descriptivos del *Marco*. En la sección de esta *Guía* dedicada al uso de las cartas, se mostrará el procedimiento de autoevaluación de este palo y de los restantes.

En el paso cognitivo hacia la "trascendencia", las cartas cobran rostro: Sota, Caballo, Reina y Rey tienen el honor de albergar las cartas más atractivas y enorgullecedoras para los jóvenes estudiantes. Aquí se encuentra "*Quijote.com: el IV Centenario*" con una muestra selecta de direcciones de Internet y actos culturales relevantes; "*Viaje literario por la ruta del Quijote*" con indicadores y dossier fotográfico para su visita; "*Si don Quijote leyera ... (Cuentos centenarios con Verne, Einstein, Andersen, Mortadelo y Filemón)*" con creaciones literarias realizadas por los alumnos a partir de la metodología del intertexto lector; y "*El libro-baraja Quijote Mundo*" que sirve de guía para que el alumno tome conciencia de las razones pedagógicas y de la configuración didáctica del manual *Quijote Mundo*.

El itinerario de Bastos: la memoria integral

BASTOS	COMPETENCIA SOCIOLINGÜÍSTICA
Inicio	As: Oralidad y escritura.

BASTOS	COMPETENCIA SOCIOLINGÜÍSTICA
Transformación	2: Tópicos y géneros literarios. 3. Antología de la literatura castellana y murciana. 4. Historia de la literatura castellana y murciana. 5. Mapa genealógico del <i>Quijote</i> . 6. El plurilingüismo hispánico y mundial. 7. Las lenguas y sus variedades sociales, geográficas y funcionales.
Realización	8. Aprendizaje conceptual de la historia de la literatura: esquemas genealógicos. 9. Aprendizaje lúdico de la historia de la literatura: torneos literarios. 10. Autoevaluación de la competencia sociolingüística.
Trascendencia	Sota.- El <i>Quijote</i> para las lenguas del mundo. Caballo.- El <i>Quijote</i> para los espectáculos del mundo: música, teatro y cine. Reina: El <i>Quijote</i> para la edición y la iconografía del mundo. Rey.- El <i>Quijote</i> para las literaturas del mundo.

En Bastos se aloja la capacidad de adecuación al contexto comunicativo. Reúne materias sobre la construcción estructural y evolutiva de los conceptos enciclopédicos socioculturales en torno a la lengua castellana y, sobre todo, en torno a su literatura. Un mazo rústico con el rostro de Sancho Panza en la punta más gruesa es el motivo simbólico que representa este palo. El significado esotérico del mazo en las cartas alude a todas las cosas que existen en la vida terrenal. Aquí es trasunto cómico de la vara mágica de Merlín, educador del rey Arturo.²

² Los encantamientos de Merlín son mencionados por Don Quijote en varias ocasiones (*Quijote* II, capítulos 35 y 41) para justificar su loca visión del mundo al revés y sus batallas disparatadas, entre ellas una donde, para desencantar a Dulcinea, Sancho había de propinarse 300 azotes.

En suma, la energía telúrica y materialista de Bastos concuerda con los contenidos culturales vinculados a la competencia sociolingüística en esta baraja educativa.

En este palo hay más contenidos memorables que en los restantes, y por ello brinda la oportunidad de educar a los alumnos en el correcto trabajo de su memoria para el desarrollo de su formación intelectual, dado que a menudo estos desarrollan solo la memoria como retentiva episódica y descuidan la memoria semántica y la memoria procedimiento que les reportan madurar en su memoria integral, donde los contenidos quedarían incorporados a largo plazo y con utilidad para la vida.

El itinerario de Bastos se inicia con el discernimiento conceptual y tipológico entre las dos manifestaciones básicas de la comunicación lingüística: la oralidad y la escritura. En la transformación se presentan las constantes temáticas (tópicos) y formales (géneros) de la literatura desde una perspectiva multicultural, y a continuación se ofrecen tres documentos combinables: una antología de textos pertenecientes a las literaturas castellana y murciana susceptible de ser usada en complementariedad con un dossier teórico sobre la historia de la literatura castellana y murciana desde la Edad Media hasta el Siglo de Oro y con un mapa genealógico de las principales obras antecedentes del *Quijote*. También se informa en este ciclo cognitivo sobre el plurilingüismo hispánico y mundial, así como sobre las variedades diastráticas, diatópicas y diafásicas de la lengua castellana.

La realización estable de la competencia sociolingüística se desenvuelve con tres cartas que invitan a realizar una comprensión global de los materiales literarios precedentes por medio de esquemas hipertextuales e intertextuales y a celebrar un torneo literario donde practicar la argumentación oral, así como a efectuar la correspondiente autoevaluación en dicha competencia que cierra el ciclo.

La trascendencia encuentra en este palo el enaltecimiento del alcance mundial del *Quijote* cervantino: la sota se refiere a su traducción a otras lenguas; el caballo recoge su recreación en espectáculos musicales, teatrales y cinematográficos; la reina se ocupa de sus versiones editoriales e iconográficas, y el rey recorre su pervivencia en obras literarias de otros países y continentes; y todas en conjunto afirman la dimensión intercultural del clásico.

En efecto, Bastos es el palo donde los estudiantes de *Quijote Mundo* emplean más su memoria. Pero, tal y como avisábamos antes, no queremos cometer el error de entender la memoria como simple fijación de datos en la mente, sino que deseamos usar la memoria semántica y la procedimental para lograr que los alumnos ejerciten su memoria integral. Y, como hemos podido apreciar, en la realización estable de Bastos hay documentos didácticos que procuran actividades para educar las posibilidades intelectuales de la memoria semántica, y los documentos del ciclo de la transformación, por ser combinables, requieren usar tareas que dinamizan la memoria procedimiento.

La cadena procesual de la memoria integral es el siguiente. Las cartas del "inicio" y de la "transformación" educativa promueven el suministro de conceptos adquiridos de la realidad común. Por tanto, su cúmulo de datos requiere activar la *memoria episódica*, la cual encuentra su sistema de archivo en la reestructuración de ideas, que es actividad propia de la *memoria semántica*, la cual se suele lograr a través de la elaboración de esquemas a partir de los apuntes, y por la calidad de estructuras logradas demuestra la capacidad de síntesis y conectividad de cada alumno. Las cartas de la realización estable reportan la manipulación estructural que ejercita la memoria semántica. Gracias a ella es posible ajustar el aprendizaje de tales contenidos al horizonte cognitivo del aprendiz y hacer surgir la *memoria procedimiento* en forma de evocación. Finalmente, el Diez de Bastos, al encargarse de la autoevaluación en la competencia sociolingüística, ejercita la *memoria balance* que da cuenta de la ponderación del proceso de aprendizaje de la *memoria integral*.

Lo pedagógico es facilitar a los alumnos materiales educativos que conecten con referentes actuales o pasados de su realidad comunicativa. Así lo hemos hecho con las cartas del ciclo de la trascendencia, en este caso dedicadas exclusivamente a la asimilación de datos sociolingüísticos sobre la difusión del *Quijote* en el mundo. Antipedagógico sería pedir que los alumnos memorizaran datos como si su mente fuera eco repetitivo de apuntes ajenos, pues este tipo de memoria muere en sí misma, ya que no promueve la comprensión y expresión lingüística oral y escrita que son base del conocimiento humano del mundo, sino que recita como un "papagayo" una lección que parece letanía.

La dinámica de *Quijote Mundo* impide leer repitiendo (la vastedad de sus contenidos y su redacción reflexiva agobiaría a los estudiantes "empollones") y

pide leer buscando (la vastedad de sus contenidos abre campo y su redacción reflexiva da ideas a los estudiantes curiosos). Sus contenidos conceptuales y enciclopédicos no han sido hechos para la mecánica de la repetición, sino para usarlos como herramientas de trabajo comunicativo en combinación con otros contenidos para afrontar situaciones pragmáticas muy concretas. Así, por ejemplo, la mejor manera de estudiar la historia de la literatura es esta:

- Sintetizando su información relevante en esquemas comparativos.
- Haciendo búsquedas bibliográficas en bibliotecas o en Internet para cazar “tesoros” de conocimiento nuevo sobre el tema.
- Realizando comentarios de texto donde, además del análisis temático y formal, se conceda importancia a las inferencias del intertexto lector y a la opinión crítica personal de los jóvenes comentaristas.
- Correlacionando tales contenidos con los de otras cartas como organizadores previos y modelos textuales para la realización de tareas creativas y reflexivas.

El itinerario de Espadas: el perfeccionamiento del idioma

ESPADAS	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA
Inicio	As: Ortología y Ortografía.
Transformación	2: Fonología y morfología. 3. Sintaxis y pragmática de la oración simple. 4. Sintaxis y pragmática de la oración compuesta. 5. El significado de las palabras. Campos léxico-semánticos, familias léxicas, y cambios semánticos. 6. El léxico: estructura y compendios. 7. Adecuación, coherencia y cohesión textual.

ESPADAS	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA
Realización	8: El comentario de textos literarios: método genérico y modelos de análisis. 9: El comentario de textos literarios: método intertextual y modelos de análisis 10. Autoevaluación de la competencia lingüística.
Trascendencia	Sota: Celestina de celuloide, Quijote de pacotilla. Caballo.- Jugar a la poesía con la morfología. Reina.-Desde mi Biblioteca. (Escritos sin norma). Rey: Diálogos "manchados" en el siglo XXI.

En Espadas se aloja la capacidad de profundizar en el conocimiento estructural y normativo del código de la lengua materna. Así que sus materias versan sobre análisis de la palabra, de la frase y del texto para ponerlos al servicio del desarrollo de la competencia comunicativa en sus planos expresivo y comprensivo y en sus ámbitos oral y escrito. El icono identificativo de este palo es la espada mágica del caballero cruzado, símbolo de la templanza, "desfacedora de agravios, enderezadora de entuertos y amparo de los oprimidos".³ Los aprendices de *Quijote Mundo* conocen su poder idealista aplicado a la competencia lingüística y blanden el símbolo de la espada en el aire como un "saber hacer" caballeresco que gana perfección para su idioma.

Importa entender que el trabajo aislado de la competencia lingüística no asegura la competencia comunicativa si no se relaciona de inmediato con la competencia discursiva, así como el buen espadachín no se prueba sino en la batalla. Ciertamente, el aprendizaje de la expresión oral y escrita correcta existe en función de la mejora de la comunicación social y, por tanto, debe promocionarse siempre a través de usos discursivos, nunca como materia aislada. En la competencia lin-

³ El propio don Quijote, tras el manto de Sancho, invoca para sí la espada encantada de Amadís, a quien llamaban el Caballero de la Ardiente Espada, porque ésta cortaba como una navaja cualquier armadura (*Quijote*, I, 28).

güística se aprende el patrón del uso de la lengua y en la competencia discursiva se toma la iniciativa verbal que convierte el patrón en instrumento de su fortaleza discursiva.

Así que recomendamos que los alumnos usen las cartas de la competencia lingüística y de la competencia discursiva como instrumentos de apoyo para promover una expresión oral y escrita correcta, cohesionada, coherente, y adecuada al contexto comunicativo. El portafolio será su espacio de trabajo con fichas de consulta ortográfica, fichas de construcción gramatical con ejemplos de práctica expresiva, creación de vocabularios del área con definiciones de deducción propia o bien recabada en diccionarios y enciclopedias, etc.. Y para que ello tenga sentido comunicativo, es necesario que el uso conjunto de Espadas y Copas sirva como herramienta para desarrollar sus iniciativas comunicativas en situaciones reales de oralidad y de escritura que les motiven hacia competencias generales tales como la adquisición procedimental de conocimientos de mundo (murales, redacciones, encuestas, preparación de visitas...), la adquisición procedimental de estrategias de socialización (vida escolar y extraescolar ligada al funcionamiento grupal), y el uso expresivo del idioma con intenciones críticas y creativas (talleres de creación literaria, escritos de opinión, etc.).

El itinerario de espadas se inicia con un dossier normativo sobre ortología y ortografía de la lengua castellana que podrá ser empleado por los alumnos para supervisar cualquiera de sus producciones orales y escritas. En la transformación intervienen una serie de documentos instructivos que cubren la formación gramatical, léxico-semántica y de lingüística textual que necesita el estudiante de Primer Curso de Bachillerato en su programa curricular, e incluso la sobrepasan en el caso del Cuatro de Espadas, donde se incluye la "Sintaxis y pragmática de la oración compuesta", para que sigan practicando su análisis ya descubierto en 4º curso de Educación Secundaria Obligatoria y pendiente de profundización en 2º curso de Bachillerato.

La realización estable de la competencia lingüística ha sido destinada a la formación teórico-práctica en la realización de comentarios de textos literarios, por varios motivos:

- El primero es que la literatura constituye una manifestación excelsa de la lengua y analizarla contribuye al afianzamiento de los conocimientos lingüísticos a través de ejemplos bellos.

- El segundo es que la competencia lingüística se hace necesaria para efectuar el análisis verbal que requiere el comentario de texto.
- El tercero es que el ejercicio de comentario de texto, como tal, demuestra que los contenidos de este palo son utilizados de modo integrado y estratégico.

Además, al igual que ocurre en los otros palos, este ciclo se cierra con la memoria balance del grado de asimilación de la competencia lingüística que procura la autoevaluación del Diez de Espadas.

Precisamente para insistir que la competencia lingüística carece de utilidad real si no se proyecta en tareas donde también se active la competencia discursiva, quedan insertos en el ciclo de la trascendencia cuatro cartas que contienen talleres de creación discursiva humorística con el *Quijote*: la Sota lo transporta a la invención y realización de cortometrajes obrados por los alumnos, el Caballo sugiere jugar a la poesía con la morfología, la Reina jocosamente trabaja con la ortografía el juego de su trasgresión y el Rey alberga diálogos "manchados" en el siglo XXI.

La visión de conjunto de las cartas de Espadas demuestra la voluntad de *Quijote Mundo* por contrarrestar la enseñanza tradicional de la gramática basada en la detección de errores propia de una pedagogía de la sanción normativa. El sentido del humor cervantino que a menudo aparece en las prevaricaciones lingüísticas de Sancho Panza y de otros tantos personajes del *Quijote* (Perona, 2006) nos recuerda que el error, además de sancionable, es creativo, y que quien mejor conoce la norma es quien más puede transgredirla. La comicidad está presente en cartas como la Sota, el Caballo, la Reina y el Rey de Espadas sirve para que su práctica sistemática se asocie con la delectación del juego y se progrese así hacia su aplicación automática en la espontaneidad expresiva para poder centrar mejor la atención en la elaboración del texto desde otros niveles de análisis más complejos y creativos.

El itinerario de Copas: la comunicación libre

COPAS	COMPETENCIA DISCURSIVA
Inicio	As: Retórica y Poética.
Transformación	2: La lírica y la métrica. 3: La narración. 4: La descripción. 5: El diálogo. 6: El ensayo. Exposición y argumentación. 7: La comunicación audiovisual.
Realización	8: Guía de lectura de <i>La Celestina</i> . 9. Guía de lectura temática del <i>Quijote</i> . 10: Autoevaluación de la competencia discursiva.
Trascendencia	Sota.: Producciones significativas de temas quijotescos (Versión impresa). Caballo: Producciones significativas de temas quijotescos (Versión multimedia). Reina: "El diario secreto de Alonso Quijano" (Interdisciplinar portafolio Inglés). Rey: Ensayo sobre la Edad de Oro. (Guía didáctica).

En Copas se aloja la capacidad de producir y comprender diversos tipos de textos con eficacia comunicativa. Reúne, pues, materiales sobre análisis y comentario de textos extensos (*La Celestina* y *El Quijote*) y sobre análisis y producción de textos de diferentes géneros discursivos. Preside el palo el icono de una copa que

es símbolo de la pócima invencible en homenaje al bálsamo de Fierabrás nombrado en el *Quijote* (I, 10) cuando el caballero loco dice a su escudero zafio que con solo dos gotas de dicha pócima podían curarse las heridas del caballero.⁴

El trabajo aislado de la competencia discursiva no asegura la competencia comunicativa si no se relaciona de inmediato con la competencia lingüística, en especial con el naipe Siete de Espadas, que trata sobre las cualidades de adecuación, coherencia y cohesión textual y proyecta así todos los conocimientos gramaticales y léxico-semánticos hacia la comprensión global de textos y la composición apropiada de discursos.

El itinerario de Copas se inicia con el discernimiento conceptual entre retórica y poética, con la indagación en las tipologías discursivas de ambas. Sucede que las figuras retóricas ocupan en *Quijote Mundo* un lugar preeminente, a diferencia de los libros de texto tradicionales, donde son arrinconadas en un anexo final. Ello se debe a que la baraja educativa reconoce en estas figuras no un recurso embellecedor de los discursos sino un motor de pensamiento imaginativo que impulsa los actos expresivos del lenguaje verbal y también del icónico.

El ciclo de la transformación despliega el acceso pormenorizado a seis tipologías discursivas fundamentales (lírica, narración, descripción, diálogo, ensayo y texto audiovisual). Se debe incidir en estas cartas a lo largo del curso escolar para ir descubriendo las características y técnicas de tales tipologías según las necesidades surgidas al paso de las lecturas, de los comentarios de textos y de la escritura creativa.

La realización estable de la competencia discursiva se despliega en dos guías de lectura respectivas a los dos clásicos más importantes de la literatura castellana: *La Celestina* y el *Quijote*. La primera atiende a la interpretación del texto, de sus paratextos y de sus intertextos, y la segunda propone línea de investigación temática para grupos de trabajo cooperativo. Se cierra este ciclo de Copas con la carta de autoevaluación en la competencia discursiva que, como en los casos anteriores, ocupa el número diez.

4 Fierabrás es un cantar de gesta francés sobre las gestas de Carlomagno con los doce pares de Francia. Y, como era de esperar, con el bálsamo de Fierabrás ocurre un nuevo episodio humorístico, pues en la venta de Maritornes revela su composición casera (aceite, vino, sal y romero cocidos con más de 80 rezos), lo tomó para recuperarse de los dos golpes que un cuadrillero le había dado en la cabeza, lo vomita, y duerme, mientras que al tomarlo Sancho le provoca una terrible purga intestinal.

Todas las cartas de la trascendencia recogen talleres de investigación y de creación en torno al *Quijote* con obras de los alumnos de Primer Curso de Bachillerato. En la Sota aparecen los resultados de sus indagaciones temáticas en el *Quijote*. En el Caballo se depositan sus creaciones informativas e imaginativas sobre el mismo en versión multimedia. En la Reina está un taller interdisciplinar entre Lengua e Inglés y en el Rey un taller de composición de ensayos sobre la presencia o ausencia de Edad de Oro quijotesca en la actualidad. Así que en Copas tiene sentido el viaje de las palabras por fuego, tierra y aire, pues de todo ello en conjunto mana al fin el agua de la vida para brindar y celebrar conocimiento.

Los comodines: imaginación y sociedad

COMODÍN LOCO	COMPETENCIA LITERARIA	Proyección imaginativa de la comunicación
I. La retórica de la ironía, motor de la competencia literaria II. Procedimiento general de la lectura del <i>Quijote</i> III. Información sobre Cervantes y su obra IV. Antología del <i>Quijote</i> para Primer Curso de Bachillerato		

COMODÍN MUNDO	COMPETENCIA SEMIOLÓGICA	Proyección social de la comunicación
I. El contexto social, motor de la competencia semiológica..... 320 II. La comunicación humana..... 320 III. Esquema de los elementos de acto de la comunicación..... 320 IV. Esquema de las funciones del lenguaje..... 321 V. Las ciencias de la competencia comunicativa..... 321 VI. Ejercicios..... 322		

Los comodines tienen libertad de acoplarse a cualquier carta porque figuran la facultad de transformar lo dado, en este caso la comprensión y la producción de textos en contexto vital. Y como su uso se justifica por el objetivo común de promover la competencia comunicativa, su misión es coordinarse con el resto de los cuatro palos de la baraja en tareas interactivas y constructivistas.

El comodín "El loco", responsable de la competencia literaria, es la figura no numerada de los arcanos mayores que representa la pasión innovadora. Así que contiene un tema básico y acomodable a todas las cartas y tareas de la baraja: la lectura, la retórica, el contexto y la antología del *Quijote*. Su misión es favorecer la interacción directa entre el lector y la obra literaria.

El comodín "El Mundo", responsable de la competencia semiológica, es la última figura de los arcanos mayores, pues cierra el ciclo en la plenitud de facultades. Así que también contiene un tema básico y acomodable a todas las cartas y tareas de la baraja: "La comunicación humana". Su misión es desarrollar la interpretación crítica del estudiante hacia los textos de difusión social.

Entre la pasión innovadora y la plenitud de facultades, Alfa y Omega, Loco y Mundo, el muestrario de la baraja educativa ofrece este juego de inteligencia libre y paciente donde sacar baza humana para vivir y convivir.

III.3. LAS CARTAS: UN MANUAL PARA PRIMER CURSO DE BACHILLERATO

El juego de cartas del manual *Quijote Mundo* se ajusta al modelo de baraja del Tarot español de 78 piezas, al cual se la han añadido dos comodines, por lo que suma 80 cartas en total. Como hemos apreciado en el apartado anterior, los iconos que distinguen cada palo son motivos mágicos para triunfar en el ejercicio de la caballería.

Este juego es valioso para la educación en competencias porque no se limita a ofrecer cartas como depósito ilustrativo de tópicos quijotescos sino que las cartas son materiales para construir nuevos aprendizajes significativos en diálogo con los

valores imperecederos del clásico.⁵ No hay mecánicas repetidas sino decisiones inteligentes para resolver tareas con indagaciones personales y cooperativas.

Estructura común a todas las cartas

Todas las cartas han sido pensadas para que los alumnos las manejen a partir de tareas de aprendizaje propuestas por el profesor. Al abrir cualquiera de las cartas de la baraja, aparece el documento correspondiente en pdf con la siguiente estructura:

- Título e índice de contenidos.
- Orientaciones didácticas
- Contenidos desarrollados conforme al índice.
- Búsquedas en la Web.

La sección "Orientaciones didácticas" se subdivide en los siguientes apartados:

- *Programa tu aprendizaje*: desde cada una de las cartas se invita a consultar el As de Oros para extraer los objetivos de aprendizaje y los correspondientes criterios de evaluación en los que incide el uso de los contenidos en cuestión.
- *Usa el documento en las tareas*: conciencia al alumno de las ventajas formativas concretas que reporta la carta, especialmente si es combinada con otras cartas para resolver tareas.
- *Registra tus trabajos y reflexiones en el portafolio*: indica que han de aprovecharse las distintas secciones del portafolio (véase en Dos de Oros la estructura del portafolio *Quijote Mundo*) para completar el aprendizaje de modo autónomo. Así pues, en la sección "Diario" debe anotarse el conocimiento que le reporta la carta, en la sección "Ejemplos" deben incluirse los trabajos

⁵ Hay algunos trabajos, como el de Ada Julia Latorre (Juego y educación, Madrid, Consejería de Educación, 2003) que proponen los juegos de naipes como estrategias para educar en Primaria y en Secundaria. Pero su libro, aunque está bien estructurado, se limita a intenciones escuetas y superficiales y solo se inventa un sistema de juego de cartas que atiende a la conjugación sintagmática de documentos.

realizados y la jugada empleadas (véase en Dos de Oros que esta sección se subdivide en los tres bloques de contenidos del currículo de Primer Curso de Bachilleratos) y en las "Reflexiones" deben valorarse los avances, dificultades y esfuerzos de aprendizaje en atención a la programación del curso y a las propias expectativas en las competencias (véase el esquema de esta sección en Dos de Oros), para lo cual es recomendable relacionar la carta en cuestión con la carta nº 10 de autoevaluación en la competencia a la que pertenece.

Cabe destacar que en las cartas Caballo de Copas, Sota de Espadas y Nueve de Bastos hay documentos audiovisuales enlazados. En tales casos hay un pulsador de acceso a los mismos (*Abrir multimedia*).

Tanto el juego impreso de cartas como sus respectivos documentos electrónicos para el aprendizaje poseen colores distintivos que agilizan la clasificación y la asociación (amarillo para Oros, marrón para Bastos, verde para Espadas y azul para Copas). Las flechas de avance y retroceso de página también están coloreadas.

Todos los documentos de las cartas tienen al pie el regreso al palo al que pertenecen (*Oros, Bastos, Espadas y Copas*) y un icono para imprimir. Ya que es un libro hecho para buscar y para asociar, no para memorizar, conviene imprimir solamente lo que se considere necesario.

Estructura de las cartas de autoevaluación

Al igual que el resto de las cartas, la estructura de las cartas Diez de Oros, Diez Bastos, Diez de Espadas y Diez de Copas se estructuran con la tripartición "Orientaciones didácticas" / "Contenidos" / "Búsquedas en la Web".

En la sección de "Orientaciones didácticas" no sólo se recuerda que el profesor efectúa la *evaluación formativa* de los alumnos en su trabajo cotidiano con las tareas encomendadas por medio de instrumentos de heteroevaluación donde observa, revisa y registra sistemáticamente su rendimiento en las tareas orales y escritas individuales y cooperativas (coloquios, entrevistas y registros audiovisuales, exámenes y ejercicios de comprobación, trabajos de investigación analítica, in-

terpretativa y de creación y portafolio del alumno); lo más importante es que se pide al alumno que emprenda su *autoevaluación formativa* tomando conciencia de los contenidos e instrumentos de autoevaluación formativa que debe tener presentes para lograrlo.

Ante todo, el cometido de autoevaluación del alumno es triple: ha de saber qué debe aprender y los objetivos de tal aprendizaje, debe tener instrumentos para localizar sus errores y poderlos rectificar, y para localizar los progresos y poderlos promocionar, debe apreciar la evolución de su aprendizaje a largo plazo. Los instrumentos de su autoevaluación en la dinámica de *Quijote Mundo* proceden fundamentalmente de tres fuentes: primera, la revisión de las pruebas orales y escritas (coloquios, exposiciones, cuestionarios, exámenes, trabajos de investigación) desarrolladas durante el curso; segunda, la consulta y seguimiento de la sección "Orientaciones didácticas" de cada carta así como de la carta nº 10 de cada palo relativa a la evaluación en las subcompetencia comunicativa específica; tercera, el portafolio como recurso indispensable de organización y registro de documentos valiosos y para la reflexión sobre su proceso de aprendizaje.

La sección de "Contenidos" de las cartas Diez de Oros, Diez Bastos, Diez de Espadas y Diez de Copas también contempla la misma estructura de epígrafes, a saber:

- I. Sistema de evaluación *Quijote Mundo*.
- II. Descriptores de la evaluación de las actividades comunicativas de la lengua según el modelo del PEL (Portafolio Europeo de las Lenguas).
- III. Descriptores de la evaluación de la competencia (estratégica / sociolingüística / lingüística / discursiva) según el modelo del *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas*.
- IV. Proceso de autoevaluación formativa en la competencia estratégica según los criterios del MEC.
 - IV.1. Criterios de evaluación de Primer Curso de Bachillerato.
 - IV.2. Materiales de autoevaluación.

SISTEMA DE EVALUACIÓN QUIJOTE MUNDO

DEFINICIÓN:

Evaluación Formativa en "competencias" comunicativas según los criterios del MEC y las estrategias descriptoras de *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas*:

MODALIDADES:

Por el proceso: inicial (diagnóstica) trimestral (continua) y final (acreditativa).
 Por los agentes:

- Heteroevaluación (El profesor evalúa a sus alumnos).
- Autoevaluación (por parte del alumno).
- Coevaluación (entre alumnos/entre profesor y alumnos).

PROCEDIMIENTOS:

- Intervención didáctica.
- Ficha de seguimiento del alumno.
- Tareas orales y escritas.
- Revisión del Portafolio.

ROL DEL PROFESOR Y DEL ALUMNO

Profesor mediador del aprendizaje autónomo del alumno.
 Alumno como agente social responsable de su aprendizaje.

NIVELES COMUNES DE REFERENCIA

Para el nivel de Primer Curso de Bachillerato en el estudio de la Lengua castellana y la Literatura, se usan solo los niveles B2 (usuario independiente) y C1 (usuario competente), aplicados a las habilidades comunicativas: escuchar / leer / conversar / hablar / escribir.

El alumno se autoevalúa con X si el resultado es insuficiente, con XX si es aceptable y con XXX en el caso excelente.

AUTOEVALUACIÓN EN COMPETENCIAS COMUNICATIVAS

En la carta Diez de cada palo existen instrucciones para la autoevaluación en la competencia comunicativa correspondiente de acuerdo con los criterios de evaluación para el nivel de Primer Curso de Bachillerato del Decreto nº 262/2008 (BORM de 5 de septiembre).

Además, también se proporcionan materiales de autoevaluación sobre cada caso.

Contenidos de las cartas de Oros

OROS: COMPETENCIA ESTRATÉGICA

AS DE OROS: LENGUA Y LITERATURA: PROGRAMACIÓN DE PRIMERO DE BACHILLERATO

- I. Introducción
- II. Objetivos
- III. Distribución temporal de los contenidos
- IV. Metodología
- V. Criterios de evaluación
- VI. Procedimiento, etapas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación
- VII. Actividades de recuperación
- VIII. Materiales didácticos y recursos
- IX. Actividades complementarias y extraescolares

DOS DE OROS: PORTAFOLIO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNO

- I. Información general sobre el portafolio
- II. El portafolio *Quijote Mundo*
- III. Ejemplos puntuales de los alumnos

TRES DE OROS: ESTRATEGIAS PARA SUPERAR DIFICULTADES DE ACTUACIÓN EN LAS SUBCOMPETENCIAS COMUNICATIVAS

- I. *Cervantes Virtual* nos ayuda: motor de búsqueda global en la WWW de documentos de ayuda según las directrices del *Marco de Referencia*
- II. Estrategias para superar dificultades de actuación en las competencias generales
- III. Estrategias para superar dificultades de actuación en las competencias de la lengua
- IV. Estrategias para superar dificultades de actuación en la pragmática del idioma
- V. Direcciones escogidas de "Didactiteca" de *Cervantes Virtual*

OROS: COMPETENCIA ESTRATÉGICA

CUATRO DE OROS: LA MEDIACIÓN ORAL Y ESCRITA

- I. La mediación lingüística según el *Marco Común Europeo de Referencia*
- II. La mediación lingüística oral
- III. La mediación lingüística escrita
- IV. Técnicas y modelos de lectura y escritura sistematizadas en *Quijote Mundo*

CINCO DE OROS: CONSULTA DE FUENTES ORALES Y ESCRITAS. USO DE LAS BIBLIOTECAS

- I. Consulta de fuentes orales
- II. Consulta de fuentes escritas
- III. El uso de las bibliotecas

SEIS DE OROS: USO DE LAS TIC COMO HERRAMIENTAS DE INVESTIGACIÓN

- I. Tecnologías informáticas para la indagación y la inventiva
- II. Cambiar el chip: las nuevas estrategias del hipertexto
- III. Portales de Lengua y Literatura

SIETE DE OROS: PROGRAMACIÓN DE TAREAS DE CREACIÓN CON LOS CLÁSICOS

- I. Ingeniárselas con el clásico
- II. Programación de tareas de creatividad colectiva

OCHO DE OROS: EL "TIRAJE ASTRAL" COMO AUTOEVALUACIÓN EN COMPETENCIAS GENERALES

- I. Las competencias generales del usuario definidas en el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas*
- II. Información sobre el "tiraje astral" de las competencias generales del estudiante
- III. Mapa de consulta de las competencias generales del usuario de la baraja *Quijote Mundo*

OROS: COMPETENCIA ESTRATÉGICA

NUEVE DE OROS: ESTRATEGIAS CONSTRUCTIVAS DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE POR CONJUGACIÓN DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS Y GENERALES

- I. *Quijote Mundo* nos ayuda: juego de naipes educativos en la red de la imaginación
- II. Estrategias constructivas del proceso de enseñanza-aprendizaje por conjugación de competencias comunicativas y generales

DIEZ DE OROS: AUTOEVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA ESTRATÉGICA

- I. Sistema de evaluación *Quijote Mundo*
- II. Descriptores de la evaluación de las actividades comunicativas de la lengua según el modelo del PEL
- III. Descriptores de la evaluación de la competencia estratégica según el modelo del *Marco Común Europeo*
- IV. Proceso de autoevaluación formativa en la competencia estratégica según los criterios del MEC

SOTA DE OROS: QUIJOTE.COM, EL IV CENTENARIO

- I. Direcciones quijotescas en Internet
- II. Actividades educativas y culturales

CABALLO DE OROS: VIAJE LITERARIO POR LA RUTA DEL QUIJOTE

- I. Viaje literario por la ruta del *Quijote*
- II. *Ruta del Quijote* de Azorín

REINA DE OROS: SI DON QUIJOTE LEYERA... (CUENTOS CENTENARIOS CON VERNE, EINSTEIN, ANDERSEN, MORTADELO Y FILEMÓN)

- I. Guía didáctica
- II. Hipertextos creativos de los alumnos
- III. Materiales anexos

REY DE OROS: EL LIBRO-BARAJA QUIJOTE MUNDO

- I. Justificación del libro-baraja
- II. Configuración del libro-baraja
- III. Ilustración de la baraja

Contenidos de las cartas de Bastos

BASTOS: COMPETENCIA SOCIOLINGÜÍSTICA

AS DE BASTOS: ORALIDAD Y ESCRITURA

- I. La oralidad y la escritura, bases de la competencia sociolingüística
- II. Orígenes y evolución de la oralidad y la escritura
- III. Tipologías sociolingüísticas de la comunicación oral
- IV. Tipologías sociolingüísticas de la comunicación escrita

DOS DE BASTOS: TÓPICOS Y GÉNEROS LITERARIOS

- I. Orientación multicultural de los tópicos literarios
- II. Dossier de tópicos literarios
- III. Organización de tópicos en el *Quijote*
- IV. Dossier de géneros literarios
- V. Organización de géneros en el *Quijote*

TRES DE BASTOS: ANTOLOGÍA DE LA LITERATURA CASTELLANA Y MURCIANA

- I. El siglo XVII: narrativa, lírica y teatro
- II. El siglo XVI: narrativa y lírica
- III. El siglo XV: lírica
- IV. El siglo XIV: narrativa
- V. El siglo XIII: narrativa
- VI. El siglo XII: narrativa y lírica
- VII. El siglo XI: lírica
- VIII. Orígenes de la literatura murciana

CUATRO DE BASTOS: HISTORIA DE LA LITERATURA CASTELLANA Y MURCIANA

- I. Historia de la literatura castellana y murciana: orientación genealógica y multicultural
- II. Literatura barroca
- III. Literatura renacentista
- IV. Literatura medieval

BASTOS: COMPETENCIA SOCIOLINGÜÍSTICA**CINCO DE BASTOS: MAPA GENEALÓGICO DEL QUIJOTE**

- I. Trazado genérico e intertextual
- II. Mapa genealógico del *Quijote*

SEIS DE BASTOS: EL PLURLINGÜISMO HISPÁNICO Y MUNDIAL

- I. Lenguas para todos
- II. El plurilingüismo hispánico
- III. El plurilingüismo mundial

SIETE DE BASTOS: LAS LENGUAS Y SUS VARIEDADES SOCIALES, GEOGRÁFICAS Y FUNCIONALES

- I. La lengua viva de Cervantes
- II. Las lenguas y sus variedades sociales
- III. Las lenguas y sus variedades geográficas
- IV. Las lenguas y sus variedades funcionales

OCHO DE BASTOS: APRENDIZAJE CONCEPTUAL DE LA HISTORIA DE LA LITERATURA: USOS DE ESCRITURA SISTEMATIZADA (ESQUEMAS GENEALÓGICOS)

- I. El aprendizaje conceptual de la Historia de la Literatura con esquemas genealógicos
- II. Modelos de esquematización genealógica de la Literatura Castellana

NUEVE DE BASTOS: APRENDIZAJE LÚDICO DE LA HISTORIA DE LA LITERATURA: USOS DE ORALIDAD PLANIFICADA (TORNEOS LITERARIOS)

- I. La tarea de los torneos literarios
- II. La experiencia de los torneos literarios

DIEZ DE BASTOS: AUTOEVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA SOCIOLINGÜÍSTICA

- I. Sistema de evaluación *Quijote Mundo*
- II. Descriptores de la evaluación de las actividades comunicativas de la lengua según el modelo del PEL
- III. Descriptores de la evaluación de la competencia sociolingüística según el modelo del *Marco Común Europeo*
- IV. Proceso de autoevaluación formativa en la competencia sociolingüística según los criterios del MEC

BASTOS: COMPETENCIA SOCIOLINGÜÍSTICA

SOTA DE BASTOS: EL QUIJOTE PARA LAS LENGUAS DEL MUNDO

- I. El *Quijote*, hipertexto del mundo: la posteridad plurilingüe
- II. Las traducciones del *Quijote*
- III. Pautas de investigación con las traducciones quijotescas

CABALLO DE BASTOS: EL QUIJOTE PARA LOS ESTECTÁCULOS DEL MUNDO (MÚSICA, TEATRO, CINE)

- I. El *Quijote*, hipertexto del mundo: la posteridad espectacular
- II. El *Quijote* para la música
- III. El *Quijote* para el teatro
- IV. El *Quijote* para el cine
- V. Pautas de investigación con los espectáculos quijotescos

REINA DE BASTOS: EL QUIJOTE PARA LAS EDITORIALES Y LA ICONOGRAFÍA DEL MUNDO

- I. El *Quijote*, hipertexto del mundo: la posteridad editorial e iconográfica
- II. Ediciones célebres del *Quijote*
- III. Iconografía quijotesca
- IV. Pautas de investigación con Las ediciones y la iconografía quijotescas

REY DE BASTOS: EL QUIJOTE PARA LAS LITERATURAS DEL MUNDO

- I. El *Quijote*, hipertexto del mundo: la posteridad literaria
- II. El *Quijote* en los cinco continentes
- III. Antología de textos quijotescos en las literaturas del mundo

Contenidos de las cartas de Espadas

ESPADAS: COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

AS DE ESPADAS: ORTOLOGÍA Y ORTOGRAFÍA

- I. La ortología y la ortografía, bases de la competencia gramatical
- II. La ortología, pronunciación y dicción
- III. La ortografía: justificación y reglas

DOS DE ESPADAS: FONOLOGÍA Y MORFOLOGÍA

- I. La lengua y sus niveles de estudio
- II. Fonología del castellano
- III. Morfología del castellano

TRES DE ESPADAS: SINTAXIS DE LA ORACIÓN SIMPLE

- I. Definición y constituyentes de la oración
- II. Clasificación de la oración simple por el enunciado y la enunciación
- III. Estudio de funciones
- IV. Pragmática de la oración
- V. Modelos de análisis y clasificación
- VI. Listados de oraciones por niveles de complejidad

CUATRO DE ESPADAS: SINTAXIS DE LA ORACIÓN COMPUESTA Y COHESIÓN TEXTUAL

- I. Oraciones compuestas por coordinación
- II. Oraciones compuestas por subordinación
- III. Pragmática del texto: marcas lingüísticas de cohesión

CINCO DE ESPADAS: RELACIONES Y ASOCIACIONES LÉXICO-SEMÁNTICAS

- I. Agrupamientos de palabras
- II. Familia léxica
- III. Campo semántico
- IV. Ejercicios

ESPADAS: COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

SEIS DE ESPADAS: EL LÉXICO. ESTRUCTURA Y COMPENDIOS

- I. Repertorios lexicográficos básicos
- II. Los diccionarios electrónicos
- III. Investigación y creación con los compendios léxicos

SIETE DE ESPADAS: ADECUACIÓN, COHERENCIA Y COHESIÓN TEXTUAL

- I. Adecuación textual
- II. Coherencia textual
- III. Cohesión textual
- IV. Otras propiedades textuales
- V. Los marcadores textuales

OCHO DE ESPADAS: EL COMENTARIO DE TEXTOS LITERARIOS: MÉTODO GENÉRICO Y MODELOS DE ANÁLISIS

- I. El aprendizaje significativo del comentario de textos
- II. Guía de comentario genérico de textos literarios
- III. Modelos de comentario genérico de textos literarios

NUEVE DE ESPADAS: EL COMENTARIO DE TEXTOS LITERARIOS: MÉTODO INTERTEXTUAL Y MODELOS DE ANÁLISIS

- I. El aprendizaje significativo del comentario intertextual
- II. Guía de comentario intertextual de textos literarios
- III. Modelos de comentario intertextual de textos literarios

DIEZ DE ESPADAS: AUTOEVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA LINGÜÍSTICA

- I. Sistema de evaluación *Quijote Mundo*
- II. Descriptores de la evaluación de las actividades comunicativas de la lengua según el modelo del PEL
- III. Descriptores de la evaluación de la competencia lingüística según el modelo del *Marco Común Europeo*
- IV. Proceso de autoevaluación formativa en la competencia lingüística según los criterios del MEC

ESPADAS: COMPETENCIA LINGÜÍSTICA**SOTA DE ESPADAS: CELESTINA DE CELULOIDE**

- I. Guía didáctica
- II. Hipertextos creativos
- III. Materiales anexos

CABALLO DE ESPADAS: JUGAR A LA POESÍA CON LA MORFOLOGÍA

- I. Programación discente de tareas de aprendizaje significativo con las TIC
- II. Jugar a la poesía con la morfología: fichas de trabajo y muestra creativa

REINA DE ESPADAS: DESDE MI BIBLIOTECA (ESCRITOS SIN NORMA)

- I. "Desde mi biblioteca": guía didáctica
- II. "Desde mi biblioteca": hipertextos creativos

REY DE ESPADAS: DIÁLOGOS MANCHADOS EN EL SIGLO XXI

- I. Guía didáctica
- II. Hipertextos creativos: Diálogos manchados

Contenidos de las cartas de Copas**COPAS: COMPETENCIA DISCURSIVA****AS DE COPAS: RETÓRICA Y POÉTICA**

- I. La Retórica y la Poética, bases de la competencia discursiva
- II. Orígenes y evolución de la Retórica y la Poética
- III. Tipologías discursivas de la Retórica
- IV. La retórica de la imagen
- V. Las figuras retóricas
- VI. Tipologías discursivas de la Poética: los géneros literarios
- VII. Ejercicios de comprensión y de expresión retórica y poética

COPAS: COMPETENCIA DISCURSIVA**DOS DE COPAS: LA LÍRICA Y LA MÉTRICA**

- I. La poesía lírica
- II. La métrica
- III. Ejercicios

TRES DE COPAS: LA NARRACIÓN

- I. La narración
- II. Consejos para narrar
- III. Ejercicios

CUATRO DE COPAS: LA DESCRIPCIÓN

- I. La descripción
- II. La relación entre la palabra y la imagen: el retrato de Cervantes
- III. Ejercicios

CINCO DE COPAS: EL DIÁLOGO

- I. El Diálogo, motor de la comunicación solidaria
- II. El diálogo en la narración
- III. La dramática

SEIS DE COPAS: EL ENSAYO. EXPOSICIÓN Y ARGUMENTACIÓN

- I. El ensayo: definición, estructura y características
- II. Exposición y argumentación
- III. Análisis textual de un ensayo

SIETE DE COPAS: LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

- I. La comunicación audiovisual: interacción de códigos verbales y no verbales
- II. Código visual: la imagen
- III. El lenguaje del cine
- IV. El lenguaje de la radio y la televisión
- V. El lenguaje del periodismo
- VI. El lenguaje del cómic
- VII. Ejercicios

COPAS: COMPETENCIA DISCURSIVA

OCHO DE COPAS: GUÍA DE LECTURA DE LA CELESTINA

- I. Las lecturas trimestrales: modelo de guía de lectura genérica e intertextual
- II. Guía de lectura de *La Celestina* de Fernando de Rojas

NUEVE DE COPAS: GUÍA DE LECTURA TEMÁTICA DEL QUIJOTE

- I. Lecturas por grupos de trabajo
- II. Lecturas comunes

DIEZ DE COPAS: AUTOEVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DISCURSIVA

- I. Sistema de evaluación *Quijote Mundo*
- II. Descriptores de la evaluación de las actividades comunicativas de la lengua según el modelo del PEL
- III. Descriptores de la evaluación de la competencia discursiva según el modelo del *Marco Común Europeo*
- IV. Proceso de autoevaluación formativa en la competencia discursiva según los criterios del MEC

SOTA DE COPAS: PRODUCCIONES SIGNIFICATIVAS DE TEMAS QUIJOTESCOS (VERSIÓN IMPRESA)

- I. Cartas y consejos
- II. Los retratos
- III. Las salidas y los regresos
- IV. Las narraciones intercaladas
- V. Quijote-Sancho

COPAS: COMPETENCIA DISCURSIVA**CABALLO DE COPAS: PRODUCCIONES SIGNIFICATIVAS DE TEMAS QUIJOTESCOS (VERSIÓN MULTIMEDIA)**

- I. Los viajes
- II. El humor
- III. Los retratos
- IV. Quijote-Sancho
- V. Carta de amor a Dulcinea

*PRODUCCIONES MULTIMEDIA SOBRE EL QUIJOTE

REINA DE COPAS: EL DIARIO SECRETO DE ALONSO QUIJANO (INTERDISCIPLINAR PORTAFOLIO INGLÉS)

- I. Guía didáctica
- II. Hipertextos creativos de los alumnos
- III. Materiales anexos

REY DE COPAS: ENSAYO SOBRE LA EDAD DE ORO

- I. Guía didáctica
- II. Hipertextos creativos de los alumnos
- III. Materiales anexos

IV. LAS REGLAS DE JUEGO CON QUIJOTE MUNDO

IV.1. REGLA 1: ESTRATEGIAS DE JUEGO

Jugar a resolver tareas

La baraja *Quijote Mundo* proporciona un juego de cartas que no se presta al timo ni a la competición sino a la ciencia y la competencia. No hay ganadores o perdedores en este libro, sino apuesta incesante por mejorar la calidad humana de nuestros discursos.

El juego de cartas *Quijote Mundo* se organiza en torno a tareas que el profesor va proponiendo a los alumnos en atención a su contexto de aprendizaje (nivel académico, intereses y gustos personales, etc.). Ello permite un desarrollo significativo y autónomo de la competencia comunicativa del estudiante, ya que éste posee la libertad de elección y asociación que le brindan las 80 cartas de la baraja para resolver cada tarea.

El aprendizaje basado en tareas (Candlin, 1999) implica que los aprendices acepten retos de conocimiento y tengan una actitud exploratoria y crítica a fin de lograr su misión o resolver un problema. Y para que su responsabilidad sea completa, importa que el profesor les dé a conocer el programa de trabajo y de evaluación y negocie con ellos los aspectos que sean necesarios para acomodar la didáctica a la realidad del aula.

Una tarea puede ser sencilla o compleja. En las tareas sencillas siempre hay varias actividades y en las tareas complejas puede haber varias tareas integradas con sus actividades correspondientes. Comprobémoslo en un sencillo esquema de sus estructuras:

Tarea sencilla		
Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3

Tarea compleja								
Tarea 1			Tarea 2			Tarea 3		
Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3

Por ello, es indispensable estructurar su didáctica con precisión en cuanto al orden, graduación, secuenciación y condiciones espacio-temporales de las actividades integradas.

El éxito de la tarea depende de la sabia combinación de todas las cartas y de su uso paciente por parte de cada aprendiz. De este modo, los alumnos se responsabilizan no sólo de la ejecución de la tarea sino también de la metodología por la que la llevan a efecto.

Jugar a encartarse con las cartas boca arriba

Cuando el aprendiz *toma cartas en el asunto* de resolver la tarea encomendada, no lo hace para quitarse cartas de encima o desembarazarse de un problema (como hacen la mayoría de juegos de naipes), sino para *encartarse* o adquirir riqueza a partir del tratamiento adecuado del problema o desafío que brinda la tarea.

El jugador de *Quijote Mundo* tampoco recibe las cartas boca abajo barajadas y lanzadas al azar por el crupier, sino que tiene la ventaja de observar todas las cartas boca arriba y escoger personalmente las que le interesan en función de sus necesidades comunicativas. Así que su beneficio procede de seleccionar las cartas adecuadas para su posterior combinatoria. Y si la tarea propuesta no se refiere a un solo texto sino que tiene carácter intertextual, el encartamiento será más rico en beneficios educativos.

Jugar a conjugar para jugarse las cartas

Cuando el aprendiz asume un solo documento, lo acata. Cuando asume dos documentos, los contrasta y elige. Cuando asume tres documentos los conjuga y crea. El juego de la baraja *Quijote Mundo* quedaría malogrado en manos de quien solo enseña a coger una carta para resolver una actividad aislada, ya que es un juego basado en tareas que están dotadas de varias actividades y que, por tanto, implican la conjugación de diversas cartas y palos con actitud responsable. El aprendiz combina las cartas escogidas con la misión de lograr su mayor rendimiento en función de la tarea que está llamado a resolver. Y lo deseable es que conjugue cartas de todos los palos para obtener de cada uno el efecto educativo oportuno para mejorar su capacidad comunicativa, a saber:

- 1) Oros: *planificación y metacognición* del aprendizaje comunicativo.
- 2) Bastos: *documentación* para la comprensión o producción del discurso.
- 3) Espadas: *perfección* de la comprensión o producción del discurso.
- 4) Copas: *exposición* de la comprensión o producción del discurso.

Importa que el alumno aprenda a concienciarse de su responsabilidad en el aprendizaje: al estudiar, *se juega las cartas*, y en consecuencia debe autoevaluar su propio trabajo formativo. Ello se manifiesta en el portafolio con la anotación de los pasos estratégicos, el acopio de los borradores realizados durante el proceso de realización de la tarea, y la reflexión sobre sus dificultades y logros de aprendi-

zaje (Monereo, 1990). Esta acción metodológica es fundamental para aterrizar con prácticas reales las convergencias educativas europeas en el currículo español.

También es necesario que el profesor dé clases magistrales sobre las cartas localizadas en el inicio y transformación de cada palo, ya que allí están las bases conceptuales que los estudiantes necesitan reconocer y las habilidades procedimentales que deben dominar para resolver las tareas encomendadas.

Igualmente depende del profesor la formulación, prioridad y refuerzo del tipo de prácticas que necesitan sus alumnos para desarrollar la realización estable de las diversas capacidades de la competencia comunicativa; así como es tarea docente la ideación de tareas complejas que permitan culminar el aprendizaje competente de los alumnos con la aportación de los frutos reflexivos de sus obras trascendentes.

IV.2. REGLA 2: NIVELES DE JUEGO

Ya que el cometido básico del juego es introducir *la vida en las aulas* logrando un aprendizaje significativo de la Lengua castellana y la Literatura por medio de tareas comunicativas en las que los alumnos se impliquen de modo personal, hay que desarrollar no sólo la comprensión textual sino también la expresión verbal.

Los alumnos de Primer Curso de Bachillerato no sólo jugarán a interpretar lo dado sino que jugarán a transformarlo en creaciones nuevas. Es por ello que proponemos tres niveles de acceso al juego, en función del número de palos que se combinan en la tarea y del grado de dominio de la competencia comunicativa que ésta requiere.

Nivel 1: el juego de la armadura

Este juego se emplea en tareas de nivel cognitivo de reproducción (de acceso y comprensión). Son tareas sencillas y se suelen usar dos palos de la baraja.

Se aconseja desarrollar este nivel en el primer trimestre escolar por medio de ejercicios de aplicación que acompañarán a la impartición de las clases magistrales sobre las cartas de "inicio" y "transformación".

Nivel 2: el juego de la aventura

Este juego se emplea en tareas de nivel cognitivo de conexión (de aplicación y de análisis-valoración). Son tareas complejas y suelen usarse tres palos de la baraja.

Se aconseja desarrollar este nivel a lo largo de todo el curso escolar por medio de ejercicios que acompañarán a la impartición de las clases magistrales sobre las cartas de "inicio" y "transformación", como también en pequeñas tareas de iniciación a la investigación relacionadas con las cartas de "realización estable".

Nivel 3: el juego de la vida

Este juego se emplea en tareas de nivel cognitivo de reflexión (de síntesis-creación y de juicio-regulación). Son las tareas más complejas y para su correcta realización se usan todos los palos de la baraja.

Se aconseja desarrollar este nivel en el segundo y tercer trimestre escolar, por medio de talleres guiados por el profesor para que los alumnos desarrollen obras propias en la fase de "trascendencia".

IV.3. REGLA 3: PROCESO DE JUEGO

Procedimiento de la jugada

He aquí los pasos sucesivos que intervienen en cada jugada de competencia comunicativa:

- 1) El profesor propone la tarea y explica los contenidos que considere oportunos para guiar al alumnado en su aprendizaje autónomo.
- 2) El alumno baraja sus conocimientos de lengua y literatura a fin de resolver la tarea de modo idóneo al tiempo que busca en las cartas de *Quijote Mundo* los documentos de las competencias necesarias para ello.
- 3) El alumno resuelve la tarea con el apoyo constructivo de los contenidos conjugados.

- 4) El alumno anota la tarea resuelta en su portafolio, incluye borradores del trabajo, justifica su juego de encarte y reflexiona sobre sus dificultades y logros de aprendizaje.

Los pasos de la abducción y del intertexto lector

Para contextualizar la metodología de *Quijote Mundo*, conviene distinguir previamente tres procesos metódicos básicos de la ciencia con un breve trazado de su proceso:

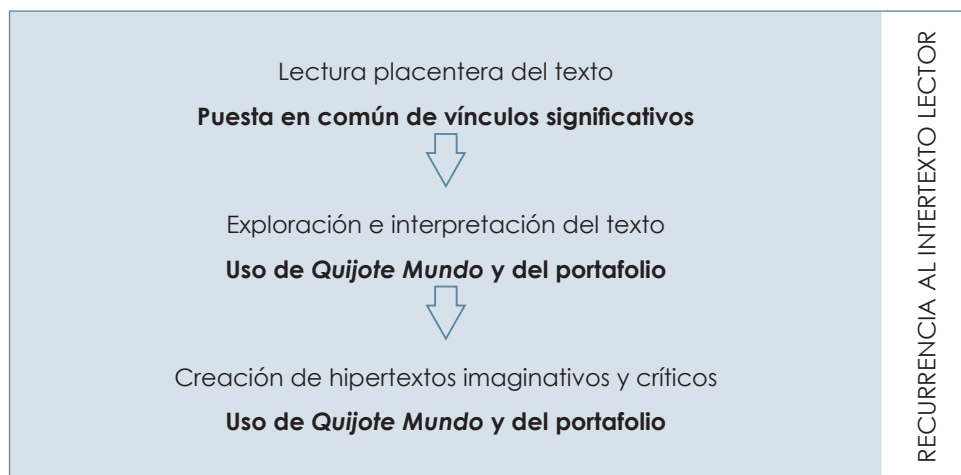
- La deducción: 1) teoría - 2) caso - 3) resultado.
- La inducción: 1) caso - 2) resultado - 3) teoría.
- La abducción: 1) resultado - 2) teoría - 3) caso.

La baraja educativa *Quijote Mundo* dispone una metodología de aprendizaje global orientada hacia la semiótica de **la abducción** (Peirce, 1955; Herrero, 1988), es decir, hacia **un proceso de descubrimiento creativo y reflexivo del que es protagonista cada alumno**. La deducción y la inducción serán estadios adyacentes de este proceso fundamental.

Por tanto, el proceso de intervención global del juego *Quijote Mundo* seguirá estos pasos metódicos:



Los pasos de la abducción se garantizan si el proceso del juego cuenta en todo momento con la intervención acompañada del **intertexto lector, que permite al aprendiz conectar el texto que lee con su mundo de vivencias y lecturas y generar así vínculos significativos con los que despertar su reflexión crítica y creativa.**



Criterios de calidad

La calidad del proceso educativo de cada tarea en la competencia comunicativa depende de los siguientes criterios pedagógicos:

- 1) El cultivo del diálogo entre la intención del autor del texto y el sentido que el receptor (en este caso, el alumno) le otorga.
- 2) La interacción entre el saber lingüístico y otros saberes.
- 3) La intervención de todas las habilidades comunicativas (escuchar-hablar-conversar-leer-escribir) en la resolución de la tarea.
- 4) El itinerario metodológico adecuado: ir de la comprensión significativa de textos (resultado) a su exploración e interpretación (teoría), y de aquí a la creación de hipertextos creativos y críticos (casos).
- 5) El uso óptimo de los palos de la baraja para orientar las buenas prácticas del juego educativo, de acuerdo con el ciclo de la vida descrito en el apartado III.2 de este libro, a saber: las estrategias (Oros-fuego) convierten los conceptos (Bastos-Tierra) y las reglas (Espadas-Aire) en instrumentos del discurso (Copas-Agua).

V. TAREAS DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA

CON QUIJOTE MUNDO

Se facilitan aquí los modelos didácticos necesarios para proponer a los alumnos tareas de diferentes niveles cognitivos a fin de que usen estratégicamente las cartas necesarias de la baraja interactiva *Quijote Mundo* en función de los “palos” o competencias comunicativas que implica su resolución responsable y pragmáticamente regulada en adecuación al contexto donde se lleva a efecto.

La delimitación de las tareas en tipologías por niveles procede de los grados de dominio de las competencias básicas dispuestos por el Ministerio de Educación español en el *Marco de Evaluación General de Diagnóstico* (MEC, 2009), cuyos descriptores ofrecen ideas diáfanas sobre su alcance y actividades cognitivas.

El docente debe recordar que el éxito de la tarea depende en gran medida de su estructura didáctica precisa. Aquí presentamos algunos ejemplos de tarea graduada con la secuenciación de actividades incardinadas y dejamos al arbitrio de la aplicación profesional en el aula la estipulación de las condiciones espacio-temporales que la harán viable con un alumnado concreto.

También le recordamos que las tareas más motivadoras (y a la vez las más educativas en competencias) son las de transferencia vital, es decir, aquellas que parten de motivos reales y que acaban con la producción y difusión social de obras creativas y reflexivas que reflejan el mundo de los aprendices.

V.1. TAREAS DE REPRODUCCIÓN

Tareas de acceso

Definición: recordar y reconocer términos, hechos, conceptos elementales de un ámbito de conocimiento.

Alcance formativo: son tareas de acceso a los contenidos curriculares de Lengua castellana y Literatura de Primer Curso de Bachillerato presentes en *Quijote Mundo*.

Actividades cognitivas: nombrar, definir, encontrar, mostrar, imitar, deletrear, listar, contar, recordar, reconocer, localizar, reproducir, relatar.

Ejemplo de tarea y encarte:

- Tarea sencilla: "lee en las páginas 31 y 32 del Rey de Copas de *Quijote Mundo* el discurso sobre la Edad de Oro que pronuncia don Quijote, así como su introducción argumental en las páginas 30 y 31 de dicha carta y realiza las siguientes actividades:
 - a) Haz un listado de los personajes que intervienen en el texto y de sus oficios.
 - b) Localiza en el texto dos oraciones simples, anótalas en el portafolio y delimita el tipo morfológico de sus palabras y sus funciones sintácticas.
 - c) Encuentra en el texto las palabras que forman el campo semántico de la naturaleza silvestre."
 - Encarte: estas son las cartas mínimas de *Quijote Mundo* que los alumnos necesitan consultar para resolver la tarea:
 - En la actividad a) el Rey de Copas y el Comodín Loco.
 - En la actividad b) el Rey de Copas, el Dos y el Tres de Espadas.
 - En la actividad c) el Rey de Copas y el Cinco de Espadas.
- Total: se usan dos palos (Copas y Espadas) y el Comodín Loco.

Tareas de comprensión

Definición: captar el sentido y la intencionalidad de textos de lenguajes específicos, códigos relacionales e interpretarlos.

Alcance formativo: son tareas de comprensión de textos de Lengua castellana y Literatura de Primer Curso de Bachillerato presentes en *Quijote Mundo*.

Actividades cognitivas: explicar, ilustrar, extraer, resumir, completar, traducir a otros términos, aplicar rutinas, seleccionar, escoger.

Ejemplos de tarea y encarte:

- Tarea sencilla: "lee en las páginas 34 y 35 del Rey de Copas de *Quijote Mundo* el poema de Rubén Darío "Letanía de nuestro señor Don Quijote", y realiza las siguientes actividades:
 - a) Extrae las palabras claves del contenido del texto.
 - b) Resume el contenido del texto.
 - c) Enuncia el tema del texto."

 - Encarte: estas son las cartas mínimas de *Quijote Mundo* que los alumnos necesitan consultar para resolver la tarea:
 - En la actividad a) el Rey de Copas y el Comodín Mundo.
 - En la actividad b) el Rey de Copas, el Cuatro de Oros y el Comodín Mundo.
 - En la actividad c) el Rey de Copas y el Comodín Mundo.
- Total: se usan dos palos (Copas y Oros) y el Comodín Mundo.

V.2. TAREAS DE CONEXIÓN

Tareas de aplicación

Definición: seleccionar, transferir y aplicar información para resolver problemas con cierto grado de abstracción.

Alcance formativo: son tareas de conexión de los textos y contextos de Lengua castellana y Literatura de Primer Curso de Bachillerato presentes en *Quijote Mundo* con otros textos y contextos para desarrollar un aprendizaje basado en problemas sencillos.

Actividades cognitivas: clasificar, resolver problemas sencillos, construir, aplicar, escoger, realizar, resolver, desarrollar, entrevistar, organizar, enlazar.

Ejemplos de tarea y encarte:

- Tarea compleja: "localiza y lee comprensivamente el poema de Rubén Darío "Letanía de nuestro señor Don Quijote" del Rey de Copas de *Quijote Mundo*, enlázalo con otros textos o imágenes que conozcas donde don Quijote sea retratado en su tristeza, y realiza las siguientes tareas y actividades integradas:
 - a) Tarea: construye en tu portafolio un espacio donde registres los intertextos que has encontrado en relación a la tristeza quijotesca y las fuentes de las que proceden y trae los materiales y el portafolio al aula (actividad 1).
 - b) Tarea: entrevista a tu compañero sobre los intertextos que ha encontrado sobre el mismo tema (actividad 1) y registra en tu portafolio los resultados (actividad 2). Deja que tu compañero haga la misma actividad contigo (actividad 3).
 - c) Tarea: ensamblad los resultados de ambas entrevistas y vuestros materiales intertextuales y cread un esquema organizativo del conjunto (actividad 1), preparad con todo ello un breve Power point (actividad 2), y exponedlo a vuestros compañeros en clase (actividad 3)."

- Encarte: estas son las cartas mínimas de *Quijote Mundo* que los alumnos necesitan consultar para resolver la tarea:
 - En la tarea a) el Rey de Copas y el Dos de Oros, además de su investigación de búsqueda libre en las cartas de *Quijote Mundo* (entre las que recomendamos la Sota de Oros), en otros documentos y en su intertexto lector .
 - En la tarea b) el Rey de Copas, el Cinco de Copas, el Dos de Oros, el Cuatro de Oros y el Comodín Mundo.
 - En la tarea c) el Rey de Copas, el Cuatro de Oros, el Seis de Oros, el Nueve de Bastos y el Comodín Mundo.

Total: se usan tres palos (Copas, Oros y Bastos) y el Comodín Mundo.

Tareas de análisis y valoración

Definición: examinar y fragmentar la información en partes, encontrar causas y motivos, realizar inferencias, y encontrar evidencias para generalizaciones.

Alcance formativo: son tareas de conexión de los textos y contextos de Lengua castellana y Literatura de Primer Curso de Bachillerato presentes en *Quijote Mundo* con otros textos y contextos para desarrollar un aprendizaje basado en problemas complejos.

Actividades cognitivas: comparar, contrastar, demostrar, experimentar, planear, resolver problemas complejos, analizar, simplificar, relacionar, inferir, concluir.

Ejemplos de tarea y encarte:

- Tarea compleja: "localiza y lee comprensivamente el poema "Noche oscura del alma" de San Juan de la Cruz del Tres de Bastos de *Quijote Mundo* y haz un comentario genérico de dicho texto literario tal y como se reseñan en la página 3 del Ocho de Espadas, de acuerdo con las siguientes tareas y actividades integradas en la confección del mismo:
 - a) Tarea: contrasta el texto con las características del contexto (actividad 1) y del género (actividad 2) a los que pertenece la obra y redáctalo de

modo adecuado, coherente, cohesionado y correcto en tu portafolio (actividad 3).

- b) Tarea: analiza el contenido del texto en su intención (actividad 1), argumento, tema y estructura (actividad 2) y redacta tus conclusiones al respecto de modo adecuado, coherente, cohesionado y correcto en tu portafolio (actividad 3).
 - c) Tarea: analiza la forma del texto en sus planos fónico (actividad 1), morfosintáctico (actividad 2) y semántico (actividad 3) y redacta tus conclusiones al respecto de modo adecuado, coherente, cohesionado y correcto en tu portafolio (actividad 4).
 - d) Tarea: valora de modo global los aspectos analizados en las tareas anteriores en su poder comunicativo (actividad 1) y su influencia artística (actividad 2) y sociocultural (actividad 3)."
- Encarte: estas son las cartas mínimas de *Quijote Mundo* que los alumnos necesitan consultar para resolver la tarea:
 - En la tarea a) el Tres de Bastos, el Cuatro de Bastos, el Dos de Copas, el As de Espadas, el Siete de Espadas, el Ocho de Espadas y el Comodín Mundo.
 - En la tarea b) el Tres de Bastos, el Cuatro de Oros, el Dos de Bastos, el As de Espadas, el Siete de Espadas, el Ocho de Espadas y el Comodín Mundo.
 - En la tarea c) el Tres de Bastos, el Cuatro de Bastos, el As de Copas, el Dos de Copas, el As de Espadas, el Dos de Espadas, el Tres de Espadas, el Cuatro de Espadas, el Cinco de Espadas, el Seis de Espadas, el Siete de Espadas, el Ocho de Espadas y el Comodín Mundo.
 - En la tarea d) el Tres de Bastos, el Cuatro de Bastos, el Ocho de Espadas y el Comodín Mundo.

Total: se usan cuatro palos (Bastos, Espadas, Copas y Oros) y el Comodín Mundo.

V.3. TAREAS DE REFLEXIÓN

Tareas de síntesis y creación

Definición: compilar información y relacionarla, establecer nuevos patrones, descubrir soluciones alternativas.

Alcance formativo: son tareas de reflexión suscitadas por el encuentro de los textos y contextos de Lengua castellana y Literatura de Primer Curso de Bachillerato presentes en *Quijote Mundo* con otros textos y contextos y, en especial, con aquellos procedentes del mundo personal del estudiante, para desarrollar un aprendizaje basado en investigaciones y obras personales.

Actividades cognitivas: combinar, diseñar, imaginar, inventar, planificar, predecir, proponer, adaptar, estimar.

Ejemplos de tarea y encarte:

- Tarea compleja: "crea una narración original de temática quijotesca con predominio del diálogo, en clave paródica y en un contexto actualizado tomando como apoyo inventivo los organizadores previos (guía didáctica) y los modelos textuales (hipertextos creativos) ofrecidos en el Rey de Espadas de *Quijote Mundo*. Las tareas y actividades integradas son las siguientes:
 - a) Tarea: la invención de ideas.- Busca motivos de inspiración en asuntos humorísticos del *Quijote* y de sus hipertextos culturales (actividad 1), así como de tu entorno vital y tus conocimientos culturales (actividad 2), compílalos y relaciónalos para estimular tu inspiración.
 - b) Tarea: la planificación de la narración (acción, lugar, tiempo y personajes).- Articula las ideas inventivas con lógica en un esquema (actividad 1) que desarrolle las posibilidades argumentales de dos hipótesis fantásticas:
 - La situación.- Por encantamiento, Don Quijote es trasladado a un lugar cotidiano del siglo XXI y allí mantiene un diálogo con otros personajes (actividad 2).

- Las conjeturas (Condiciones y consecuencias).- "Si don Quijote fuera... y confundiera... con..., sucedería que..." (actividad 3).
- c) Tarea: la redacción del texto.- busca modelos textuales de imitación para componer la narración dialogada de tipo humorístico (actividad 1); traza un esquema de los asuntos que vas a tratar, asigna párrafos a cada uno y redacta de forma aislada cada párrafo conforme al orden previsto en el esquema (actividad 2); y esmérate en que la escritura del texto creativo dé a tu imaginación la adecuación, la coherencia y la cohesión expresivas que necesita (actividad 3).
- d) Tarea: la revisión del texto.- Relee tu texto para autoevaluarlo y reelaborarlo a fin de lograr su máxima legibilidad. Son útiles estos consejos:
 - Compara el texto redactado con los planes previos para ver fallos y logros (actividad 1). Conviene que leas concentrándose cada vez en una faceta diferente (la coherencia/ la adecuación/ la cohesión/ la ortografía).
 - Anota los aspectos que necesitan ser retocados o añadidos (actividad 2). Conviene que uses documentos de apoyo (diccionarios, etc.) para solventar dudas.
- e) Tarea: la difusión del texto.- Comparte en clase la lectura de tu trabajo con la de tus compañeros (actividad 1) y sigue las normas de maquetación que te indique el profesor para incluir todos los trabajos en un volumen conjunto (actividad 2)."
- Encarte: estas son las cartas mínimas de *Quijote Mundo* que los alumnos necesitan consultar para resolver la tarea:
 - En la tarea a) el Comodín Loco, el Rey de Espadas, el Cinco de Bastos, las cartas de la "trascendencia" (Sota, Caballo, Reina y Rey de Bastos) de los cuatro palos, el Nueve de Copas, el Cinco de Oros y los vínculos provenientes del intertexto lector del aprendiz.
 - En la tarea b) el Rey de Espadas, el Siete de Espadas, el As de Copas, el Tres de Copas, el Cuatro de Oros y el intertexto lector del aprendiz.

- En la tarea c) el Rey de Espadas, el Tres de Copas, el Cinco de Copas, el Ocho de Bastos, el Cuatro de Oros, el Seis de Espadas, el Siete de Espadas y el intertexto lector del aprendiz.
- En la tarea d) el Comodín Mundo, el Rey de Espadas, el Tres de Bastos, el Tres de Oros, el Siete de Oros, el As de Espadas, el Siete de Espadas, y el intertexto del aprendiz.
- En la tarea e) el Comodín Mundo, el Seis de Oros, el Siete de Oros, el As de Bastos y el intertexto lector del aprendiz.

Total: se usan todos los palos (Oros, Bastos, Espadas y Copas) y los dos comodines (Loco y Mundo).

Tareas de juicio y regulación

Definición: formular juicios con criterio propio, cuestionar tópicos y exponer y sustentar opiniones fundamentándolas.

Alcance formativo: son tareas de reflexión suscitadas por el encuentro de los textos y contextos de Lengua castellana y Literatura de Primer Curso de Bachillerato presentes en *Quijote Mundo* con otros textos y contextos y, en especial, con aquellos procedentes del mundo personal del estudiante, para desarrollar un aprendizaje basado en el juicio crítico y argumentado de las investigaciones ajenas y propias.

Actividades cognitivas: criticar, concluir, determinar, juzgar, recomendar, establecer criterios y/o límites.

Ejemplos de tarea y encarte:

- Tarea compleja: "localiza, lee y realiza un comentario crítico personal según el modelo que te facilitamos (Caro Valverde y González García, 2012, 35-45) sobre el texto de Fiodor Dostoievski "La mentira se salva por otra mentira" ubicado en el Rey de Bastos de *Quijote Mundo*. Compartirás tu comentario con el de tus compañeros en un foro crítico sobre el significado y el sentido de dicho texto". Las tareas y actividades integradas son las siguientes:

- a) Tarea: resume tu comprensión semántica global y jerárquica del texto.- Extrae los datos e ideas relevantes (actividad 1), formula una hipótesis sobre el tema y su función comunicativa (actividad 2), haz un esquema de la estructura semántica (actividad 3), y escribe el resumen del contenido con la debida coherencia, adecuación y cohesión textual (actividad 4).
- b) Tarea: plantea los asuntos de interés que deseas comentar.- Conecta el significado del texto y la intención de su autor con tu visión de mundo y tu intertexto lector para determinar los asuntos sobre los que te interesa opinar (actividad 1), haz un breve esquema de tales asuntos y de los motivos de tu selección (actividad 2) y escribe el planteamiento breve, subjetivo y razonado de tales asuntos con la debida coherencia, adecuación y cohesión textual (actividad 3).
- c) Tarea: desarrolla tu argumentación crítica personal sobre el asunto de interés.- Reflexiona sobre los elementos comunicativos del texto que te interesan en relación con tu perspectiva personal al respecto para extraer tus propias valoraciones (actividad 1), haz un breve esquema de tu interpretación y valoración del asunto de interés y de las ideas y datos de apoyo argumental (actividad 2), y escribe tu juicio crítico personal sobre ello con los argumentos pertinentes velando por la corrección, coherencia, adecuación y cohesión textual del mismo (actividad 3).
- d) Tarea: expón la conclusión de tu comentario crítico sobre el asunto.- Lee tu redacción de los apartados previos de tu comentario para procurar la coherencia de la conclusión con respecto a su propuesta y argumentación previas (actividad 1), haz un breve esquema de tu decisión final sobre el aspecto comentado (actividad 2) y escribe la síntesis final de tu opinión crítica cuidando la coherencia, la adecuación y la cohesión de tu discurso (actividad 3).
- e) Tarea: toma notas en tu portafolio sobre tu comentario en cuanto al tema y la tesis del autor del texto resumido y sobre el sentido que le has otorgado al asunto de interés en tu contexto vital y las razones e intertextos de tu argumentación personal, a fin de preparar tu inter-

vención oral en el foro de clase (actividad 1) y anota en tu portafolio todas aquellas ideas expresadas por tus compañeros en el foro que te resulten interesantes (actividad 2) y las sugerencias y observaciones que el profesor y tus compañeros hagan sobre tu comentario (actividad 3)."

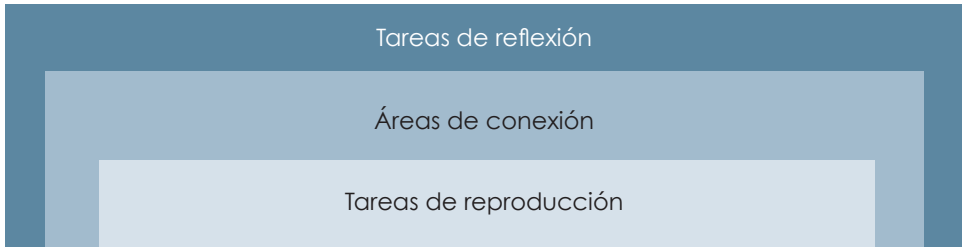
- Encarte: estas son las cartas mínimas de *Quijote Mundo* que los alumnos necesitan consultar para resolver la tarea:
 - En la tarea a) el Rey de Bastos, el Comodín Mundo, el Cuatro de Oros, el Siete de Espadas.
 - En la tarea b) el Rey de Bastos, el Comodín Mundo, el Cuatro de Oros, el As de Copas, el Siete de Espadas y los vínculos provenientes del intertexto lector del aprendiz.
 - En la tarea c) el Rey de Bastos, el Comodín Mundo, el Cuatro de Oros, el As de Copas, el Siete de Espadas y los vínculos provenientes del intertexto lector del aprendiz, así como de aquellas cartas de *Quijote Mundo* de las que pueda extraer argumentos sobre el asunto quijotesco que desea argumentar, incluido el Comodín Mundo.
 - En la tarea d) el Rey de Bastos, el Comodín Mundo, el Cuatro de Oros, el As de Copas, el Siete de Espadas y los vínculos provenientes del intertexto lector del aprendiz, así como de aquellas cartas de *Quijote Mundo* de las que pueda extraer argumentos sobre el asunto quijotesco que desea argumentar.
 - En la tarea e) el Rey de Bastos, el Comodín Mundo, el Cuatro de Oros, el As de Bastos, el As de Espadas y los vínculos provenientes del intertexto lector del aprendiz y de su aprendizaje cooperativo en el foro crítico sobre el comentario.

Total: se usan todos los palos (Oros, Bastos, Espadas y Copas) y los dos comodines (Loco y Mundo).

V.4. TRATAMIENTO INTEGRADO DE LAS TAREAS

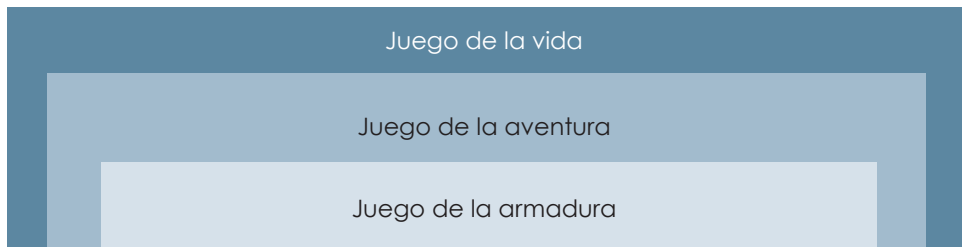
Obsérvese en los ejemplos de tarea y encarte que las tareas complejas de niveles cognitivos superiores incluyen en su proceso la intervención de tareas sencillas de niveles cognitivos básicos. Así pues, las tareas de conexión requieren en su paso inicial la localización documental y la comprensión lectora, que son tareas del nivel de reproducción. Y es imposible llevar a efecto tareas de reflexión si no se integran en su dinámica tareas de reproducción y de conexión. De ahí que con la propuesta de una tarea compleja de creación o de juicio crítico se logre el pleno rendimiento de las competencias comunicativas.

He aquí un esquema de la relación inclusiva de niveles cognitivos:



Por la misma regla, entrenarse en el juego de la armadura permite fortalecer la agilidad del juego de la aventura, y ambos son indispensables para conseguir madurez comunicativa en el juego de la vida.

He aquí un esquema de la relación inclusiva de niveles cognitivos:



El jugador se encarta para resolver las tareas. Aquí hemos indicado recomendaciones de encarte para cada tarea, pero en la realidad cada aprendiz escogerá las que necesite en función de su conciencia estratégica. Por ejemplo, quien

deseo mejorar su corrección ortográfica usará el As de Espadas en todas las tareas, quien desee mejorar su estilo recurrirá al As de Copas, y quien desee autoevaluarse en el aprendizaje en la competencia comunicativa recurrirá al As de Oros y al Diez de todos los palos.

V.5. FUNCIÓN DE LAS TAREAS: APRENDIZAJE AUTÓNOMO PARA LA VIDA

Al igual que ocurre en los libros de texto convencionales, en estas cartas encontrará comandancias a través de información referencial, instrucciones de trabajo y textos para comentar; pero, a diferencia de tales libros de texto, encontrará en ellas consejos y reflexiones didácticos que no conducen a órdenes, sino a remansos de expresión libre que ayudan a madurar en la capacidad del aprendizaje autónomo; y allí encontrará también lo que nunca aparece en los libros de texto: obras de alumnos para aprender de ellos deleitándose en su imaginación o imitando sus modelos multisensoriales, pues además de obras escritas, en *Quijote Mundo* también aparecen sus obras audiovisuales.

Insistimos en que no es un libro hecho para memorizar o para obedecer sino para investigar, comprender, seleccionar, transferir y transformar, a fin de que los alumnos sean agentes protagonistas de su aprendizaje. Al idear las tareas, el profesor debe ser consciente de que ésta es la función del libro. También a la hora de evaluar el proceso de aprendizaje de sus alumnos debe guiarse por criterios de justificación cualitativa más que por criterios de exactitud cuantitativa, pues sin lugar a dudas interesa mucho más la madurez estratégica demostrada en el uso del libro y la responsabilidad y profundidad investigadora y comunicativa en los planos comprensivo y expresivo demostradas en el día a día de clase y en su portafolio que el número de respuestas acertadas en un examen de reproducción de datos y de imitación de procedimientos analíticos.

Tal y como enuncia la LOE en su formulación de las competencias básicas, la calidad educativa requiere en todo momento la intervención de dos competencias sistémicas: la de aprender a aprender y la de autonomía personal, iniciativa y espíritu crítico. Y *Quijote Mundo* es un libro que pide ser empleado a fondo en este asunto.

BIBLIOGRAFÍA

- Azorín (1981). *Con Cervantes*. 4ª ed. Madrid: Espasa-Calpe. ISBN: 84-239-0747-3
- Bolívar, A. (2010). *Competencias básicas y currículo*. Madrid: Síntesis. ISBN: 978-84-9756-706-0
- Canale, M. (2000). "De la competencia comunicativa a la pedagogía comunicativa del lenguaje". En: Llobera, M. y otros. *Competencia comunicativa: documentos básicos en la enseñanza de lenguas extranjeras*. Madrid: Edelsa, p. 63-81. ISBN: 84-7711-085-9.
- Candlin, Ch. (1999). "Hacia la enseñanza de las lenguas basada en tareas". *Comunicación, lenguaje y educación*, nº 7-8, p. 33-54.
- Caro Valverde, Mª T. (2006a). "Didáctica de la intertextualidad literaria entre clásicos y modernos: una experiencia creativa internivelar e intercurricular con Don Quijote y Sabina". En: Cano Vela, A. G. y Pastor Comín, J. J. (coords.). *Don Quijote en el aula: la aventura pedagógica*. Ciudad Real: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, p. 193-200. ISBN: 84-8427-447-0.
- (2006b). "El taller de los clásicos literarios: del texto al architexto". En: García Gutiérrez, E. (coord.). *La Educación Lingüística y Literaria en Secundaria: materiales para la formación del profesorado*. Vol. 2, Murcia: Consejería de Educación y Cultura, p. 303-334. ISBN: 84-689-6624-X.
- (2009). *Quijote Mundo: la baraja de las competencias comunicativas*. Murcia: Consejería de Educación, Formación y Empleo, Servicio de Publicaciones. 1 disco (CD-ROM). ISBN: 978-84-692-3564-5.
- (2010). "Quijote Mundo: innovación educativa europea para el aprendizaje autónomo de la Lengua y la Literatura". *Lenguaje y textos*, nº 31, p. 107-122.
- Caro Valverde, Mª T. y González García, M. (2012). *Comentario de texto fácil para Bachillerato y acceso a la Universidad*. Madrid: Espasa. ISBN: 978-84-670-3943-6.

- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: sobre la lectura contemporánea*. Barcelona: Anagrama. ISBN 84-339-6236-1.
- Castro, A. (1980). *El pensamiento de Cervantes*. 2ª ed. Barcelona: Noguer. ISBN: 84-279-5109-1
- Cervantes Saavedra, M. de (2001). *Don Quijote de la Mancha*. Ed. de F. Rico. Barcelona: Crítica. ISBN: 84-8432-283-1.
- (2004). *Don Quijote*. Adaptación de E. Alonso. Barcelona: Vicens Vives. 2004. ISBN: 84-316-7637-X.
- Close, A. (2005). *La concepción romántica del Quijote*. Barcelona: Crítica. ISBN: 978-84-8432-647-2.
- Consejo de Europa (2002). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación*. Madrid: Secretaría Técnica del MECD :Grupo ANAYA, 2002. ISBN: 84-690-1675-X.
- Curtius, E. R. (1984). *Literatura europea y Edad Media Latina*. Vol. 1. 4ª ed. Madrid: Fondo de Cultura Económica, 1984. ISBN: 84-375-0091-5.
- Dewey, J. (1967). *El niño y el programa escolar: mi credo pedagógico*. 6ª ed. Buenos Aires: Losada. ISBN: 9789706513472.
- Escamilla, A. (2008). *Las competencias básicas: claves y propuestas para su desarrollo en los centros*. Barcelona: Graó. ISBN: 978-84-7827-637-0.
- Fuentes, C. (2005). "Elogio de la incertidumbre". En: VV.AA. *El país de Don Quijote*. Madrid: Punto de Lectura, p. 156-171. ISBN: 84-663-0308-1
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus. ISBN: 84-306-2195-4.
- González García, M. (2009). *Educar con el Quijote: del canon al hipertexto*. Murcia: Editum. ISBN: 978-84-692-8270-0.
- Guerrero Ruiz, P. (2006). "El Quijote, pedagogía de una disidencia: (Investigación de Educación Literaria)". *Multiárea: revista de Didáctica*. nº 1, p. 27-44.
- (2009). "La competencia comunicativa en la educación europea". *Multiárea: revista de didáctica*, nº 4, p. 19-50.
- Guerrero Ruiz, P.; Caro Valverde, Mª T. y González García, M. (2011). "La ironía del Quijote: lecciones de lectura inversa". *Didáctica (Lengua y Literatura)*, nº 23, p. 183-194.
- Hager, P. & Hodkinson, P. (2009). "Moving beyond the metaphor of transfer of learnig". *British Educational Research Journal*, nº 35 (4), p. 619-638.

- Hermoso, J. (2005). *El tarot: el mito a su alcance*. Vitoria: Naipes Heraclio Fournier. ISBN: 8400002512
- Herranz, F. (2005). *El Quijote y el cine*. Madrid: Cátedra. ISBN: 8437622611.
- Herrero, A. (1988). *Semiótica y creatividad: (la lógica abductiva)*. Madrid: Palas Atenea. ISBN: 978-84-7817-003-6.
- Hymes, D. (1971). "Competence and performance in linguistic theory". En: Huxley, R. e Ingram, E. (eds.). *Acquisition of languages: Models and methods* New York: Academic Press, 1971, p. 3-23.
- Huizinga, J. (1968). *Homo ludens*. Buenos Aires: Emecé.
- Latorre, A. (2003). *La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Graó, 2003. ISBN: 84-7827-292-5.
- Latorre, A. J. (2003). *Juego y educación*. Madrid: Consejería de Educación, ISBN: 84-451-2556-7.
- Lázaro Carreter, F. (1985). "La prosa del Quijote". En: Egido, A. (ed.). *Lecciones cervantinas*. Zaragoza: CAZAR, p. 115-129. ISBN: 84-505-1494-0.
- Lomas, C. (coord.) (1996). *La educación lingüística y literaria en la Enseñanza Secundaria*. Barcelona: ICE : Horsori. ISBN: 84-85840-47-X.
- Lomas, C. (2001). "La educación lingüística y el aprendizaje de la comunicación". En: Guillén Díaz, C. (dir.). *Destrezas comunicativas en la Lengua Española*. Madrid: Ministerio de Educación, p.17-51. ISBN: 84-369-3526-8.
- Machado, A. (1915). "Las Meditaciones del Quijote de Ortega y Gasset". *La Lectura*, , nº 169, p. 52-64.
- Martínez Bonati, F. (1989). "La unidad del Quijote". En: Haley, G. (ed.). *El Quijote de Cervantes*. Madrid: Taurus, p. 349-272. ISBN: 978-84-306-2154-5.
- España. Ministerio de Educación (2009). *Evaluación General de Diagnóstico 2009: marco de la Evaluación*. Madrid: Instituto de Evaluación. ISBN: 978-84-369-4754-0.
- Medina, A. (2005). *Cervantes y el Islam: El Quijote a cielo abierto*. Barcelona: Escarena. ISBN: 978-84-96357-18-1.
- Mendoza, A. (2001). *El intertexto lector*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. ISBN: 84-84-27-130-7
- Monereo, C. (1990). "Las estrategias de aprendizaje en la Educación formal: enseñar a pensar y sobre el pensar". *Infancia y aprendizaje*, nº 50, p. 3-25.

- Organización de Cooperación y Desarrollo Económico. *Pisa 2009. Marco de evaluación. Conocimientos y habilidades en Ciencias, Matemáticas y lectura*. Madrid: Ministerio de Educación, 2009. ISBN: 978-84-369-4896-7. [Consulta: 14 de diciembre 2010]. Disponible en: <<http://www.educacion.es/dctm/ministerio/horizontales/prensa/notas/2010/20101207-pisa2009-informe-espanol.pdf?documentId=0901e72b806ea35a>>.
- Ortega y Gasset, J. (1983). "El Quijote en la escuela". En: Ortega y Gasset, J. *Obras completas*. Vol. 2. 2ª ed. Madrid: Alianza Editorial: Revista de Occidente, p. 273-306. ISBN: 84-206-4126-X.
- Partzsch, H. (2004). "El Quijote en el mundo". En: VVAA. *La imagen del Quijote en el mundo*. Madrid: Lunweg, Centro de Estudios Cervantinos, p. 126-127. ISBN: 84-9785-131-5.
- Peirce, CH. S. (1955). "Abduction and induction". En: Buchler, J. (ed). *Philosophical Writings of Peirce*. 2ª ed. New York: Dover , p. 150-156. ISBN: 9780486202174.
- Perona, J. (2006), "Proponiendo Quijotes". En: *Muestra de experiencias didácticas en torno al Quijote, Murcia 2005*. Murcia: Consejería de Educación y Cultura. 1 disco (CD-ROM). ISBN: 84-689-2106-8
- Perrenoud, Ph. (2002). *Construir competencias desde la escuela*. Santiago de Chile: Dolmen. ISBN: 956-201-443-6.
- Rey, B. (1999). *Las competencias transversales en cuestión*. Santiago de Chile: Escuela de Filosofía de Arcis. [Consulta: 1 de diciembre 2010]. Disponible en: <<http://www.philosophia.cl/biblioteca/re.htm>>.
- Rivero Rodríguez, M. (2005). *La España de Don Quijote: un viaje al Siglo de Oro*. Madrid: Alianza Editorial. ISBN: 978-84-206-5869-8.
- Rodari, G. (1981). *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Aliorna. ISBN: ISBN: 84-85668-03-0.
- Romero Tobar, L. (1989). "El Cervantes del siglo XIX". *Anthropos* , nº 98-99, p. 116- 119.
- Sabina, J. (2005). "El Quijote visto por Joaquín Sabina". *El semanal*, nº 901, [Consulta: 3 de enero 2006]. Disponible en: <http://www.clubelsemanal.com/web/articulo.php?id=1267&id_edicion=103>.
- Tardif, J. (2006). *L'évaluation des compétences: documenter le parcours de développement*. Montreal: Chenelière Éducation. ISBN: 2765010056 9782765010050.
- Torrente Ballester, G. (1975). *El Quijote como juego*. Madrid: Guadarrama. ISBN: 84-250-0200-1.
- Zabala, A. y Arnau, L. (2007). *11 ideas clave, cómo aprender y enseñar competencias*. Barcelona: Graó. ISBN: 978-84-7827-500-7.

El uso didáctico de *Quijote Mundo*

El uso didáctico de Quijote Mundo es resultado de un proyecto de investigación realizado en el marco del Programa III de Convenio entre el Centro de Formación y Desarrollo Profesional de la Universidad de Murcia y la Consejería de Educación, Formación y Empleo de la Región de Murcia. La obra guía el uso docente del manual *Quijote Mundo: la baraja de las competencias comunicativas de Lengua castellana y Literatura en 1^º*

de Bachillerato que fue publicado en 2009 por la citada Consejería. El lector encontrará en ella indicaciones para un desarrollo innovador de la lectura crítica y de la escritura creativa en el aula a partir del tesoro intercultural que ofrece el clásico cervantino, y también las “reglas de juego” del manual-baraja *Quijote Mundo* a fin de que los aprendices usen estratégicamente las cartas necesarias para investigar y resolver tareas de modo responsable y contextualizado.



UNIVERSIDAD DE
MURCIA



Región  de Murcia