

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 conjuar 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