



## SECUENCIACIÓN Y PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES PARA CIENCIAS SOCIALES DE 2º DE ESO (SEGUNDO TRIMESTRE)

# Aventura en el Camino de Santiago

ORGANIZADA EN EL POWERPOINT CORRESPONDIENTE

### DÍA 1: PREPARACIÓN

1. **Presentación** de la actividad con proyección del PowerPoint "Presentación Hitoschool".
2. **Descripción de la ficha de personaje.**
3. **Constitución de los grupos** de alumnos. Máximo de 4-5 alumnos por grupo.
4. **Revelación del nombre y el concepto de los personajes** que los grupos de alumnos van a crear a continuación, así como de las relaciones que mantienen dichos personajes entre sí (esta información se puede proyectar, si se desea). Estas relaciones habrán de respetarse en la redacción de los historiales.

#### PERSONAJES DE AVENTURA EN EL CAMINO DE SANTIAGO

| NOMBRE                       | CONCEPTO  |
|------------------------------|---|
| Julia Cruz de Mendoza        | Baronesa viuda de Arnedo, 42 años.  |
| Daniel ben Josué             | Médico judío y secretario de la baronesa, 45 años.  |
| Isabel Rodríguez, "la Chata" | Criada personal de la baronesa, hija de campesinos del feudo (26 años).   |
| Sancho Cruz de Mendoza       | Nuevo barón de Arnedo, orgulloso guerrero castellano (22 años).   |
| Zulema Gutiérrez de Córdoba  | Dama de compañía de la baronesa, enviada a Castilla para educarse por su rica familia mozárabe, amiga de los Mendoza (20 años). |
| Roque Hernando, "el Tuerto"  | Soldado veterano y experto, al servicio de Sancho (37 años).  |
| Martinillo el de los Juanes  | Joven montero del barón Sancho (15 años).   |

#### RELACIONES ENTRE LOS PERSONAJES DE AVENTURA EN EL CAMINO DE SANTIAGO

Año 1030, condado de Castilla.

Los Cruz de Mendoza siempre han sido una noble y respetada familia de Arnedo, localidad riojana en la que poseen un pequeño feudo. Recientemente, el viejo barón ha fallecido al caer de su caballo mientras cazaba. La baronesa viuda, una mujer muy religiosa, ha pensado que la familia ha sido castigada por Dios debido a sus pecados, y quiere peregrinar hasta Santiago de Compostela para que estos le sean perdonados y la prosperidad sonría a su único hijo y heredero, Sancho. Sin embargo, el nuevo barón no ha querido que su madre haga el viaje hasta Santiago con el único auxilio de su fiel dama de compañía, Zulema, y su criada de confianza, Isabel, y ha decidido escoltar a su madre él mismo llevando también al médico judío Daniel ben Josué, al viejo y experimentado soldado Roque "el Tuerto" y al jovencísimo pero inteligente Martinillo el montero. En privado, Sancho reconoce que él también desea llegar a Santiago de Compostela para rezar por el alma de su difunto padre (el cual, todo sea dicho, no era muy buena persona, y trataba bastante mal a los campesinos del feudo).

El grupo lleva ya varios días de camino y está cerca de la región de los Montes de Oca. Es por la tarde y todos entran juntos en el pueblo de Belorado. Al día siguiente les espera una dura caminata hasta alcanzar la aldea de Agés, en donde según cuentan una vez se apareció la Virgen.

5. **Entrega de fichas** a los grupos. Cada ficha debe tener ya su nombre y su concepto escritos.
6. **Creación de la ficha de personaje.** Los alumnos trabajan en grupo discutiendo la mejor forma de caracterizar a sus personajes y la llevan a la práctica. Mientras tanto, el profesor va pasando por las mesas supervisando el proceso y ayudando puntualmente a los alumnos → **Primera oportunidad para ganar o perder puntos de Aprendizaje.** El profesor deberá revisar todos los elementos de la ficha de personaje (en la propia sesión de clase si le da tiempo).
7. **TAREA:** Dibujar en casa al personaje recién generado en el recuadro habilitado para ello en la ficha. Otra opción: buscar en Internet una imagen que concuerde lo máximo posible con el personaje, imprimirla y pegarla en el recuadro.

**TRABAJO PARA EL PROFESOR:** Custodiar las fichas de personaje (o, al menos, quedarse con una copia). Acto seguido, perfilar la aventura que se va a jugar en las sesiones sucesivas a partir de los personajes creados por los jugadores (aprovechar sus aspectos, rasgos y atributos para facilitar las aplicaciones didácticas de la actividad).

## DÍA 2: PARTIDA

1. **Entregar corregida la tarea** del día 1 (dibujo/imagen de Internet + revisión completa de la ficha de PJ, en especial de los aspectos, el equipo y el historial) → segunda oportunidad para ganar o perder puntos de Aprendizaje.
2. **Recordar brevemente las reglas del juego.**
3. **Jugar la aventura a partir de las siguientes escenas**, cuidando de que de vez en cuando se realicen tiradas de dados, se gasten los puntos de Suerte mediante la activación de aspectos, se ganen o pierdan puntos de Aprendizaje, los PJ interactúen entre sí y con los PNJ, y predomine la narración sobre la acción:
  - Llegada de los PJ a la localidad de Belorado al anochecer (IMAGEN 1).
  - Posada y cena en la taberna del pueblo (IMAGEN 2). La taberna se llama "El hijo de Baco". Tabernero curioso (Lope Dueñas), bastante culto para su profesión. Posibilidad de enterarse de rumores mediante interacción con los parroquianos del lugar, en concreto un par de lugareños ("*en el bosque hay muchos bandidos*" [VOL 10]) y un comerciante de paso (un mozárabe llamado Garur, que habla maravillas de la mezquita de Córdoba y desgracias del fin del califato [VOL 7]).
  - Día siguiente: salida hacia Agés por los Montes de Oca (IMAGEN 3).
  - Encuentro con el "caballero" Hernando de Carrascal y su "criado" Humberto. La indumentaria (colores apagados), la alimentación (verduras y pan) y los ademanes (prepara la comida; limpia la escudilla) del supuesto caballero deben poner sobre aviso a los PJ (¿tirada [INT 11]?). Los bandidos, que es lo que son, intentan llevar a los PJ por un falso atajo abandonando el viejo puente del camino (IMAGEN 4). Si los PJ van por el atajo, serán asaltados de repente por 3 bandidos más. Tirada de [PER 9] para evitar ser pillados por sorpresa por los bandidos. Los bandidos luchan hasta que caigan tres de ellos.

ESTADÍSTICAS DE LOS BANDIDOS: FUE 4, INT 3, PER 5, REF 4, VOL 3. Defensa 7. Puntos de vida 4.

- ESCENA OPCIONAL (según el tiempo transcurrido de la partida). Detección y duro encuentro con los lobos ([PER 7]) o simple avistamiento, sin combate. Son siete lobos, que huirán cuando caigan tres de ellos. IMAGEN 5.

ESTADÍSTICAS DE LOS LOBOS: FUE 3, INT 1, PER 8, REF 5, VOL 2. Defensa 8. Puntos de vida 3.

- Vuelta al camino y encuentro con Leandra ([PER 8] para detectarla), una campesina (IMAGEN 6) que anda recogiendo leña y puede informar a los PJ de que el bandido más peligroso de la zona es Hugo "el Desalmado", que comanda a una tropa de 20 antiguos soldados, hoy renegados, expertos combatientes. Se dice que el conde de Castilla ha mandado tropas para apresarlos y castigarlos, pero hasta que no

lleguen, son muy peligrosos. Lo único bueno es que Hugo es un bandido terriblemente religioso, por lo que, hasta el momento, al menos los monjes y los curas han estado a salvo de sus fechorías. Leandra también informa de que los PJ pueden llegar antes a Agés si salen del camino del bosque, marchan hacia el Este y, cuando lleguen a los campos cultivados, toman la banda de barbecho y giran a la derecha hasta el final, llegando casi ya hasta Agés.

- Llegada a los campos de cultivo (IMAGEN 7). Los PJ tienen que reconocer la banda de barbecho y seguirla a la derecha.
- Llegada a Agés, a la ermita de la Virgen de Piedra (IMAGEN 8). De repente, los PJ oyen tras ellos ([**PER 7**]) la llegada de la banda de Hugo "el Desalmado". Si no se refugian en la ermita, serán diezmados por los bandidos, pero en la ermita pueden disfrutar de la "Paz de Dios", pues Hugo es muy religioso.
- Desde el exterior del ermita, Hugo increpa a los PJ para que salgan. Si estos esperan, serán salvados por los soldados del conde de Castilla, que acabarán con los bandidos (IMAGEN 9) y saludarán a la baronesa, a la que acompañarán hasta la ciudad de Burgos para que su viaje sea más seguro y cómodo

|   |
|---|
| ESTADÍSTICAS DE LOS HOMBRES DE HUGO: <b>FUE</b> 5, <b>INT</b> 2, <b>PER</b> 4, <b>REF</b> 4, <b>VOL</b> 4. Defensa 8. Puntos de vida 5. |
|---|

FIN DE LA AVENTURA

4. **Terminar de repartir los puntos de Aprendizaje pertinentes.**
5. **Comentar la partida** con los alumnos.
6. **Evaluar los resultados.**