



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

### Aventura del penacho verde

ORGANIZADA EN EL POWERPOINT CORRESPONDIENTE

**ATENCIÓN:** *Aventura del penacho verde* es una propuesta de gamificación de una **unidad didáctica completa**. La propuesta se divide en **cuatro sesiones teóricas** en las que se esquematizan los contenidos académicos del tema y **cinco sesiones prácticas de juego de rol** en la que los alumnos demuestran su conocimiento de los contenidos, ya sea ofreciendo datos objetivos, ya interpretando correctamente a sus PJ. Esto quiere decir que, para esta propuesta de gamificación en concreto, **cada grupo de alumnos-jugadores comienza sus andaduras con 0 puntos de Aprendizaje**. Durante las sesiones prácticas, los alumnos-jugadores irán ganando **puntos de Aprendizaje que al final se transformarán en una nota asimilable a un examen normal**. Además, cada grupo elegirá al alumno que más ha destacado por sus buenas ideas y también al segundo que más lo ha hecho, que recibirán dos y un positivos respectivamente.

#### DÍA 1: SESIÓN TEÓRICA: INICIO DE LA EDAD MODERNA EN ESPAÑA Y HEGEMONÍA HISPÁNICA

#### DÍA 2: SESIÓN TEÓRICA: CONQUISTA Y ORGANIZACIÓN DE AMÉRICA

#### DÍA 3: PREPARACIÓN A LA PRÁCTICA (FICHAS)

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 DEL PENACHO VERDE

NOMBRE	CONCEPTO
Bartolomé Hoyos	Antiguo sargento de infantería de los tercios de Flandes, duro pero justo. 41 años.
Juan de Eljas	Ex-aprovisionador del ejército en Flandes, viudo, con un negocio de producción de arcabuces. 39 años.
Martina de Eljas	Muchacha decidida, hija del anterior. Se empieza a ocupar de los negocios de su padre debido a los problemas de visión de este. 20 años.
Antonio Herrero "Bocacueva"	Antiguo soldado de los tercios de Flandes y hombre de confianza de Bartolomé. Buen soldado, pero preocupado con la Inquisición porque desciende de judíos. Ya casi no le quedan dientes. 34 años.
Lucía de Moguer	Cómica veterana y bastante famosa en las ciudades de Córdoba y Sevilla, dueña de su propia compañía. 42 años.
Francisca Gómez (Paca "la Flaca")	Cómica especializada en imitaciones de voces, con mucha gracia y desparpajo. 27 años.
Tancredo "el Gato"	Cómico especializado en proezas físicas con ganas de triunfar en toda España. 25 años.

#### RELACIONES ENTRE LOS PERSONAJES DE AVENTURA DEL PENACHO VERDE

*Reino de España, Corona de Castilla. Año 1581. Hace más de 25 años que Felipe II, hijo y sucesor del emperador Carlos I se sienta en el trono de la monarquía hispánica. Aunque los enemigos de Felipe se multiplican (los turcos, los protestantes, las Provincias Unidas de los Países Bajos, Inglaterra...), España sigue siendo la primera potencia*

mundial gracias a su imperio colonial americano. A eso hay que sumar la reciente unión con Portugal y otras posesiones lejanas, como las Filipinas. Sin embargo, los PJ son individuos a los que ahora mismo las cosas no les van especialmente bien. Se dividen en dos grupos que no se conocen entre sí: el grupo de los tercios y el grupo de los cómicos:

- **EL GRUPO DE LOS TERCIOS:** Bartolomé de Hoyos, Juan y Martina de Eljas y Antonio Herrero “Bocacueva” son veteranos de los tercios de Flandes, donde sirvieron entre los años 1569 y 1577. De vuelta a casa, Juan y su hija Martina han abierto un negocio de fabricación de arcabuces y mosquetes en el que participan sus amigos Bartolomé y Antonio, pero tienen bastantes deudas. Viven todos en Madrid.
- **EL GRUPO DE LOS CÓMICOS:** Paca “la Flaca” y Tancredo “el Gato” trabajan para Lucía de Moguer en su compañía de cómicos. Suelen hacer representaciones teatrales públicas y privadas (sobre todo en su ciudad, Córdoba). En los últimos tiempos han recibido algunas advertencias de que a la Inquisición no le agrada nada su trabajo.

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 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; si no, se llevará las fichas a casa para evaluarlas y las devolverá a los grupos en la siguiente clase).
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 4: SESIÓN TEÓRICA: POLÍTICA, ECONOMÍA, SOCIEDAD Y VIDA COTIDIANA EN LA ESPAÑA DEL SIGLO XVI**

#### **DÍA 5: SESIÓN TEÓRICA: CULTURA Y ARTE RENACENTISTAS EN LA ESPAÑA DEL SIGLO XVI**

#### **DÍAS 6, 7, 8 y 9: PRÁCTICA (PARTIDA DE ROL)**

1. **Entregar corregida la tarea** del día 3 (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 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 incluso pierdan puntos de Aprendizaje, los PJ interactúen entre sí y con los PNJ, y predomine la narración sobre la acción:
  - **INTRO A) GRUPO DE LOS TERCIOS (los jugadores del grupo de los cómicos no deben participar ni decir nada durante esta parte, ya que están en otra ciudad):** En el taller-establecimiento de fabricación de arcabuces y mosquetes de los PJ (IMAGEN 1) se produce la visita de un buen cliente, el capitán de los tercios Fernando de Alcántara, que llega apurado (tirada de [INT 8] para darse cuenta de ello). El motivo de su preocupación es que ha de confesar que ya no va a realizar más pedidos a los PJ porque en el extranjero los arcabuces resultan más baratos, aunque él no sabe por qué es así → **+1 PUNTO DE APRENDIZAJE AL GRUPO QUE SEPA EXPLICAR AL CAPITÁN POR QUÉ ESO ES ASÍ (INFLACIÓN DE PRECIOS PROVOCADA POR LA LLEGADA DE METALES PRECIOSOS).**

A continuación, Fernando de Alcántara se marcha y llega don Alberto Pacino (IMAGEN 2), el prestamista al que Juan de Eljas debe ni más ni menos que 7 ducados de oro. Viene decidido a cobrarlos (tirada de [VOL

10] para convencerle de que aplace el cobro). Cuando se va, amenaza con recurrir a la justicia si en menos de diez días no se le devuelve lo que ha prestado.

Por último, el grupo recibe una carta (IMAGEN 3) de la joven condesa de Robledillo (hija de un comandante de los tercios bien conocido de los PJ, el conde de Robledillo, para el que lucharon Bartolomé y Antonio en su día), en la que les pide que acudan a su presencia de inmediato en el palacete que tiene en la capital. El criado que entrega la carta pide respuesta → **ENTREGA DE UNA CARTA A CADA ALUMNO. +1 PUNTO DE APRENDIZAJE A LAS MEJORES RESPUESTAS PARA LA CONDESA (LAS RESPUESTAS SE DEBEN ENTREGAR AL PROFESOR ANTES DE QUE TERMINE LA SESIÓN, ES DECIR, QUE LOS GRUPOS HAN DE ESCRIBIRLAS MIENTRAS EL PROFESOR JUEGA CON EL GRUPO DE LOS CÓMICOS).**

- **INTRO B) GRUPO DE LOS CÓMICOS (los jugadores del grupo de los tercios no deben participar ni decir nada durante esta parte, ya que están en otra ciudad):** En la sala de ensayos de la casa de Lucía de Moguer, en Córdoba, se produce la visita de un buen cliente, el barón don Álvaro Cervantes (IMAGEN 4), que llega con cara de circunstancias (tirada de [INT 8] para darse cuenta de ello). El motivo de su preocupación es que ha de cancelar una actuación que ya tenía comprometida con los cómicos porque la Inquisición le ha transmitido su malestar por el hecho de que contrate con tanta frecuencia los servicios “impíos” de Lucía de Moguer y los suyos.

A continuación, y tras disculparse, don Álvaro Cervantes se marcha y llega Francisco Peralta (IMAGEN 5), el proveedor habitual de Lucía de Moguer, al que esta debe algo de dinero (5 ducados de oro). Viene a ver si le pagan ya (tirada de [VOL 10] para convencerle de que aplace el cobro). Al decirle que no, pregunta acerca de los problemas que tienen → **+1 PUNTO DE APRENDIZAJE AL GRUPO QUE MEJOR SEPA EXPLICAR LA NATURALEZA DE SUS PROBLEMAS (CONTROL IDEOLÓGICO Y ULTRACATOLICISMO DE LA INQUISICIÓN).** Entonces revela a los cómicos una propuesta que tiene para ellos: quitarse de en medio por una temporada, viajar a Madrid y acudir allí ante su señora, la joven condesa de Robledillo (de cuyos bienes en Andalucía Francisco Peralta es el administrador). Al parecer, la condesa necesita de personas como Lucía de Moguer y los dos cómicos que están a su servicio para realizar un trabajo que requiere mucha discreción. Francisco entrega a Lucía una bolsita de dinero para el trayecto,

Una vez recibido el encargo, los cómicos se ponen en marcha y llevan a cabo el viaje de Córdoba a Madrid durante 20 días (IMAGEN 6). En un momento, pasan por una venta (IMAGEN 7) donde es evidente que se está celebrando algo. El tabernero se extrañará de que los PJ no sepan el motivo de la celebración, si es que le preguntan, ya que, dirá sonriendo, “*estamos en 1581, ¡justo se cumplen 10 años de la gran victoria de las Españas sobre el infiel!*” → **+1 PUNTO DE APRENDIZAJE AL GRUPO QUE DEDUZCA QUE SE TRATA DE LOS 10 AÑOS DE LA VICTORIA DE LEPANTO.**

Por último, los cómicos llegan y se acomodan en la mansión de la condesa (IMAGEN 8).

- **ENCUENTRO DE LOS DOS GRUPOS DE PJ:** Los cómicos se despiertan, se visten y acuden a una estancia a esperar a que la condesa los reciba. Allí se encuentran con el grupo de los tercios (describir a estos PJ como si fuesen PNJ hasta que se den cuenta de que se trata de los PJ del resto del alumnado). En la sala de espera hay un saco de patatas que el DJ solo debe mostrar, no identificar (IMAGEN 9). En función de la reacción de los PJ frente a las patatas, que nunca antes han visto, → **+1 PUNTO DE APRENDIZAJE A LOS GRUPOS A LOS QUE LAS PATATAS LES LLAMEN LA ATENCIÓN.**
- **ENTREVISTA CON ANGÉLICA RUIZ DE TREVEJO, CONDESA DE ROBLEDILLO, QUE SALE AL JARDÍN A DAR UN PASEO CON LOS PJ PARA PONERLOS A PRUEBA (IMAGEN 10).** Tras una breve charla en la que la condesa agradece vagamente la presencia de los PJ y repasa su relación con ellos, comienzan las preguntas:

Pregunta para el grupo de los tercios: ¿Saben qué es lo que está a punto de terminarse en la localidad de El Escorial? → **+1 PUNTO DE APRENDIZAJE PARA EL GRUPO QUE LO SEPA.**

Pregunta para el grupo de los cómicos: ¿Cómo interpretarían a un noble... serían capaces de hacerlo? → **+1 PUNTO DE APRENDIZAJE PARA LOS GRUPOS QUE MEJOR LO HAGAN O ARGUMENTEN.**

Los PJ son considerados finalmente aptos y entonces la condesa les revela que les va a hacer un encargo delicado, para el que se justifica diciendo que la economía está muy mal... ¿saben los PJ por qué? → **+1**

**PUNTO DE APRENDIZAJE AL GRUPO QUE VUELVA A SABER EXPLICAR POR QUÉ ESO ES ASÍ (INFLACIÓN DE PRECIOS PROVOCADA POR LA LLEGADA DE METALES PRECIOSOS).**

La condesa empieza a hablar: historia del descubrimiento y conquista del imperio azteca → HASTA +2 PUNTO DE APRENDIZAJE A LOS GRUPOS QUE SEAN CAPACES DE APORTAR DATOS DEL PROCESO. Historia del fabuloso penacho de Moctezuma y de cómo llegó a las manos del apuesto duque de Alcalá, que ha sido amante de la condesa. El duque le prometió a la condesa que le regalaría el penacho, pero ahora el duque y la condesa han roto relaciones y esta última se quiere vengar de él robándole su joya más preciada, el penacho de Moctezuma, argumentando que en realidad le pertenece porque el duque se lo había prometido (tirada de [INT 11] para darse cuenta de que la condesa tiene, legalmente, todas las de perder y que lo que quiere hacer es robar, pues no tiene derecho alguno sobre el penacho).

Plan de la condesa: que los PJ vayan a El Escorial y se hagan pasar allí por un primo suyo y su mujer, los barones Anselmo y Julieta de Torregrosa, así como por su séquito, en la fiesta que el duque de Alcalá va a dar en su palacio de El Escorial con motivo de la llegada del rey Felipe II a la localidad. Los auténticos barones de Torregrosa (que son cómplices de la condesa) no son conocidos por nadie en El Escorial a nivel personal, de modo que eso no es un problema. Los PJ han de hacerse pasar por ellos y por su séquito para entrar en la fiesta del duque de Alcalá y robar el penacho de Moctezuma, que se debe de encontrar por allí, en algún lugar de su palacio de El Escorial. La condesa cuenta además con un confidente secreto en el servicio del duque que puede informar a los PJ de dónde se halla exactamente el penacho de Moctezuma. Para que este confidente secreto pueda identificar a los PJ, estos habrán de recitar en público un soneto del famoso poeta Garcilaso de la Vega (lo podrán hacer sin problema, ya que el duque de Alcalá es famoso porque en todas sus fiestas se dedica un tiempo a la recitación poética). El soneto es el famoso número XIII de Garcilaso (IMAGEN 11), de tema mitológico:

*A Dafne ya los brazos le crecían  
y en luengos ramos vueltos se mostraban;  
en verdes hojas vi que se tornaban  
los cabellos que el oro oscurecían;*

*de áspera corteza se cubrían  
los tiernos miembros que aún bullendo estaban;  
los blancos pies en tierra se hincaban  
y en torcidas raíces se volvían.*

*Aquel que fue la causa de tal daño,  
a fuerza de llorar, crecer hacía  
este árbol, que con lágrimas regaba.*

*¡Oh miserable estado, oh mal tamaño,  
que con llorarla crezca cada día  
la causa y la razón por que lloraba!*

**EL DIRECTOR DE JUEGO ENTREGA EN PAPEL EL SONETO A LOS ALUMNOS. EL GRUPO QUE TENGA MÁS ALUMNOS CAPACES DE APRENDERSELO DE MEMORIA Y RECITARLO CUANDO CORRESPONDA, +1 PUNTO DE APRENDIZAJE (PUEDEN GANARLO VARIOS GRUPOS SI MUCHOS LO HACEN BIEN).**

- Los PJ pasan al interior de la mansión con la condesa y esta les enseña los planos de la primera y la segunda planta del palacio del duque de Alcalá en El Escorial (IMÁGENES 12 Y 13; **EL DIRECTOR DE JUEGO ENTREGA A LOS GRUPOS DE JUGADORES LOS PLANOS EN PAPEL**).

La condesa también les dice qué significan los números que hay marcados en rojo en los planos, que son: 1 Entrada de carruajes y acceso a los establos, 2 Gran zaguán de entrada, 3 Salón de visitas, 4 Gran patio interior (ajardinado), 5 Gran patio lateral (ajardinado y con estanque central), 6 Entrada de suministros y servidumbre, 7 Contaduría del duque y salas de gobernanza, 8 Sala de música, 9 Biblioteca, 10 Pequeño comedor, 11 Cocina y almacenes, 12 Archivo y escribanía, 13 Sala de mantelería y vajillas, 14 Gran comedor, 15 Salón de mapas, 16 Gran dormitorio del duque, 17 Alcobas de invitados, 18 Gabinete personal del duque, 19 Antiguo dormitorio del duque anciano (padre del actual), 20 Sala de pinturas y tapices, 21 Antiguo dormitorio de la duquesa anciana (madre del actual), y 22 Alcoba de baños.

- Ahora los PJ quedan con la condesa para el día siguiente, y hasta entonces han de concretar juntos el plan exacto que van a seguir para infiltrarse en el palacio a partir de los planos que les ha proporcionado la aristócrata → **POSIBILIDAD DE REPARTIR HASTA 5 PUNTOS DE APRENDIZAJE ENTRE LOS GRUPOS QUE MEJOR PLANIFIQUEN LA OPERACIÓN.**
- Al día siguiente, encuentro con la condesa de nuevo para que los PJ terminen de explicarle su plan, y salida hacia El Escorial por la tarde (la condesa les presta carroza y caballos).
- Viaje Madrid-El Escorial. El trayecto dura esa tarde y el día siguiente entero (IMAGEN 14).
- Llegada a El Escorial (IMAGEN 15). Encuentro con un PNJ genérico, un albañil, que pregunta de alguna forma a los PJ si saben cómo se empieza a llamar al estilo arquitectónico del palacio → **+1 PUNTO DE APRENDIZAJE PARA LOS GRUPOS QUE LO SEPAN.**
- Tras acomodarse en una de las mejores posadas de El Escorial, los PJ se dirigen al palacio del duque de Alcalá y acuden a la fiesta, que ya está en marcha. La fiesta sobre todo se desarrolla en los patios y en el salón de visitas, lugares por los que los PJ irremediabilmente se separan a veces unos de otros. En general hay un ambiente muy animado y excelente comida, con conversaciones con muy diversos PNJ que ponen a prueba a los PJ: corregidores algo tiránicos puestos a dedo por los reyes, discusión sobre el grado de amenaza que suponen los turcos, comentarios de lo “inaceptable” que fue la Paz de Augsburgo de 1555, opiniones sobre el Lazarillo de Tormes, etc... En concreto, los PJ que interpretan a los barones de Torregrosa hablarán en algún momento con el mismísimo duque de Alcalá (IMAGEN 16). → **+1 PUNTO DE APRENDIZAJE PARA LOS GRUPOS QUE SEPAN SIMULAR Y MANTENER UNA CONVERSACIÓN COHERENTE CON SU INTERLOCUTOR, APORTANDO DATOS HISTÓRICOS O POR LO MENOS SABRIENDO DE LO QUE SE LES HABLA.**
- Momento de recital poético con posibilidad de declamar el soneto XIII de Garcilaso → **RECORDEMOS: EL GRUPO QUE TENGA MÁS ALUMNOS CAPACES DE APRENDÉRSELO DE MEMORIA Y RECITARLO CUANDO CORRESPONDA, +1 PUNTO DE APRENDIZAJE (PUEDEN GANARLO VARIOS GRUPOS SI MUCHOS LO HACEN BIEN).** Si lo logran, se acerca a los PJ (al menos, a aquel que haya recitado bien el soneto) un temeroso criado, de nombre Blas (IMAGEN 17), que se identifica como el informador secreto de la condesa y quiere hablar con los PJ en privado. Una vez solos, el tal Blas revela a los PJ que el penacho de Moctezuma se encuentra en la segunda planta, en la sala de pinturas y tapices, pero oculto detrás de un tapiz frente al que se halla una talla de madera de “El sacrificio de Isaac” (IMAGEN 18 para cuando los PJ lleguen a la sala, en la que habrán de identificar la talla exacta → **+1 PUNTO DE APRENDIZAJE SI IDENTIFICAN CORRECTAMENTE LA OBRA DE BERRUGUETE).**
- Los PJ suben a robar el penacho, lo hallan tras el tapiz (IMAGEN 19) y se disponen a huir, cuando justo en ese momento llegan otros ladrones por el balcón (son cuatro, ni más ni menos → tirada de [**PER 10**] para oírlos), que vienen a robar uno de los cuadros que hay en el palacio, “El caballero con la mano en el pecho” (IMAGEN 20). Ineludible combate con los ladrones, y posibilidad de **GANAR TAL VEZ 1 PUNTO DE APRENDIZAJE PARA LOS GRUPOS QUE IDENTIFIQUEN LA OBRA DE “EL GRECO” QUE LOS LADRONES HAN VENIDO A ROBAR.**

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

- Regreso a Madrid, y entrega del penacho a la condesa. Esta les recompensa con 5 ducados de oro a cada uno, más que suficiente para pagar todas sus deudas y empezar de nuevo.

FIN DE LA AVENTURA

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