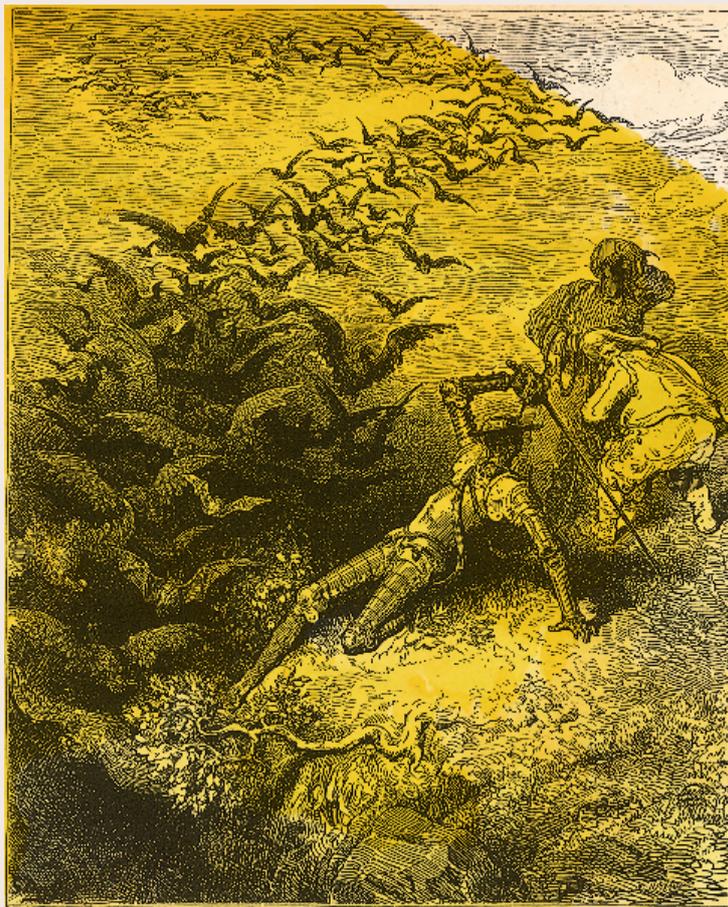


El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha
**La aventura de
la cueva de Montesinos**

Miguel de Cervantes

GUÍA PARA INICIAR LA LECTURA DE EL QUIJOTE



FUNDACIÓN
BOTÍN

Guías de lectura

Este recurso forma parte de *Educación Responsable*, el programa educativo de la Fundación Botín que favorece el desarrollo emocional, social y de la creatividad, promueve la comunicación y mejora la convivencia en los centros escolares a partir del trabajo con docentes, alumnado y familias.

Los recursos de *Educación Responsable* permiten trabajar las siguientes variables: autoestima, empatía e identificación/expresión emocional, autocontrol, toma de decisiones, actitudes positivas hacia la salud, habilidades de interacción, autoafirmación, oposición asertiva y desarrollo de la creatividad.

CRÉDITOS

Produce

Fundación Botín

Contenidos

Pedro C. Cerrillo, Cristina Cañamares, Ángel L. Luján y César Sánchez

Diseño y maquetación

Tres DG / Fernando Riancho

Edición

Fundación Botín 2015

Pedruca 1, 39003 Santander

© Fundación Botín, 2015

© de los textos: sus autores

© de las ilustraciones: Tres DG / Fernando Riancho

Índice

0 Presentación	205
1 Introducción	206
2 El autor y su obra	209
3 Actividades	212
Antes de la lectura	212
1. Leer <i>El Quijote</i>	212
2. El escenario de <i>El Quijote</i>	213
3. El IV Centenario de la Segunda parte de <i>El Quijote</i>	213
4. Un clásico que cumple 400 años	214
Durante la lectura	215
1. La lectura continuada de <i>El Quijote</i>	215
2. La aventura de leer un episodio de <i>El Quijote</i>	215
3. Jugando a <i>El Quijote</i>	217
Después de la lectura	218
1. De película	218
2. Tabú: mi personaje favorito	218
3. Encaja, ensarta, enhila refranes	218
4. Un mundo dentro de <i>El Quijote</i>	220
5. Luces, cámara y acción	220
6. Higitus, figitus	221
7. El mito de la cueva	222
8. La cueva de los sueños	222
9. ¡Ábrete, cueva!	223
10. ¡Ilústrame, Quijote!	224
11. Madrugaba Don Quijote...	224
12. Quijote, Sancho; Sancho, Quijote	224
4 Para leer y saber más	225
Anexo 1	226
Anexo 2	228



O | PRESENTACIÓN

Esta guía es un instrumento que pretende facilitar al mediador su labor en el proceso de leer. En ella se ofrecen diversas propuestas de actividades con el fin de reforzar la animación lectora y, además, desarrollar objetivos relacionados con las áreas afectivo-emocionales, cognitivas, sociales y creativas del alumnado.

Sabemos que la lectura puede movilizar emociones, sentimientos, recuerdos y nuevas ideas que hacen que el lector incremente su desarrollo personal y, en este sentido, resulta imprescindible la figura de un mediador que lleve a cabo diferentes estrategias dirigidas a reconocer y analizar el contenido de los textos para lograr tal fin. Las actividades propuestas aportan material de reflexión y valoración sobre el libro seleccionado, así como sobre la vida y obra de su autor. El objetivo es favorecer el diálogo entre el lector y el texto, reflexionando sobre las diferentes ideas y sentimientos que transmite la obra y relacionando todo ello con el mundo emocional del lector. El papel de mediador debe asumirse con entusiasmo y con responsabilidad, siendo el primer interesado en mejorar y potenciar las relaciones entre el lector y la obra literaria.

La estructura de esta guía de lectura señala tres momentos esenciales en la labor del profesor. El primero facilita la motivación previa al contacto con el libro y también pretende promover unas competencias personales y sociales (autoestima, empatía, expresión emocional, toma de decisiones y habilidades sociales entre otras), a través de la propuesta de actividades de “Antes de la lectura”. A continuación “Durante la lectura” del episodio, se proponen actividades relacionadas con el texto que responden al desarrollo afectivo-emocional, cognitivo, social y creativo de los lectores, y al refuerzo del hábito lector. Además, se ha de reforzar el intercambio de opiniones y la participación en las actividades, algunas de las cuales deben utilizarse si el docente lo cree conveniente en función de las reacciones y el interés del alumnado. Finalmente, en «Después de la lectura» se realizan propuestas para resumir los principales aspectos desarrollados en las actividades anteriores, siendo el objetivo primordial reforzar los aprendizajes emocionales, las competencias personales, sociales y creativas que se han trabajado en fases anteriores, para intentar facilitar su transferencia a la vida cotidiana.

La guía de lectura solo es un instrumento en las manos del educador para reforzar el hábito lector de sus alumnos y ayudar a su desarrollo personal y social y este es el fin de las actividades que se proponen.



1 | INTRODUCCIÓN: literatura, desarrollo personal, social y de la creatividad

La fascinación por escuchar e inventar historias ha acompañado al hombre desde los inicios de su existencia. Se puede decir, incluso, que uno de los principales rasgos que nos hace humanos es nuestra capacidad para fabular. Gracias a las narraciones el hombre ha soñado, sentido, sufrido y su mundo se ha hecho más grande, pues paralelo al discurrir de la realidad (no siempre grato), y como su alternativa, ha existido en toda ocasión un universo de ficciones donde refugiarse o vivir con más intensidad.

Cervantes lo supo muy bien y creó la gran novela de todos los tiempos. *El Quijote* es una narración de narraciones, no solo por contener en sí muchos relatos, sino porque explora la esencia de lo literario: la existencia del hidalgo manchego, y su sueño, están hechos de fragmentos de historias y romances de caballerías y su empeño es hacer vida la literatura y encarnarla con todas sus consecuencias. Esto le vale más de un disgusto pero también le lleva a vivir aventuras, a conocer mundos y a tener experiencias de las que no sabría si se hubiera quedado recluido en su monótono “lugar de La Mancha”.

Cuando pensamos en la finalidad de la literatura se nos pueden venir a la cabeza las palabras finales del replicante Roy Batty en la película *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), que herido de muerte le dice a su captor:

He visto cosas que vosotros no creeríais: naves de ataque incendiándose más allá de Orión. He visto rayos-C centellando en la oscuridad junto a la Puerta de Tannhäuser. Todos esos momentos se perderán en el tiempo como lágrimas en la lluvia.

La literatura tiene sentido, entre otras cosas, para que lo vivido y lo soñado no se pierdan en la infinidad del tiempo. Cervantes arremetió contra las historias de caballerías pero quiso también que perdurara la posibilidad de imaginar un mundo mejor, lleno de libertad, justicia y armonía; un mundo que nadie creía que pudiera existir y que un “loco entreverado” había podido ver en sus delirios. La literatura es, pues, el espacio de la utopía y de la memoria. El encuentro de don Quijote con los diversos personajes de la obra nos enseña sobre la sociedad española del XVII más que cualquier libro de Historia.

La literatura nos invita, en definitiva, a preservar toda vivencia, pues es preciosa e irrepetible. Todas las emociones humanas y todas las actitudes han tenido cabida en las narraciones que nos han hecho reír y llorar. La lectura literaria implica el ejercicio de la inteligencia, la libertad, la imaginación y la creatividad del lector. Además de todo eso, que coloca a la literatura en la esfera de lo privado, la literatura forma parte también del ámbito de lo público, pues permite que los lectores adquieran un compromiso ético y participen con la imaginación y con las emociones en las vidas de otros. Por todo ello, defendemos la importancia de la literatura como recurso esencial para trabajar la educación emocional, social y creativa, por su capacidad para despertar y activar el mundo emocional del alumnado a través de su lenguaje y su invitación a habitar mundos imaginarios. La comprensión de los argumentos narrativos, con sus múltiples perspectivas, puede estimular también su desarrollo cognitivo.

En esta guía, que debe entenderse como una propuesta abierta y flexible, el profesor encontrará una serie de actividades que trabajan algunas de las variables del programa *Educación Responsable* de la Fundación Botín y que le servirán de guía y apoyo para su trabajo como mediador entre la creación cervantina y los jóvenes lectores.



ACTIVIDAD	VARIABLES
ANTES	
1. Leer <i>El Quijote</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Habilidades de interacción</i>• <i>Creatividad</i>
2. El escenario de <i>El Quijote</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Habilidades de interacción</i>• <i>Creatividad</i>
3. El IV Centenario de la Segunda parte de <i>El Quijote</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Habilidades de interacción</i>• <i>Autoestima</i>• <i>Creatividad</i>
4. Un clásico que cumple 400 años	<ul style="list-style-type: none">• <i>Habilidades de autoafirmación</i>
DURANTE	
1. La lectura continuada de <i>El Quijote</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Habilidades de interacción</i>
2. La aventura de leer un episodio de <i>El Quijote</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Autoestima</i>
3. Jugando al <i>Quijote</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Habilidades de interacción</i>• <i>Creatividad</i>
DESPUÉS	
1. De película	<ul style="list-style-type: none">• <i>Habilidades de autoafirmación</i>• <i>Creatividad</i>
2. Tabú: mi personaje favorito	<ul style="list-style-type: none">• <i>Empatía</i>• <i>Identificación/expresión emocional</i>• <i>Autocontrol</i>
3. Encaja, ensarta, enhila refranes	<ul style="list-style-type: none">• <i>Habilidades de interacción</i>
4. Un mundo dentro de <i>El Quijote</i>	<ul style="list-style-type: none">• <i>Creatividad</i>
5. Luces, cámara y acción	<ul style="list-style-type: none">• <i>Identificación/expresión emocional</i>• <i>Empatía</i>• <i>Habilidades de interacción</i>• <i>Creatividad</i>



	ACTIVIDAD	VARIABLES
DESPUÉS	6. Higitus, figitus	<ul style="list-style-type: none">• Identificación/expresión emocional• Habilidades de autoafirmación• Creatividad
	7. El mito de la cueva	<ul style="list-style-type: none">• Creatividad
	8. La cueva de los sueños	<ul style="list-style-type: none">• Identificación/expresión emocional
	9. ¡Ábrete, cueva!	<ul style="list-style-type: none">• Identificación/expresión emocional
	10. Ilústrame, Quijote	<ul style="list-style-type: none">• Creatividad
	11. Madrugaba Don Quijote	<ul style="list-style-type: none">• Identificación/expresión emocional• Habilidades de interacción• Creatividad
	12. Quijote, Sancho; Sancho, Quijote	<ul style="list-style-type: none">• Identificación/expresión emocional



2 | EL AUTOR Y SU OBRA: CERVANTES EN SU ENTORNO

Los Siglos de Oro de la literatura española

Del mismo modo que hubo una mítica Edad de Oro para la humanidad que don Quijote recuerda en el capítulo XI de la Primera parte (“Dichosa edad y siglos dichosos aquellos a quien los antiguos pusieron nombre de dorados”), así también hubo una época preciosa para la literatura española en que florecieron los mejores ingenios y las letras españolas llegaron a su más elevada cumbre.

Aunque solo *El Quijote*, publicado en dos partes (1605 y 1615), hubiera bastado para justificar el nombre de dorados dados a estos siglos, a él le acompañaron en el XVI los poetas mayores de nuestra lengua: Garcilaso de la Vega, Fray Luis de León y San Juan de la Cruz; en prosa *El Lazarillo* inicia la novela moderna y toda la literatura picaresca; Santa Teresa de Jesús crea un estilo personalísimo en su intensa autobiografía. A ellos les siguen, a caballo de las dos centurias, Cervantes, el gran Lope de Vega, que brilló en todos los géneros, pero al que recordamos sobre todo por sus magníficas comedias, y Góngora que llevó la poesía española a extremos de grandeza. Francisco de Quevedo, Calderón de la Barca y Tirso de Molina, ya en pleno siglo XVII culminaron esta edad verdaderamente inigualada.

Pero más allá de la literatura, estos siglos fueron de oro para toda la cultura española. Ahí nos quedan, testigos inmortales de tal esplendor, los lienzos de Velázquez, Zurbarán o Ribera, la imaginería de Pedro de Mena o de Gregorio Fernández. Las piezas de Tomás Luis de Victoria o Francisco Guerrero sirven de música de fondo para completar el panorama de unos siglos que se mire por donde se mire rezumaban brillo y fueron como un paraíso de las artes.

El ingenioso genio de Cervantes (1547-1616)

Miguel de Cervantes Saavedra nació en Alcalá de Henares, o al menos ahí consta que fue bautizado. En Madrid empieza su carrera literaria en el estudio del humanista Juan López de Hoyos. A consecuencia, al parecer, de un duelo en que hirió a un hombre es perseguido por la justicia y se marcha a Roma, con 22 años, al servicio del cardenal Acquaviva; al poco tiempo se alista en el ejército, lo que le permitió participar en la batalla de Lepanto contra los turcos (1571), donde perdió el uso de la mano izquierda; de ahí le viene el sobrenombre de “El manco de Lepanto”.

Tras participar en otras acciones militares, al regresar a España en 1575 en la galera Sol cae preso de corsarios ya cerca de las costas españolas, y vive cautivo cinco años en Argel como esclavo, lo que se reflejará en su obra literaria. Allí protagonizó cuatro intentos de fuga hasta que en 1580 es liberado tras el pago de un rescate. Tenía 33 años y ya había vivido la persecución, la guerra y el cautiverio.

De nuevo en Madrid, intenta ganar fama como dramaturgo, pero no lo consigue. En 1584 tiene una hija fuera del matrimonio, y ese mismo año se casa con Catalina de Salazar, con la que se instala en Esquivias. Son años de gran productividad literaria, pues en 1585 sale a la luz *La Galatea*, una novela de pastores al gusto de la época.

El matrimonio no funcionó bien y Cervantes se marcha a Sevilla en 1587 donde consigue un puesto de recaudador de impuestos para proveer a *la Armada Invencible*, que se disponía a invadir Inglaterra. Con este encargo recorrió las tierras de Andalucía y, tras recibir diversas denuncias, es encerrado en la cárcel de Sevilla acusado de desfalco en 1594. Entre tanto, había solicitado embarcar para las Indias en busca de mejor fortuna. Allí en Sevilla es probable que escribiera varias de sus *Novelas ejemplares*, ambientadas en la capital andaluza, y probablemente en la cárcel empezaría la redacción de *El Quijote*, que verá la luz en 1605.

En 1604 sabemos que se traslada con su familia a Valladolid, nueva capital de España, donde vuelve a tener problemas con la justicia. Regresa a Madrid y se instala en el barrio de Huertas, la misma zona en que vivían Lope de Vega, Quevedo y Góngora.

Son años de gran actividad literaria; publica las *Novelas ejemplares* en 1613, el *Viaje del Parnaso* en 1614, y en 1615 aparecen sus *Ocho comedias y ocho entremeses* (que da a la imprenta al no poder representarlas) y la *Segunda parte del Quijote*. Póstumamente se publica su última obra: *Los trabajos de Persiles y Segismunda*. La fecha de su muerte en 1616 coincide con la de Shakespeare, lo que da origen a la celebración mundial del Día del Libro el 23 de abril de cada año.





Don Quijote

Cervantes nos dice en el Prólogo de la Primera parte que su *Quijote* “se engendró en una cárcel” y que por eso le salió “seco, avellanado, antojadizo y lleno de pensamientos varios y nunca imaginados de otro alguno”. Bajo esta declaración de modestia se puede apreciar también el orgullo que Cervantes sentía por la originalidad de su invención.

Cervantes se propuso escribir una parodia sobre las novelas de caballería, tan en boga en su tiempo, pero acabó escribiendo la primera novela verdaderamente moderna.

Para comprender *El Quijote* hay que saber que tiene la estructura de las obras que parodia: un caballero sale en busca de aventuras en las que demostrar su valor y beneficiar a la humanidad, rescatar princesas y defender al débil, en un mundo idealizado y maravilloso donde hay magos, gigantes, castillos y bosques encantados; a pesar de los peligros y los apuros que pasa, finalmente el caballero sale victorioso porque el bien siempre triunfa.

Cervantes toma esta idea general para su novela pero la aplica deformando todos sus componentes. Su caballero no es un apuesto joven valeroso sino un hidalgo de La Mancha entrado en años que, enloquecido por la lectura de los libros de caballerías, quiere imitar el mundo de los caballeros; el paisaje que atraviesa no son maravillosos bosques encantados, sino la árida llanura de La Mancha, aunque también visita Aragón y Cataluña; las aventuras con que se encuentra son imaginaciones suyas de las que siempre sale malparado, y la dama de sus sueños es una aldeana de un pueblo vecino de la que se ha enamorado de oídas.

Pero el gran acierto de Cervantes y donde demuestra verdaderamente su genio es al colocar al lado del idealista, culto, generoso y refinado hidalgo a un labriego vecino suyo que le haga de escudero y que representa todo lo contrario: es ignorante, glotón, hablador, egoísta. Sin embargo, en sus andanzas por las tierras de España cada uno va aprendiendo del otro hasta llegar a la emotiva escena final en que Sancho llora la muerte del hidalgo, ya recobrada su cordura, pero añorando aquel hermoso impulso del caballero, que le hizo atisbar un mundo mejor y más hermoso.



3 | ACTIVIDADES

ANTES DE LA LECTURA

1. LEER EL QUIJOTE

(Habilidades de interacción y creatividad)

El docente indagará si el alumnado ha leído algo de *El Quijote*, y qué conocimiento pueden tener de la novela. Recordaremos que casi todo el mundo tiene alguna información previa de *El Quijote*, y ha oído hablar de él en diversas ocasiones. Se realizará, por tanto, una especie de entrevista-charla-sondeo que dé una idea de la situación de la que se parte, la predisposición respecto a la obra, los conocimientos de los estudiantes sobre el tema, los personajes y su significado en la literatura y la cultura españolas.

Hay que tener en cuenta que muchas personas abordan *El Quijote* con gran miedo por tratarse de un clásico, por lo que conviene que esta primera aproximación sea lo más distendida posible. El mediador empezará por las siguientes preguntas:

1 | ¿Qué sabes del Quijote?

2 | ¿Quiénes o dónde te han hablado de él?

3 | ¿Lo has leído? ¿Cuándo?

Si la respuesta a la tercera pregunta ha sido afirmativa, se seguirá preguntando:

4 | Lo has leído en:

- a) Versión íntegra
- b) Adaptación o resumen.

Tanto si la respuesta a la tercera pregunta ha sido afirmativa como si ha sido negativa, se preguntará:

5 | ¿Has visto alguna adaptación para:

- a) Cine?
- b) TV?
- c) Dibujos animados?
- d) Cómic / tebeos?

6 | ¿Podrías nombrar tres personajes de la obra, exceptuando a Don Quijote y Sancho? Si no los recuerdas por sus nombres, al menos por el papel que recuerdes que cumplen en la obra.

.....

7 | Comenta la aventura que más te haya gustado y explica por qué (divertida, dinámica, original, emotiva...)

.....



8 | ¿Cómo describirías a tu personaje preferido de la obra?

.....

9 | En caso de que los alumnos no sepan nada de *El Quijote* se les podría preguntar cómo se lo imaginan, qué palabra o emoción asocian a este nombre. Podrían incluso dibujarlo, o representarlo como si fuera una estatua.

2. EL ESCENARIO DE EL QUIJOTE

(Habilidades de interacción y creatividad)

El docente propondrá un debate sobre las razones que podrían haber llevado a Cervantes a elegir la Mancha como escenario de las andanzas de Don Quijote y Sancho. Y preguntará, al hilo del debate:

- ¿Te imaginas a Don Quijote en otro espacio?, ¿Cómo sería ese espacio imaginario?
- ¿Creéis que el espacio influye en nuestros estados emocionales?
- ¿Le hubieran pasado las mismas cosas a Don Quijote si no hubiera vivido en La Mancha?
- ¿Cuál es tu lugar preferido, por qué?
- Si tuvieras que escribir un libro ¿Qué escenario elegirías?, descríbelo y explica el porqué de tu elección.

3. EL IV CENTENARIO DE LA SEGUNDA PARTE DE EL QUIJOTE

(Habilidades de interacción, autoestima y creatividad)

En el año 2005 se celebró el IV Centenario de la publicación de la Primera parte de la obra. Ahora celebramos el IV Centenario de la Segunda parte, lo que es un buen motivo para hablar del libro. El profesor preguntará al alumnado:

- ¿Crees que es interesante esta celebración? ¿Por qué?
- ¿Qué cosas se te ocurren que se puede hacer para celebrar esta Segunda parte?
- ¿Cómo crees que se sentiría Cervantes si supiese que ha gozado de tanta popularidad?
- Se explicará a los estudiantes que Cervantes da nombre al premio más prestigioso de la literatura española y se les preguntará si alguna vez han ganado algún premio y, de ser así, se les pedirá que expliquen cómo se sintieron al recibir el galardón.

El mediador explicará que Cervantes escribió la Segunda parte de *El Quijote* llevado por la fama que había ganado la Primera, pero que además se sintió espoleado a hacerlo por la aparición de una Segunda parte apócrifa firmada por un tal Fernández de Avellaneda, cuya identidad real todavía no se ha descubierto. El prólogo a la Segunda parte supone una diatriba contra este falso autor. En él, Cervantes se defiende de las injurias que vierte Avellaneda y además se venga de la mejor manera que sabe, escribiendo un libro mucho mejor que el de su oponente, una obra maestra.



4. UN CLÁSICO QUE CUMPLE 400 AÑOS

(Habilidades de autoafirmación)

Se pedirá al alumnado que complete la información antes dada sobre el autor y la obra buscando en diversas fuentes (manuales, Internet, etcétera), para comprobar que, 400 años después de su publicación, la obra de Cervantes está presente en la red, gozando de la mayor actualidad y que, por encima de los soportes (papel, cable u ondas), *El Quijote* sobrevive al tiempo convirtiéndose por ello en un clásico. Como ejemplo, puede consultarse *El Quijote* interactivo que ha elaborado la Biblioteca Nacional: <http://quijote.bne.es/libro.html>.

El profesor dará a conocer los veinte argumentos que han ofrecido veintiocho Premios Cervantes dando respuesta a la cuestión: ¿por qué leer hoy a Cervantes, por qué leer *El Quijote*?¹ Por ejemplo, Luis Rosales:

Desde hace más de doscientos años, Cervantes siempre ha sido un escritor contemporáneo. Nunca ha perdido esa virtud. Nunca ha perdido el contacto interior con los lectores. Nos habla desde dentro de nosotros, y por esta razón ha sido, al mismo tiempo, compañero y contemporáneo. Su lectura es imprescindible porque aún tiene una actualidad sucesiva, misteriosa y profética. Y algo más todavía: sigue teniendo una actualidad liberadora.

El docente puede cerrar esta parte con las reflexiones que hizo Borges sobre *El Quijote* en la conferencia “Mi amigo Don Quijote” que dio en 1968 en la Universidad de Austin (Texas, EEUU):

Creo que los hombres seguirán pensando en Don Quijote porque después de todo hay una cosa que no queremos olvidar: una cosa que nos da vida de tanto en tanto, y que tal vez nos la quita, y esa cosa es la felicidad. Y, a pesar de los muchos infortunios de Don Quijote, el libro nos da como sentimiento final la felicidad. Y sé que seguirá dándoles felicidad a los hombres. (...) Siempre pienso que una de las cosas felices que me han ocurrido en la vida es haber conocido a Don Quijote.

Paralelamente el docente les pedirá su opinión al respecto, si están o no de acuerdo con estas dos opiniones y por qué. Les pedirá que imaginen, ya que aún no lo han leído, que les puede aportar la lectura de esta aventura, qué esperan encontrar en ella que puedan llevar de forma natural a su vida diaria.

Se pueden tomar notas de estas reflexiones para retomar la actividad después de la lectura y ver si se han cumplido las expectativas o no y si tenemos cosas nuevas que no imaginaron en ese momento.

¹ Testimonios recogidos en *Don Quijote de la Mancha*, edición de Fernando Gómez Redondo, pp. 9-13 (Zaragoza: Edelvives, 2004).



DURANTE LA LECTURA

1. LA LECTURA CONTINUADA DE *EL QUIJOTE*

(Habilidades de interacción)

Una de las actividades más tradicionales para celebrar el *Día del Libro* es la lectura continuada de *El Quijote*, que consiste en leer ininterrumpidamente esta obra durante 48 horas. La lectura de las primeras líneas suele llevarse a cabo por el ganador del premio Cervantes quien es relevado por diferentes personalidades del mundo artístico, político y cultural así como ciudadanos anónimos que desean sumarse a esta actividad.

El docente planteará a los alumnos llevar a cabo una lectura continuada del episodio de la cueva de Montesinos. Para ello comenzará él con las primeras líneas e irá cediendo el testigo a cada estudiante hasta que todos hayan participado.

2. LA AVENTURA DE LEER UN EPISODIO DE *EL QUIJOTE*

(Autoestima: conocimiento de uno mismo)

a) La aventura de la cueva de Montesinos

Los capítulos que se han elegido para leer son muy representativos de la manera de actuar de Don Quijote y del modo que tiene Cervantes de narrar. El episodio de la cueva de Montesinos muestra como pocos el abismo que existe entre el mundo ideal que el hidalgo tiene dentro (con personajes legendarios, caballeros, encantamientos) y que dice haber visto en el interior de la cueva y el mundo cotidiano representado por Sancho y el primo, que se quedan fuera. Sus tiempos también son distintos.

La cueva de Montesinos es un agujero mágico en la planicie monótona de La Mancha. En este caso Don Quijote no deforma la realidad sino que narra un sueño, que él cree verdadero, y Cervantes se encarga con mucha ironía de recurrir al testimonio del apócrifo narrador de la obra para poner en duda la realidad de lo que ha visto el protagonista.

Hay que tener en cuenta que aunque se han seleccionado tres capítulos enteros de la Segunda parte, no los incluimos completos porque la "aventura" propiamente dicha comienza mediado el capítulo XXII cuando después de comprar las sogas Don Quijote es bajado a la cueva, continúa durante todo el capítulo XXIII, donde el hidalgo relata sus visiones y conversaciones en el fondo de la tierra, y acaba nada más empezado el capítulo XXIV con el comentario de Cide Hamete Benengeli.

b) El episodio en el conjunto de la novela

Para situar el episodio de la cueva de Montesinos, el docente explicará al alumnado, con la ayuda de un gráfico o por otro medio que crea apropiado, en qué lugar de la novela se inserta. De manera muy resumida comentará las tres salidas del héroe e indicará que los capítulos que se van a leer pertenecen a la Segunda parte del libro y tercera salida de Don Quijote.

Se pueden situar algunos hitos de las salidas anteriores para establecer cierta continuidad y detenerse en el hecho de que el episodio que se va a leer sigue inmediatamente al de las bodas de Camacho, a las cuales son invitados caballero y escudero. Ahí se narra el ardid que utiliza Basilio, un campesino pobre, para desposarse con la bella Quiteria, de la que está enamorado desde la infancia. Como los padres de ella impiden su unión y entregan la hija a Camacho, un vecino rico, Basilio acude al lugar de la boda y se atraviesa el pecho con una espada delante de novios e invitados. En su agonía pide a Quiteria que se case con él antes de morir, a lo que acceden ella y Camacho, resultando finalmente que la

herida era solo un artificio para conseguir la deseada unión. Justamente en los festejos que siguen a la boda es donde Don Quijote consigue la compañía del primo de uno de los invitados para que les guíe hasta la cueva de Montesinos.

c) Los personajes principales

El mediador explicará a los alumnos que Cervantes, en su intento por parodiar las novelas de caballerías, creó un personaje que poco o nada tenía que ver con los héroes de estas novelas. Así, en lugar de presentar a un caballero joven, fuerte, hermoso, valiente y diestro en el manejo de las armas, su protagonista es viejo, decrepito, torpe y ridículo, del que sabemos poco más que es un hidalgo venido a menos que ha consumido su hacienda por su afición a la lectura de novelas de caballerías. Además en esta acertada construcción del personaje acompaña a Don Quijote Sancho Panza, su inseparable escudero. El docente mostrará a los alumnos que las principales características con las que Cervantes dota a estos dos personajes sirven para oponer dos visiones antitéticas del mundo:

Don Quijote	Sancho Panza
Idealista	Realista
Generoso	Egoísta
Valiente	Cobarde
Caballero andante	Escudero
Hidalgo	Plebeyo
Objetivo: el amor	Objetivo: el dinero y el poder

El docente pedirá a los alumnos que reflexionen con qué características se identifican más y les ayudará a comprender que todos tenemos defectos y virtudes.



3. JUGANDO AL QUIJOTE

(Habilidades de interacción y creatividad)

Para comprobar que los lectores vayan entendiendo lo narrado en el episodio y favorecer, en caso contrario, su comprensión, los alumnos pueden participar en algún juego pregunta/respuesta al estilo de tantos juegos de mesa o concursos televisivos que seguramente conocerán. Se trata de un ejercicio de respuesta múltiple al que se puede jugar por equipos. Aunque aquí proponemos a modo de ejemplo varias preguntas con sus diferentes respuestas, parte de la actividad puede ser que los propios alumnos diseñen las preguntas para enfrentarse a sus compañeros.

1| ¿Cuál es la aventura que precede a este episodio?

- a) Las bodas de Camacho
- b) El retablo de Maese Pedro
- c) Los molinos de viento
- d) La cabeza de bronce

2| ¿Dónde transcurren los hechos?

- a) En el castillo de los duques
- b) En una venta
- c) En una cueva de Albacete
- d) En una cueva de Barcelona

3| ¿De quién está enamorado Durandarte?

- a) Dulcinea
- b) Guadiana
- c) Belerma
- d) Dorotea

4| ¿Cuál es la prueba de amor que recibe Belerma de parte de Durandarte?

- a) Un corazón
- b) Un anillo
- c) Una flor
- d) Una propuesta de matrimonio





DESPUÉS DE LA LECTURA

1. DE PELÍCULA

(Habilidades de autoafirmación y creatividad)

El profesor situará este episodio en el contexto de la Segunda parte de *El Quijote* realizando un recorrido por la misma (se puede recurrir a una edición escolar). También podrá usar otros materiales, como por ejemplo el fragmento del episodio en cualquiera de las versiones cinematográficas de *El Quijote*, por ejemplo la dirigida por Manuel Gutiérrez Aragón, *El caballero Don Quijote*:

<https://www.youtube.com/watch?v=2bfaIGFCL-A>

Tras el visionado, los estudiantes deberán inventar nuevos títulos para esta aventura, sin poder incluir en ellos el término “Montesinos”. Tendrán que justificar la elección del título y votarán entre todos el que más les guste.

2. TABÚ: MI PERSONAJE FAVORITO

(Empatía, identificación/expresión emocional y autocontrol)

Los participantes tendrán que ponerse en el lugar de un personaje del episodio (exceptuando a Don Quijote y Sancho)². En una tarjeta, dibujarán una imagen del mismo, escribirán su nombre y cuatro palabras tabú que le definan emocionalmente y que no podrán ser utilizadas en el juego. El mediador mezclará las tarjetas, asegurándose que haya al menos una de cada personaje, y comenzará una sesión del conocido juego “Tabú”.³

Acabado el juego, cada participante recuperará su tarjeta y el mediador propondrá a alguno que explique por qué ha elegido ese personaje.

3. ENCAJA, ENSARTA, ENHILA REFRANES

(Habilidades de interacción)

Durante toda la obra de *El Quijote* aparecen numerosos refranes, casi siempre en boca de Sancho. Al comienzo de este episodio, el fiel escudero vuelve a utilizar un refrán, en este caso para poner en valor la libertad. Se abrirá un debate en el aula para ver qué significa la libertad para el alumnado. Previamente se destacará la relevancia del refranero español en la cultura popular y literaria española. El profesor les animará a buscar este refrán, además de algunos otros que también aparecen en el texto. Una vez encontrados, propondrá la siguiente actividad basada en unir las partes rotas de algunos de los refranes que aparecen a lo largo de toda la obra y que aquí se muestran desordenados.

Al final de la actividad el profesor podrá hablar sobre el significado de estos refranes o sobre otros que los participantes conozcan. En el anexo I aparecen los refranes ordenados correctamente y su significado.

² Deberán elegir un personaje entre los siguientes: Belerma, Dulcinea, Rocinante, Durandarte, Guadiana, Merlín, Montesinos, Ruidera y doncellas.

³ El objetivo del juego es adivinar el personaje diciendo para ello la mayor cantidad de palabras posibles pero sin hacer uso de los términos prohibidos o tabú indicados en la tarjeta.



A dineros pagados	al que mucho madruga
Al buen entendedor	y saldrán trasquilados
Ándame yo caliente	brazos quebrados
Buen corazón	buen sombra le cobija
Cuando a Roma fueres	con pan son menos
Dios ayuda	corazón que no quiebra
Dijo la sartén a la caldera	nunca pongas tus pulgares
Donde menos se piensa	haz como vieres
Entre dos muelas cordales	se saca el ovillo
El buey suelto	que dos “te daré”
La codicia	que el cuerdo en la ajena
Más sabe el necio en su casa	que las muchas riquezas
Más vale el buen nombre	quebranta mala ventura
Más vale un toma	rompe el saco
Ojos que no ven	se levanta la liebre
Por el hilo	quítate allá, ojinegra
Quien a buen árbol se arrima	y el vivo a la hogaza
Todos los duelos	pocas palabras
Váyase el muerto a la sepultura	y ríase la gente
Vendrán por lana	bien se lame

4. UN MUNDO DENTRO DE EL QUIJOTE

(Creatividad)

Seguro que los estudiantes conocen novelas o películas donde aparecen historias dentro de historias: por ejemplo, los protagonistas de la *Historia Interminable* (Michael Ende) y de *Corazón de tinta* (Cornelia Funke) acaban siendo personajes del libro que estaban leyendo. De igual forma, en películas como *Matrix* y en conocidas series de televisión como *Perdidos*, se pueden encontrar fragmentos de obras como *Alicia en el País de las Maravillas* o *La vida es sueño*.

Del mismo modo, en este episodio se lleva a cabo un juego narrativo que consiste en incluir a don Quijote en una narración que, probablemente, el hidalgo conocía por haberla leído antes de emprender sus aventuras caballerescas.

En las películas de animación de *Shrek* desfilan personajes de otras ficciones (Pinocho, Caperucita, Blancanieves). Tras comentar con el alumnado qué personajes de otros cuentos aparecen en las diferentes películas de *Shrek* –se puede utilizar algún fragmento para animar la actividad–, el profesor propondrá a los asistentes que, por grupos, inventen un nuevo fragmento de la serie de *Shrek* en el que aparezcan don Quijote y Sancho, detallando la acción en la que intervienen, describiendo sus caracteres y creando un diálogo entre ellos en el contexto de esa película. Es decir, se utilizará como estrategia la “hipótesis fantástica” de Gianni Rodari, pidiendo a los alumnos que imaginen qué pasaría si *Shrek* y Asno se encontraran con don Quijote y Sancho.

5. LUCES, CÁMARA Y ACCIÓN

(Identificación/expresión emocional, empatía, habilidades de interacción y creatividad)

Entre los diferentes textos creados en la actividad anterior y, entre todo el alumnado, se elegirá uno, que se puede completar con fragmentos y/o personajes de algún otro de los presentados, y se grabará la representación. Para ello se repartirán las diferentes tareas de un rodaje: director, ayudantes, guionistas, pertiguistas, “claqueta”, encargados de la música, vestuario, maquillaje, apuntadores, cámara, fotografía... para que todo el grupo participe.



6. HIGITUS, FIGITUS

(Identificación/expresión emocional, habilidades de autoafirmación y creatividad)

En este episodio de *El Quijote* aparece un personaje habitual del conocido como ciclo “artúrico”, que tiene su origen en la literatura británica de la Edad Media. El nombre del ciclo se debe al rey Arturo, en cuyo reino, Camelot, se desarrollan muchas de las aventuras que protagonizan héroes como Merlín, Perceval o Lancelot. La figura del mago Merlín ha pasado también de aquellos textos medievales al imaginario colectivo por su presencia en películas, canciones, videojuegos... Una de las más conocidas es la que produjo Disney titulada *Merlín el Encantador*, fácilmente localizable al haberse convertido en uno de los clásicos de esa factoría de ficción.

En uno de los fragmentos de la película, Merlín trata de empaquetar todo el ajuar de su habitación en una pequeña maleta, comenzando por los libros, como elementos más importantes de sus pertenencias. Para ello se sirve de una canción cargada de fórmulas mágicas, “Hígitus fígitus”. Tras el visionado de la escena, disponible en Youtube en la dirección <https://www.youtube.com/watch?v=DEZGNQgPCcE>, el profesor propondrá al alumnado crear sus propias fórmulas mágicas para, por ejemplo; cambiar algún hábito suyo que considere negativo; para controlarse en situaciones difíciles; para ser capaz de decir no cuando crea que no le conviene...

Tras ello, podrán dialogar sobre la acción elegida (explicando el por qué) y, sirviéndose de las fórmulas mágicas creadas por cada grupo y que pueden haberse escrito en la pizarra, el docente propondrá su musicalización e interpretación, a modo de lo que acaban de ver en el fragmento de la película.



7. EL MITO DE LA CUEVA

(Creatividad)

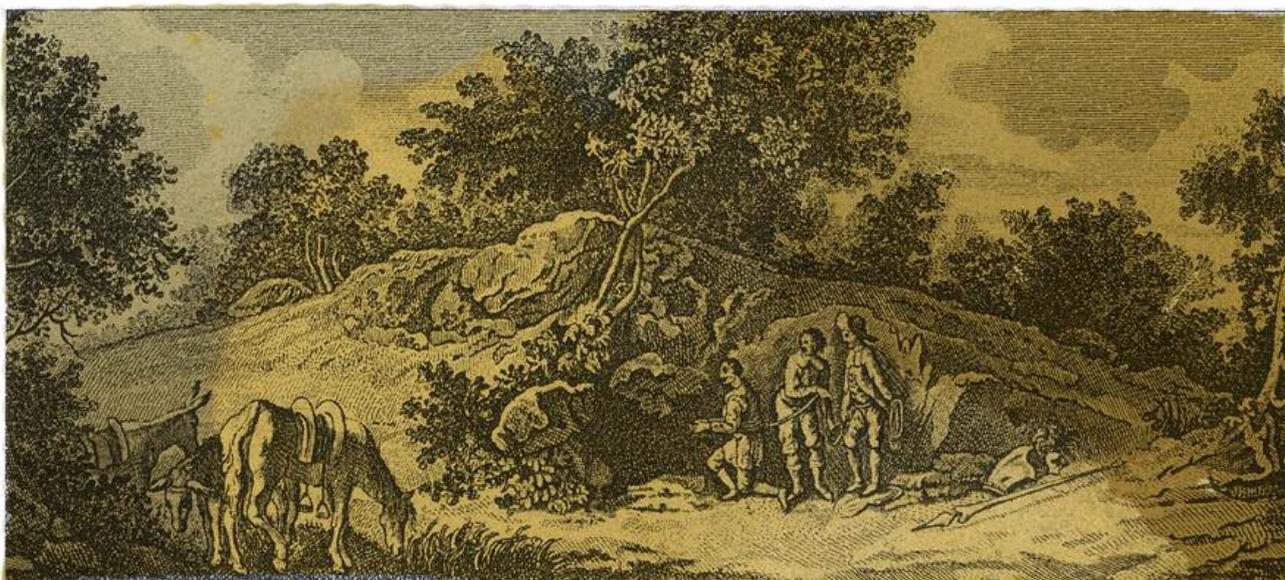
Son muchos los mitos, en todas las culturas, que explican la creación del mundo, de ciudades o de accidentes geográficos. También don Quijote cuenta en este capítulo el origen mitológico de las Lagunas de Ruidera. El profesor propondrá localizar en el texto ese fragmento. Una vez localizado, podrán buscar en Google Maps⁴ la ubicación exacta de las lagunas, de la Cueva –cerca de Ossa de Montiel– y todo lo relacionado con esta leyenda, para así completar y contrastar la información que proporcionaba don Quijote. Con todo ese material, pueden editar alguna entrada en la herramienta Google Maps, y crear, en ese mismo sitio, o en un mapa proporcionado al efecto por el mediador, leyendas –que hayan oído o que se inventen– que expliquen la creación de otros lugares que conozcan.

8. LA CUEVA DE LOS SUEÑOS

(Identificación/expresión emocional)

En el capítulo XIV el Caballero del Bosque relata a don Quijote que había entrado en la sima de Cabra (en realidad se encuentra a 5 kilómetros de Cabra, Córdoba). Varios caballeros andantes contaban también entre sus aventuras haberse adentrado en cuevas o simas, ya que estas cavernas estimularon siempre la fantasía, por lo que son motivo predilecto de los relatos caballerescos, en los se mezcla algo de realidad con mucho de imaginación.

El profesor invitará a algunos alumnos a que imaginen a un don Quijote con una “tablet” narrando en un blog –que el docente puede crear para la actividad– lo que ha visto y sentido en su visita a la cueva de Montesinos. Otros escribirán su entrada en ese mismo blog como si fuesen personajes que ya estaban dentro de la cueva cuando baja don Quijote. Otro grupo podrá escribir, como si fuesen periodistas, la crónica del descenso quijotesco.



⁴ Anexo 2



9. ¡ÁBRETE, CUEVA!

(Identificación/expresión emocional)

El docente comentará que en torno a 1860 Gustavo Doré recibió el encargo de ilustrar una edición francesa de *El Quijote* y que, con el paso del tiempo, estos grabados se han convertido en las imágenes más emblemáticas de los personajes cervantinos. Se presentará la ilustración que refleja el momento en el que don Quijote se dispone a entrar en la cueva y propondrá a los alumnos que seleccionen entre los siguientes términos, aquellos que consideren más oportunos a las emociones que les provoca este grabado:

Violencia	Modernidad	Acción
Humor	Tristeza	Tranquilidad
Aburrimiento	Soledad	Drama
Aventura	Peligro	Felicidad
Angustia	Amor	Terror

Del mismo modo el docente llamará la atención sobre el hecho de que los animales que salen de la cueva sean murciélagos, cuervos y grajos, todos asociados al “mal agüero”. Por este motivo les preguntará si esa ilustración anticipa el mal resultado que deparará a don Quijote la entrada a la cueva y por qué lo creen así.

Después, pedirá a los alumnos que se pongan en la piel del primo o de Sancho Panza y que intenten convencer a don Quijote para que no se adentre en la sima. Para ello podrán hablar de los posibles peligros que puede deparar el adentrarse en una cueva.





10. ILÚSTRAME, QUIJOTE

(Creatividad)

El profesor mostrará al alumnado el grabado de Doré que refleja la salida de don Quijote de la cueva. Después pedirá a los alumnos que seleccionen, a su juicio, el momento más destacado de la aventura y que lo dibujen. A partir de esa ilustración deberán diseñar una cubierta para este episodio.

11. MADRUGABA DON QUIJOTE

(Identificación/expresión emocional, habilidades de interacción y creatividad)

Menéndez Pidal y otros antólogos del Romancero recogieron el siguiente romance relacionado con algunos de los personajes de este episodio:

*Muerto yace Durandarte
al pie de una alta montaña,
llorábalo Montesinos
que a su muerte se hallara;
quitándole está el almete,
desciéndole la espada;
hácele la sepultura
con una pequeña daga;
sacábale el corazón,
como él se lo jurara,
para llevar a Belerma,
como él se lo mandara.*

El profesor, tras explicar al alumnado las características formales de un romance (conjunto de versos octosílabos que mantienen la misma rima asonante en los versos pares, quedando libres los impares), y tras mostrarles varios ejemplos de romances conocidos, les propondrá crear, en grupos de tres, un romance relacionado con *El Quijote* que muestre las emociones sentidas durante el episodio de la cueva de Montesinos

12. QUIJOTE, SANCHO; SANCHO, QUIJOTE

(Identificación/expresión emocional)

El profesor comentará al alumnado que en esta obra se contraponen dos puntos de vista, el de don Quijote que es irracional, fantástico e imaginativo, por un lado; y el personificado en el autor, en Sancho Panza y en el propio lector, por otro, que es una visión racional y guiada por el entendimiento. Se pedirá a los estudiantes que, reunidos en grupo, releen el episodio y busquen fragmentos que ilustren el lenguaje y los sentimientos tan diferentes de don Quijote y Sancho Panza.

Después el docente explicará que a lo largo de la novela se produce un doble proceso mediante el cual los personajes principales van influyéndose mutuamente y se da una “quijotización” de Sancho y, a la inversa, una “sanchificación” de don Quijote; se produce una ósmosis, un cambio de características, ya que los rasgos definitorios de un personaje pasan a formar parte de la caracterización del otro. Este proceso se lleva a cabo, sobre todo, en la Segunda parte de la novela, acentuándose cada vez más y llegando a su momento cumbre en el capítulo 74 en el que se relata la muerte del hidalgo.

Para ilustrar estas afirmaciones el profesor podrá apoyarse con el visionado de un fragmento de la película *Las locuras de Don Quijote* de Rafael Alcázar (disponible <http://www.rtve.es/alacarta/videos/los-documentales-de-culturales/locuras-don-quijote/737873/> desde 1:30:40 hasta el final con la muerte de don Quijote).



4 | PARA LEER Y SABER MÁS: OTRAS FORMAS DE CONOCER EL QUIJOTE

Lecturas

Cansino, Eliacer (2005). "Carta a una joven a quien no le gusta El Quijote". En *CLIJ*, 184. <http://www.revistasculturales.com/articulos/33/clij-cuadernos-de-literatura-infantil-y-juvenil/374/1/carta-a-una-joven-a-quien-no-le-gusta-el-quijote.html>

Fisher, Robert (2005). *El caballero de la armadura oxidada*. Obelisco.

Ibañez, Francisco (2005). *Mortadelo de la Mancha*. Ediciones B.

Martín Garzo, Gustavo (2005). *Dulcinea y el caballero dormido*. Edelvives.

Pérez Reverte (2014). *Don Quijote de la Mancha*. Edición de la Real Academia Española adaptada por Arturo Pérez-Reverte. Madrid: RAE/Santillana.

Reggiani, Federico (2008). *Don Quijote*, 2 números. Moebius Editora.

Trapiello, Andrés (2015). *Don Quijote de la Mancha*. Destino, colección Ancora y Delfín

Películas y series de TV

El hombre de la Mancha, 1972, dirigida por Arthur Hiller.

El Quijote, 1980, dirigida por Palomo Cruz Delgado. Serie de dibujos animados.

El Quijote, 1991, dirigida por Manuel Gutiérrez Aragón. Serie para televisión.

El caballero Don Quijote, 2002, dirigida por Manuel Gutiérrez Aragón.

Donkey Xote, 2007, dirigida por José Pozo. Película de animación.

Las aventuras de Don Quijote, 2010, dirigida por Antonio Zurera. Película de animación.

Obras musicales inspiradas en la novela de Cervantes

Obertura burlesca sobre Don Quijote de Telemann.

Don Quijote de Richard Strauss.

El hombre de la Mancha de Jacques Brel.

En un lugar del Quijote de Ron La La.



ANEXO 1

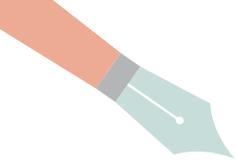
Solución a la actividad 4. *Encaja, ensarta, enhila refranes*

El significado de todos estos refranes, así como los de muchos otros, han sido tomados del *Refranero multilingüe* del Centro Virtual Cervantes, disponible en <http://cvc.cervantes.es/lengua/refranero/Default.aspx>

A dineros pagados brazos quebrados	Recomienda no pagar por adelantado un servicio, pues con frecuencia se descuida su ejecución y retrasa la realización de lo acordado. Alude también a la dificultad de recuperar el dinero prestado.
Al buen entendedor pocas palabras	Una persona despierta e inteligente entiende rápidamente lo que le dicen sin necesidad de entrar en detalles, basta una mera insinuación para comprender y actuar en consecuencia. Por lo general, se emplea la primera parte del refrán para dar una advertencia sin utilizar palabras ofensivas o para aludir a algo que no se desea mencionar de modo expreso.
Ándame yo caliente y ríase la gente	Se dice cuando uno prefiere su gusto o comodidad a someterse a la opinión de los demás o a los convencionalismos sociales. También se emplea para recomendar actuar rectamente y de acuerdo con la propia conciencia, sin tener en cuenta la opinión de los demás.
Buen corazón quebranta mala ventura	No hay que derrumbarse ante las circunstancias adversas o la mala suerte, sino enfrentarse a ellas con ánimo, pues de este modo se pueden enmendar o evitar que la desgracia vaya a más.
Cuando a Roma fueres haz como vieres	Recomienda, por educación, acomodarse a las costumbres y usos del país donde uno se encuentra, al tiempo que aconseja no singularizarse saliendo de los modos y usos establecidos en cada lugar para evitar conflictos.
Dios ayuda al que mucho madruga	Recomienda ser diligente para tener éxito en las pretensiones, en el trabajo.
Dijo la sartén a la caldera quítate allá, ojinegra	Recrimina a las personas igual de ruines que se echan en cara sus defectos. También se aplica a quienes poseen defectos y vicios y critican faltas menores en otros.
Donde menos se piensa se levanta la liebre	La gran ligereza de la liebre sirve para aludir a los sucesos repentinos e inesperados.
Entre dos muelas cordales nunca pongas tus pulgares	No es aconsejable entrar en conflictos familiares, porque los que son de la misma sangre suelen después entenderse y pueden achacar a los extraños una culpa que no les corresponde y, de esa forma, se pierde la amistad.



El buey suelto bien se lame	Así como el buey alcanza a lamerse por todas partes al no estar atado al yugo, quien no sirve a nadie hace su voluntad sin tener que depender de los demás. La paremia, por tanto, señala lo apreciable de la libertad.
La codicia rompe el saco	Por lo general, el ansia por conseguir algo desmesurado frustra la obtención de una ganancia aceptable. Esta frase proverbial parte de la imagen de un ladrón que iba poniendo en un saco cuanto robaba y cuando, para que la cupiera más, apretó lo que iba dentro, el saco se rompió.
Más sabe el necio en su casa que el cuerdo en la ajena	El dueño de un negocio sabe más de él, por poco que entienda, que otra persona que lo juzga de lejos y sin conocimiento alguno. Da a entender la importancia de la experiencia. Con este refrán se excusa a veces el comportamiento de alguien que resulta incomprensible, pero que tiene su fundamento aunque no es conocido porque no es discreto hacerlo público.
Más vale el buen nombre que las muchas riquezas	Es preferible el valor moral reconocido que la riqueza.
Más vale un toma que dos “te daré”	Es preferible disfrutar lo que se tiene en el presente a esperar algo mejor, pero en un futuro y la mayoría de las veces incierto.
Ojos que no ven corazón que no quiebra	La ausencia contribuye a olvidar lo que se ama o a sentir menos las desgracias lejanas.
Por el hilo se saca el ovillo	Da a entender que, por la muestra o por el principio de algo, se puede conocer el resto. Se dice también de las cosas o de las personas, cuando se conocen sus defectos o cualidades únicamente por un solo hecho, una prueba.
Quien a buen árbol se arrima buena sombra le cobija	Resulta muy ventajoso tener un protector poderoso.
Váyase el muerto a la sepultura y el vivo a la hogaza	Cuando alguien muere, los allegados al fallecido, por mucho pesar que sientan, han de atender sus asuntos y necesidades, entre ellas una tan básica como su manutención.
Vendrán por lana y saldrán trasquilados	Alude a quien fue a ofender y volvió ofendido, a quien busca más de lo que tiene y se queda sin lo que poseía. Se aplica también a quien ha sufrido una pérdida o un perjuicio en lo que creía ganar o encontrar beneficio.



ANEXO 2

Recorte cartográfico de la zona de Ruidera y ejemplo de mapa para situar otras leyendas.

