

Noviembre 15
de 2008

Materiales

para la enseñanza multicultural

MITOS Y LEYENDAS



ESPAÑA

COMISIÓN DE EDUCACIÓN
EN ESTACIÓN (RED DE TIC-NET)



© Edita: Secretaría General Técnica,
Subdirección General de
Información y publicaciones

N.I.P.O.: 660-08-216-X
I.S.S.N.: 1068-3054

Embajada de España
Consejería de Educación en EE.UU. y Canadá
2375 Pennsylvania Ave. N.W.
Washington, D.C. 20037
<http://www.mepsyd.es/exterior/usa>

Director:
Diego Fernández Alberdi
Consejero de Educación

Coordinadora:
Ana María Martínez Álvarez
Asesora técnica

Equipo de redacción:
Dra. Josefa Báez Ramos
Dra. Pilar Fernández González
Rosa López Boullón
Eva María Martínez Sanmartín
Pablo Mateu García
Jacobo Mir Mercader
Carmen de Pablos Martín
Pedro Pablo Rey Rodil
Dra. María Teresa Rodríguez Suárez
Carmen Velasco Martín

Consejo editorial:
Dr. Ángel Felices Lago
Universidad de Granada
Dr. James Fernández
Universidad de Nueva York
Dr. Álvaro García de Santa Cecilia
Instituto Cervantes, Madrid
Dr. Juan Felipe García Santos
Universidad de Salamanca
Dr. Anthony L. Geist
Universidad de Washington
Dra. Juana Muñoz Liceras
Universidad de Ottawa
Dra. Kim Potowski
Universidad de Illinois en Chicago
Dra. Lourdes Rovira
Miami-Dade County Public Schools

Colaboran en este número:
Eulalia Alonso Nieto
Inmaculada Álvarez Suárez
María Ángeles Barbosa Argomaniz
Miriam Castro Huerga
Mercedes Fernández Cortina
Isabel Fernández Tomás
Esther Fernández-Valdés Lloret
María del Carmen Gamallo Planellas
M. Carmen García Argüelles
Marta García Argüelles
Mercedes Guiu Prats
María Teresa Pérez Mendoza
Rosa M. Porta Susagna
Pedro Pablo Rey Rodil

Diseño gráfico:
Henry O. Marnghitr Longobardi, Corecentric
Impresión:
Professional Graphics Printing Co.

MITOS Y LEYENDAS

PRESENTACIÓN 1

Diego Fernández Alberdi

REFLEXIONES 2

Reflexiones en torno al error

Miriam Castro Huerga

UNIDADES DIDÁCTICAS

- 1. El Basilisco: Un monstruo feísimo 4**
María del Carmen Gamallo Planellas

- 2. ¿Quién vive en el bosque encantado? 7**
Pedro Pablo Rey Rodil

- 3. Leyendas y personajes de la mitología vasca 13**
Eulalia Alonso Nieto, Inmaculada Álvarez Suárez

- 4. Los amantes de Teruel 18**
María Teresa Pérez Mendoza, Rosa M. Porta Susagna

- 5. La leyenda del maíz: Alimento ancestral andino.. 22**
Mercedes Guiu Prats

- 6. Mitos y leyendas en la noche de San Juan 27**
Esther Fernández-Valdés Lloret, Mercedes Fernández Cortina

- 7. Leyendas urbanas 33**
M. Carmen García Argüelles, Marta García Argüelles

- 8. "Cuentos de la Alhambra" de Washington Irving. 43**
Isabel Fernández Tomás

JUEGOS PARA LA CLASE DE ESPAÑOL

- El Juego de la Oca en la clase de Español 51**
María Ángeles Barbosa Argomaniz

Todas las actividades de esta publicación pueden ser fotocopiadas para su uso en el aula. Versión en línea.

Edición electrónica en:

<http://www.mepsyd.es/exterior/usa/es/publicaciones/materiales/prev.shtml>

Envíe sus comentarios y sugerencias a: materiales.usa@mepsyd.es

Si está interesado en colaborar con la revista, consulte las normas de publicación en nuestra página Web,

<http://www.mepsyd.es/exterior/usa/es/publicaciones/materiales/instr.shtml>



Es un placer para mí presentar el número 15 de la revista "Materiales para la enseñanza multicultural", dedicado a los *Mitos y leyendas*, el primero que se publica tras mi llegada a la Consejería de Educación en Estados Unidos y Canadá.

La revista "Materiales" tiene como objetivo difundir actividades de gran calidad para su utilización en los centros docentes de Estados Unidos y Canadá donde se imparte español, como lengua extranjera o como segunda lengua, y en los

que se transmite la cultura iberoamericana.

Nuestro objetivo es proporcionar actividades diseñadas para su utilización directa en el aula. Para ello, trabajamos con profesionales de la docencia, con o sin vinculación con la Consejería de Educación, que de manera desinteresada realizan estas propuestas. Estos trabajos, tras una intensa labor de selección y edición, ven la luz dos veces al año.

Queremos que los materiales abarquen temáticas diversas, que procedan de culturas distintas y que con ello contribuyan a una enseñanza de mayor calidad. La experiencia histórica en Estados Unidos y Canadá demuestra que la mezcla de culturas y de lenguas revierte en la riqueza de todos. Estos dos países han sido capaces de absorber grandes oleadas de inmigración y aprovechar todo el conocimiento y cultura que traían consigo estas personas.

Es difícil entender lo que a día de hoy representan Estados Unidos y Canadá en el mundo sin conocer la influencia europea, asiática, africana y sudamericana que han tenido estos dos países. España ha contribuido a esa historia y quiere seguir contribuyendo.

Por ello, el Gobierno de España, a través del Ministerio de Educación, Política Social y Deporte y de las Embajadas en Estados Unidos y Canadá difunde la lengua española y la cultura iberoamericana en estos dos países. Los programas y proyectos que están en marcha se llevan a cabo en el sistema educativo comenzando en las edades más tempranas y llegando a los niveles universitarios, porque los conocimientos, las destrezas y las experiencias que se viven en la infancia y en la juventud son imborrables.

Nuestro objetivo, y el de las autoridades norteamericanas federales, estatales, provinciales, y locales con las que trabajamos conjuntamente, es el de que los niños y las niñas que viven y estudian en Norteamérica tengan cada vez un acceso mayor a una enseñanza de calidad en español y en inglés y que entren de manera temprana en contacto con una lengua y una cultura de presencia universal que forma parte de su propia historia compartida.

Aprovechando la temática de este número de "Materiales" podemos decir que estamos luchando contra la leyenda de que el español no se valora en Estados Unidos y Canadá o que el español que se habla, se escucha, se escribe y se lee en estos países es de baja calidad, o la leyenda que dice que el aprendizaje de dos lenguas disminuye la competencia en ambas. Las leyendas están para conocerlas, para estudiarlas, para divertirse y pasar miedo con ellas, pero finalmente las leyendas hay que superarlas a través de la razón y la ciencia.

El español es un idioma pujante en Estados Unidos y Canadá porque crece día a día. El español aquí es un idioma rico, probablemente más que en otros países de habla hispana porque es el fruto de la fusión de variedades dialectales y léxicas de muchos de ellos. Es un idioma que genera riqueza pues es pieza clave en los intercambios comerciales y económicos entre todos los países iberoamericanos.

Podemos superar esas leyendas y esta revista es un instrumento para ello. Así pues, quiero acabar mi presentación invitando al colectivo de profesionales docentes de español a utilizar estas actividades para que sus alumnos y alumnas aprendan español a través de las leyendas y mitos españoles e iberoamericanos. Pero también deseo invitarles a elaborar nuevas propuestas para que los siguientes números sigan profundizando de manera innovadora en nuestra cultura común.

Diego Fernández Alberdi
Consejero de Educación

Reflexiones en torno al error

Miriam Castro Huerga

Instituto de Educación Secundaria Lagoa de Antela, Xinzo de Limia, Orense, España

Este énfasis se traduce en un gran conocimiento del funcionamiento interno de una lengua dada pero no de su funcionamiento social ni comunicativo. El alumnado se ve expuesto a una mera descripción de una lengua que ni siquiera hablan.

Está claro que el aprendizaje de un idioma es un proceso complejo en el que hay que discernir diferentes aspectos, entre los que destaca el psico-afectivo. Me gusta pensar que aprender una segunda lengua es aprender a vivir de nuevo, o por lo menos, aprender a vivir de una manera diferente, ya que, aunque se comparta la misma realidad, su visión de la misma difiere.

Partiendo de este punto, es obvio que dentro del proceso de aprendizaje atravesamos diferentes etapas y superamos obstáculos a base de aciertos y, por supuesto, errores. Si realizamos una reflexión acerca de los sentimientos que nos produce un desacuerdo dentro de una situación social dada, claramente se pone de manifiesto una sensación de malestar, frustración y hasta de enojo por no haber sabido resolver dicha situación –y todo esto dentro de un parámetro social y cultural conocido.

Traslademos este caso a un proceso de aprendizaje de una cultura que nos resulta ajena y extraña, en el que el tiempo de exposición a la misma es limitado, en el que la motivación personal varía dependiendo de los intereses de cada estudiante pero que no guarda relación alguna con la necesidad de sentirse parte de ella; o en el que ya existe una lengua materna o primera lengua (L1) a la que el/la alumno/a se va a remitir como referente y comprobaremos que el significado del error adopta entonces una mayor importancia.

Continuando con la comparación entre ambos procesos, debemos destacar la gran diferencia en cuanto a la retroalimentación que recibe un individuo cuando está aprendiendo la L1 o la segunda lengua (L2), mucho menor en el segundo caso, con el agravante de que resulta un proceso mucho más costoso que el primero y las satisfacciones a corto plazo son mucho menores.

A pesar de que la enseñanza de lenguas tardó en despegar y separarse de los parámetros tradicionales en los que el profesor o la profesora era un modelo a seguir, desde los años 70 hasta ahora se ha producido una verdadera revolución en cuanto a metodología se refiere. Sin embargo, esa revolución no ha llegado todavía a los contenidos curriculares ni a las correspondientes pruebas, que siguen apostando por una ultracorrección gramatical y léxica que no tiene correspondencia con la vida real. Este énfasis se traduce en un gran conocimiento del funcionamiento interno de una lengua dada pero no de su funcionamiento social ni comunicativo. El alumnado se ve expuesto a una mera descripción de una lengua que ni siquiera hablan.

En este contexto, está claro que el error es fundamental por las razones más negativas: se penaliza la realización de errores, lo que puede ocasionar ansiedad o desmotivación en el/la aprendiz, se olvida que el error forma parte del proceso de aprendizaje (de todos es conocido el consabido “no sabo” de quien está adquiriendo su lengua materna; o la omisión de la “-s” de tercera persona de singular del presente de la lengua inglesa, que se repite generación tras generación). Obviamente nos encontramos ante errores gramaticales pero, ¿acaso se entorpece por ello la comunicación? Es más, ¿no nos pone de manifiesto que ha habido un proceso interno consciente en la construcción, basado en la regularización de una norma?

No debemos olvidar nunca que la lengua es un vehículo de comunicación o estaremos cayendo en la trampa de exigir un nivel de corrección que ni siquiera tenemos nosotros mismos a la hora de expresarnos en nuestra propia L1. Debe primar, pues, esa función comunicativa.

Como apuntábamos antes, el error nos puede poner de manifiesto cierta intuición lingüística que el/la alumno/a está desarrollando a la par que estrategias de aprendizaje, todo ello, signo de avance en el conocimiento de una determinada lengua. Es más, el hecho de que se produzcan transferencias de la L1 en la L2, es signo de que está habiendo un proceso interno en el que el/la aprendiz está tratando de equiparar los parámetros de funcionamiento de una nueva lengua a otros ya conocidos. En el ejemplo que señalábamos anteriormente, quien que se comunica con “ya sabo” en su proceso de generación de

Dice nuestro saber popular que “de errores se aprende”. Si en la vida que transcurre fuera de las aulas se admiten los errores como forma de aprendizaje, ¿no tiene sentido que en el contexto educativo su presencia adquiera más relevancia y tolerancia de la que gozan actualmente?

hipótesis de funcionamiento de la lengua termina por descubrir la norma y corregir ese error. En este proceso, el error ha sido necesario, y es un dato indicativo de aprendizaje. En este punto, hay una diferencia esencial entre el aprendizaje de la L1 y la L2 en lo que a exposición ante la lengua se refiere. En el primer caso, el individuo está expuesto a una cantidad ingente de lengua mientras que en el segundo esta cantidad se ve drásticamente reducida a las aulas de idioma y ahí radica fundamentalmente la diferencia entre el aprendizaje de la L1 y la L2: la primera es fruto de una adquisición natural mientras que en el segundo caso lo es de un proceso consciente de estudio.

El profesorado de idiomas se ve ante una disyuntiva. Por una parte, como lingüistas, están continuamente apelando a la calidad creativa del lenguaje basándose en su aspecto comunicativo; por otra, restringen dicha creatividad, coaccionándola dentro de los parámetros estancos de la gramática, situación que además no resulta realista, ya que la gramática no prima en una situación comunicativa dada. Es más, cualquier problema que pudiera surgir a ese nivel en una situación social cualquiera, se resolverá fácilmente ante la necesidad de comunicarse. Lo deseable sería llegar a un equilibrio entre la adquisición de la fluidez y la precisión en el uso de la lengua.

No obstante, no sólo hay que modificar nuestra percepción del error sino también nuestra actitud ante él, utilizándolo como una fuente de información tanto para el alumnado como para el profesorado. Para el primero, el/la profesor/a debe hacerle reflexionar sobre su uso de la lengua (en el sentido más amplio), para el segundo, debe aportar información sobre el nivel de adquisición que el/la aprendiz tiene de la misma.

Tradicionalmente, el profesor o la profesora representa la figura modelo a seguir, siendo la persona que marca todas las pautas en clase, entre las que destaca la de corregir los errores. Esta postura conlleva que se produzca un distanciamiento entre el/la estudiante y su producción lingüística, haya una dependencia total y absoluta de la figura del/la profesor/a como modelo y suscite situaciones de ansiedad o incomodidad, nada recomendables en el proceso de aprendizaje. Resulta esencial que el/la aprendiz se implique en el proceso de aprendizaje, actuando de manera autónoma, tomando sus propias decisiones lingüísticas y desarrollando confianza en cuanto al uso de la lengua.

La corrección del error constituye en sí una forma de retroalimentación. Sin embargo, y volviendo al aspecto psico-afectivo del aprendizaje de una lengua, cobraría mayor importancia si se concediese al alumnado la posibilidad de auto-corregirse, eliminando así todas las posibles ansiedades que le ocasiona verse “expuesto” ante el resto de la clase. Este tipo de reacciones negativas son más acusadas en unas edades que otras, pero se producen invariablemente en el proceso de aprendizaje, lo que no contribuye positivamente ni al afianzamiento de la lengua ni al desarrollo de cierta confianza en el uso de la misma.

Dice nuestro saber popular que “de errores se aprende”. Si en la vida que transcurre fuera de las aulas se admiten los errores como forma de aprendizaje, ¿no tiene sentido que en el contexto educativo su presencia adquiera más relevancia y tolerancia de la que gozan actualmente?

Notas bibliográficas:

- Baralo, Marta. (2004). La adquisición del español como lengua extranjera. Arco/Libros. Madrid.
- Torijano Pérez, J. Agustín. (2004). Errores de aprendizaje, aprendizaje de los errores. Arco/Libros. Madrid.
- Torre de la, Saturnino. (2004). Aprender de los errores. El tratamiento didáctico de los errores como estrategia de innovación. M. Buenos Aires.

1

El Basilisco: un monstruo feísimo

María del Carmen Gamallo Planellas

USD 326 Logan Schools, Logan, Kansas

OBJETIVOS:

- Familiarizarse con el mito latinoamericano de El Basilisco.
- Identificar vocabulario de animales.
- Usar la tercera persona del singular del verbo ser.
- Componer frases sencillas.

palabras en español cambian su terminación -a/-o según el género, que a veces, no siempre coincide con el sexo en los seres vivos.

MATERIALES:

- Lápices de colores

NIVEL: Inicial

EXPLORACIÓN DIDÁCTICA:

1. El Basilisco: la leyenda

- a. El/la profesor/a comienza hablando de la leyenda de El Basilisco, un monstruo mitológico cuyo origen se remonta a la Antigua Grecia. Los conquistadores lo introdujeron en América del Sur y la leyenda europea se mezcló con tradiciones autóctonas indias. Más información, <http://www.cuco.com.ar/basilisco.htm>

Al contar la leyenda, el/la profesor/a hace hincapié en las mezclas culturales que se producen cuando dos grupos interactúan. Dependiendo de la edad del alumnado, puede ser necesario señalar la diferencia entre real e imaginario. Se lee el texto a la clase y se explica el significado de las ideas que tengan dificultad para entender. A continuación, completan las oraciones.

- b. Si la clase ya conoce vocabulario de animales en español, se puede hacer una lluvia de ideas. Si no es el caso, se introduce el significado de las palabras que aparecen en este ejercicio usando mímica y sonidos para que puedan dibujar en cada cuadro el animal correspondiente.

2. ¡Un monstruo muy loco!

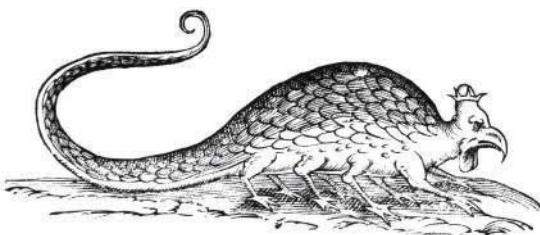
Cada alumno/a, sin enseñárselo a nadie, dibuja un basilisco usando partes del cuerpo de cinco de los animales de la actividad anterior. Una vez realizado el dibujo, en parejas, comunican a su compañero/a los animales que han usado para dibujar su basilisco siguiendo el modelo: "Mi basilisco es un perro". Un/a alumno/a dibuja la parte que quiera del cuerpo del basilisco con la forma de este animal, por ejemplo, la cabeza. El/La otro/a continúa describiendo su basilisco: "Mi basilisco es una culebra". Se sigue con el proceso hasta finalizar el dibujo. Para terminar la actividad, las parejas comparan lo que han dibujado.

Para concluir, el/la profesor/a puede explicar o revisar, dependiendo del nivel del alumnado, que muchas



1. El Basilisco: la leyenda

- a. Escucha con atención la información que te va a leer tu profesor/a ya que tendrás que recordarla para poder completar un ejercicio.



Es El Basilisco.

1. Es un monstruo imaginario.
2. Tiene su origen en la Antigua Grecia. Su leyenda llega a América del Sur a través de los exploradores europeos.
3. Es una mezcla de pájaro y culebra.
4. Nace de un huevo de gallina. Por cierto, es bastante feo.

Completa las frases con la información que recuerdas sobre El Basilisco.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Lee a tu pareja tus frases y escucha las suyas.

- b. ¿Sabes nombres de animales en español? Dibuja el animal que corresponda en cada cuadro.

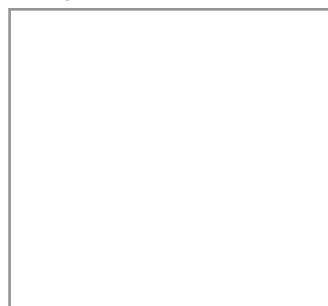
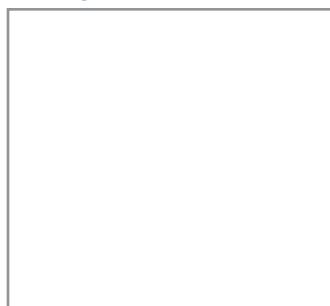
Dibujar 

Una gata

Un perro

Una culebra

Un pez

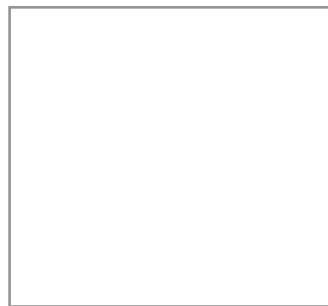
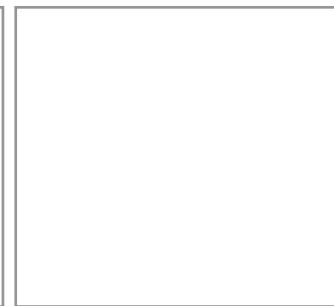
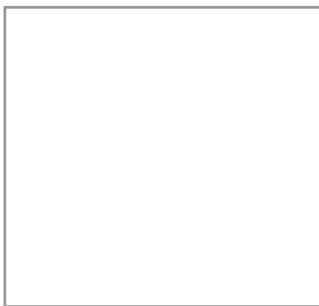


Una oveja

Un pájaro

Una gallina

Un caballo



2. ¡Un monstruo muy loco!

Ahora te toca a ti. Escoge cinco de los animales del ejercicio anterior y dibuja las distintas partes del cuerpo de tu propio basilisco con miembros de los animales que has elegido. No le enseñes tu dibujo a nadie. Cuando hayas terminado, dile a tu pareja de qué animales está hecho tu basilisco siguiendo esta frase como modelo: *"Mi basilisco es un perro"*. Tu compañero/a dibujará la parte que quiera del cuerpo del basilisco con forma de perro, por ejemplo, la cabeza. Tú continuarás describiendo tu basilisco: *"Mi basilisco es un pájaro"*. Tu pareja hará lo mismo con otra parte del monstruo, por ejemplo, las piernas. Así, hasta el quinto animal. Cuando terminéis, comparad vuestros dibujos. ¿Cuál es el basilisco más loco?

Dibujar 

Mi basilisco

Basilisco de mi pareja

2

¿Quién vive en el bosque encantado?

Pedro Pablo Rey Rodil

Consejería de Educación del Principado de Asturias, España

OBJETIVOS:

- Familiarizarse con personajes mitológicos y leyendas de origen celta.
- Extraer e identificar las ideas principales de textos orales y escritos, breves y sencillos.
- Identificar y reconocer palabras y asociarlas con imágenes.
- Responder a preguntas sencillas y dar su opinión sobre un tema conocido.
- Escribir frases sencillas.

NIVEL: Inicial

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA:

1. El cuélebre del bosque

a. El profesorado comienza la actividad comunicando a la clase que les va a leer una historia sobre un animal fantástico parecido a una serpiente, llamado *cuélebre*, que vivía en los bosques de Asturias, en el norte de España. Les pide que escuchen con atención para poder contestar las preguntas que les hará después. Se lee el texto introduciendo algunos efectos de dramatización con el fin de captar la atención y facilitar la comprensión del alumnado. Durante la lectura y después de cada párrafo, se pueden realizar preguntas de comprensión como: *¿Cómo era el cuerpo del cuélebre?, ¿de qué se alimentaba normalmente el reptil?, ¿qué animalito vio el cuélebre pastando en el bosque?, ¿qué hizo el cuélebre con la ovejita?, ¿qué hicieron los cazadores del bosque?, ¿adónde se fue el cuélebre al final del cuento?*

b. La clase trabaja individualmente. Se corrige colectivamente primero de forma oral y después el profesorado escribe las oraciones completas en la pizarra.

Respuestas:

1. un bosque; 2. como una serpiente, alas de murciélago;
3. protegiendo a las hadas y cuidando su tesoro

c. El profesorado prepara con antelación una copia de la imagen del *cuélebre* en blanco y negro y, si es posible, en papel de cartulina. Se indica al alumnado que escriban su nombre y fecha en el reverso de la imagen para que se sepa siempre a quién pertenece. Dibujan las escamas que según la historia tiene el *cuélebre*, lo colorean eligiendo el color que creen que debe tener de acuerdo con el texto y describen lo que han dibujado al resto de la clase. Completada

la actividad, deben recortar el dibujo con cuidado y atar un hilo a un agujerito que se hará en la cabeza del animal para más tarde poder colgarlos todos del techo del aula y servir como móviles o colocarlos en un mural temático sobre la pared. Finalmente, toda la clase describe su *cuélebre*.

2. ¿Dónde está la *xana* del bosque encantado?

- El profesorado lee la historia sobre las *xanas* y hace preguntas de comprensión a la clase como: *¿Con quién viven las xanas?, ¿qué suelen hacer por la mañana?, ¿qué otros nombres se utilizan para llamar a las xanas?, etc.* Seguidamente, les pide que, en grupos, hablen sobre la rutina diaria que ellos/as tienen y la comparan con la de las *xanas*.
- Se reparte la tabla para que cada alumno/a la complete con la hora a la que se levanta, lo que come, qué hace por la noche, etc. Completada la actividad, cuentan su rutina al grupo y colocan la tabla con su nombre en el corcho de la clase.

3. ¡El *trasgu* es un personaje muy travieso!

- El profesorado lee ambas leyendas y plantea preguntas de comprensión, intentando que el alumnado conecte la información sobre estos personajes con otros similares que ellos/as conozcan.
- El alumnado, en parejas, cuenta los personajes en voz alta y completa las frases escribiendo los números en letra.

Respuestas:

1. diez; 2. cinco; 3. quince; 4. veintitrés

4. ¿Qué personajes viven en el bosque encantado?

- El profesorado entrega la ficha con la sopa de letras y la clase trabaja en parejas para encontrar las palabras que aparecen en el recuadro. Las imágenes les pueden servir de ayuda. Se corrige en grupo.
- Se pide al alumnado que elija su personaje o palabra favorita y cuente a la clase por qué lo ha elegido y qué ha aprendido de este personaje o palabra.

MATERIALES:

- Papel, cartulina y tijeras para niños
- Lápices o rotuladores de colores

1. El cuélebre del bosque

- a. Escucha un cuento que te va a leer tu profesor/a sobre el *cuélebre* que vive en un bosque en Asturias, en el norte de España.

Hace muchos, muchos años vivía en un bosque verde y frondoso un animal fantástico que se llamaba *cuélebre*. Era como una enorme culebra que tenía el cuerpo de serpiente y las alas de murciélagos. Su cuerpo estaba repleto de escamas y tenía una larga cola. Este misterioso animal vivía en las cuevas y bosques del norte de España, muy cerca de la orilla de los ríos y su trabajo era proteger a las hadas del bosque y su precioso tesoro.

Una tarde oscura y lluviosa, cuando el *cuélebre* se despertó, estaba tan hambriento que decidió tomar una buena merienda. Sabía bien dónde encontrarla porque, cuando tenía hambre, se alimentaba de personas y ganado.

Dentro del bosque, había siempre muchas cosas ricas para comer. El *cuélebre* sólo tenía que buscarlas bien. Así pues, se deslizó por los árboles del bosque hasta que llegó a un pequeño lago. Allí vio a una ovejita que comía hierba muy cerca del agua.

Mientras el *cuélebre* observaba la oveja, se decía a sí mismo, “¡Pero qué hambre tengo! ovejita, ahora mismo te meriendo”. Entonces, el *cuélebre* se acercó sigilosamente hasta alcanzar a la ovejita por detrás, abrió su boca tanto como pudo y -ÑAM- se tragó la oveja de un solo bocado.

Al día siguiente, un niño vio al *cuélebre* cuando paseaba junto al lago y se asustó tanto, tanto, que tuvo que correr para que el *cuélebre* no le viera. El niño llamó a unos cazadores del bosque y les llevó hasta donde estaba el *cuélebre*. Lo hallaron durmiendo junto al lago. Los cazadores, entonces, abrieron su enorme boca para que la ovejita pudiera salir. La oveja salió muy feliz del estómago del *cuélebre* y cuando el reptil se despertó, se sintió tan mal que comenzó a arrastrarse hasta llegar al mar, donde se echó a descansar para siempre, en el fondo del océano.

- b. Vamos a ver qué recordáis del cuento. ¿Podéis completar estas oraciones con la ayuda de los dibujos?

1. La casa del *cuélebre* estaba en un _____ 
2. Su cuerpo era _____ 
3. Se pasaba el día _____ 
- _____ y tenía _____ 
3. Se pasaba el día _____ 

- c. ¡Los cuélebres han llegado a tu escuela! Completa el dibujo y coloréalo. Cuando lo hayas terminado, cuenta al resto de la clase cómo es tu cuélebre.



2. ¿Dónde está la xana del bosque encantado?

- a. Escucha esta historia sobre una xana y responde las preguntas que te haga tu profesor/a.

Las xanas



Una xana es como un hada, una ninfa a la que le gusta vivir en una cueva cerca del agua, como lagos, ríos o estanques, junto al cuélebre que la ha encantado. Son mujeres bonitas de baja estatura, con el pelo rubio y largo a las que les gusta sentarse cerca del agua y mirarse en su espejo de oro o de plata. Les gusta hacer las tareas de la casa por las mañanas para después poder pasar el resto del día cantando y bailando. Por las tardes es habitual verlas hilar seda con instrumentos de oro. La gente dice que la única manera de desencantar a una xana es eliminando al cuélebre pero eso sólo puede ocurrir en la noche de San Juan, el 24 de junio. Estas ninfas están relacionadas con las hadas del Reino Unido y otros países del mundo.

- b. En el texto anterior se describe lo que hacen las *xanas* por las mañanas y por las tardes. ¿Cuál es tu rutina diaria? Completa la tabla indicando las horas, lo que comes, otras actividades que realizas, etc. para después compartir la información con el resto de la clase.

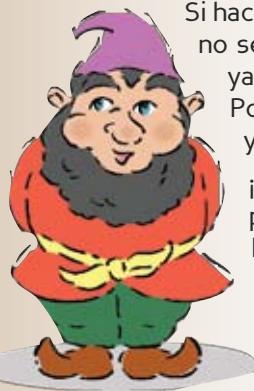
Mañana	Mediodía	Noche
<ul style="list-style-type: none"> • Levantarse 	<ul style="list-style-type: none"> • El almuerzo 	<ul style="list-style-type: none"> • Volver a casa 
<ul style="list-style-type: none"> • Desayunar 	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer gimnasia 	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer las tareas 
<ul style="list-style-type: none"> • Ir a la escuela 	<ul style="list-style-type: none"> • Jugar 	<ul style="list-style-type: none"> • 
<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> •
<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> •
<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> •

3. ¡El *trasgu* es un personaje muy travieso!

- a. Escucha estas leyendas sobre *trasgus* y *leprechauns*. Responde las preguntas que te haga tu profesor/a.

El *trasgu* es un pequeño hombre modesto que siempre lleva puesta una camisa roja y un gorro. Si eres bueno con él, él será bueno contigo. Generalmente, limpia la casa y ordena sus cosas, pero si está enfadado, rompe los platos, esconde objetos y grita a los animales.

Si quieras que se vaya, pon algunas semillas de trigo en el suelo y dile que las recoja con su mano izquierda.



Si haces esto, él se pondrá triste porque no será capaz de recoger las semillas ya que tiene un agujero en su mano. Por lo general, el *trasgu* deja la casa y no vuelve jamás.

¡Dicen que los *trasgus* tienen unos primos en Irlanda que se llaman los *leprechauns*!

En la mitología irlandesa, un *leprechaun* es un tipo de duende que vive en Irlanda.

Normalmente, los *leprechauns* tienen el aspecto de un hombre mayor al que le gusta hacer travesuras. Dicen que son muy ricos porque tienen muchos tesoros enterrados.

Según la leyenda, no pueden escapar si alguien los mira fijamente, pero desaparecen en los momentos en que se les quita el ojo de encima.

Los *leprechauns* son conocidos como las hadas de los zapatos de Irlanda, y a menudo se los ve arreglando un zapato.



b. ¿Cuántos *trasgus* y *leprechauns* hay en el bosque? Búscalos y cuéntalos en voz alta.



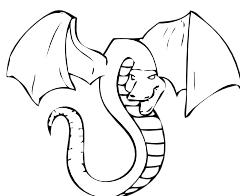
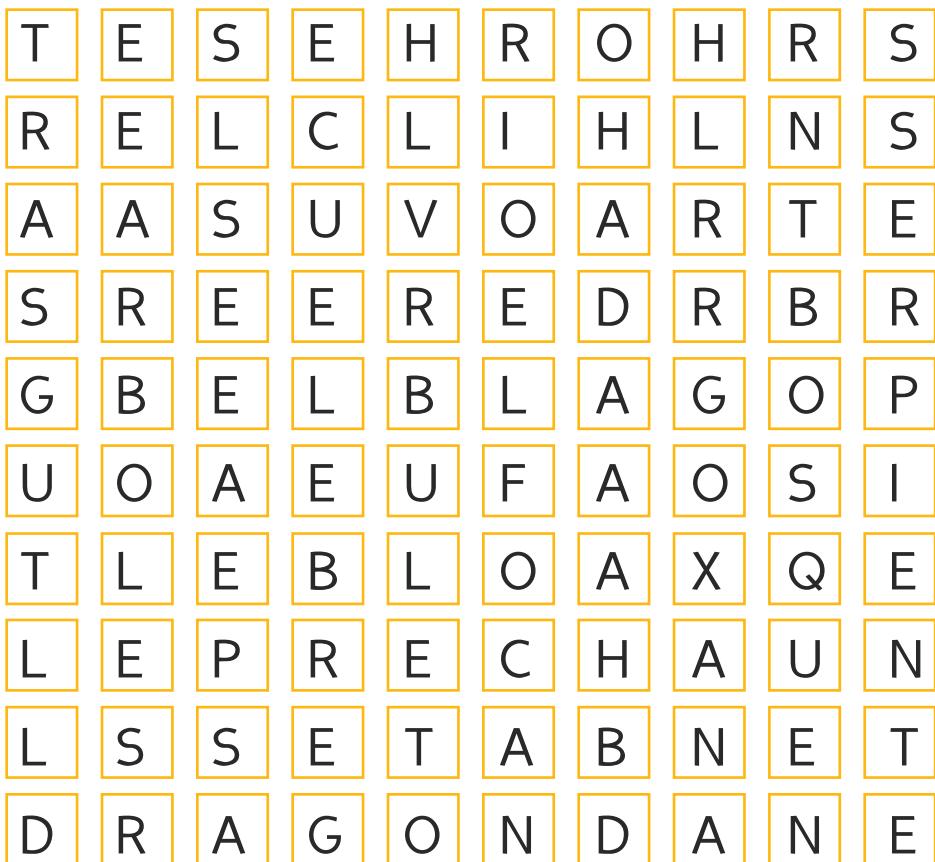
Ahora, completa estas frases escribiendo el número.

1. Hay _____ **trasgus** en el bosque verde y frondoso.
2. Se pueden ver _____ **leprechauns** escondidos entre los árboles.
3. En total, hay _____ personajes mitológicos en el bosque.
4. ¿Cuántos árboles hay? Hay _____.

4. ¿Qué personajes viven en el bosque encantado?

- a. Encuentra las 11 palabras en la sopa de letras.

CUÉLEBRE, LEPRECHAUN, ELFO, DRAGÓN, SERPIENTE, XANA, LAGO, ÁRBOLES, BOSQUE, HADA, TRASGU



- b. Ahora elige tu palabra favorita y explica al resto de la clase por qué te gusta y qué has aprendido sobre ella.

3

Leyendas y personajes de la mitología vasca

Eulalia Alonso Nieto, Liceo Español Cervantes, Roma

Inmaculada Álvarez Suárez, Colegio de Educación Primaria Santa

Teresa Bagaza Beurko, Barakaldo, Vizcaya

OBJETIVOS:

- Familiarizarse con el País Vasco.
- Conocer personajes de la mitología vasca.

NIVEL: *Intermedio*

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA:

1. Imágenes de otras tierras

El profesorado organiza una exposición en el aula con fotos del País Vasco colocando en distintos lugares carteles, láminas o folletos. Se pueden seleccionar imágenes de paisajes, personajes mitológicos o edificios emblemáticos y las fotos que aparecen en la actividad. Sería conveniente incluir también algunos mapas, para facilitar la resolución de la segunda actividad. Cuando empieza la clase, el profesorado comunica al alumnado que tienen una sorpresa: van a “asistir” a una exposición. Para verla tienen que circular por el aula y observar con detenimiento las imágenes expuestas. Cuando todos hayan tenido ocasión de verlas, se recogen las láminas y se pide a la clase que se sienten e intenten recordar detalles de las fotos durante unos minutos para después completar la actividad.

Respuestas:

1. No (Roma); 2. Sí (“Puppy” de Jeff Koons, en la puerta del Museo Guggenheim de Bilbao); 3. Sí (San Juan de Gastelugatxe); 4. Sí (Puente Euskalduna, Bilbao); 5. Sí (Museo Guggenheim de Bilbao); 6. No (Nueva York); 7. Sí (Caseríos en paisaje típico, Navarra); 8. Sí (Getaria); 9. Sí (“Peine de los vientos” de Eduardo Chillida en la playa de Ondarreta, San Sebastián)

2. ¿Qué sabemos de Euskadi?

El profesorado pide a la clase que recuerden las imágenes de la exposición del ejercicio anterior para intentar adivinar la corrección de las frases.

Respuestas:

1. V; 2. F; 3. F; 4. V; 5. V; 6. V; 7. F; 8. V

3. Martín Txiki y los gentiles

a. El profesorado distribuye la ficha con los trozos desordenados del cuento de Martín Txiki y pide a la clase que los ordenen.

Respuestas:

1. C; 2. B; 3. G; 4. E; 5. F; 6. D; 7. A; 8. H

b. La clase expresa su opinión sobre la historia leída.

4. ¿Quién es quién?

El alumnado mira primero las imágenes y las describe, trabajando en parejas. Después leen los textos, completan la actividad individualmente y finalizan compartiendo y razonando sus respuestas con su pareja.

Respuestas:

- 1-II-B; 2-IV-E; 3-V-D; 4-VI-F; 5-I-C; 6-III-A

5. ¡Adivina, adivinanza...!

El profesorado organiza la clase en parejas y entrega a una persona la imagen A y a la otra la B, para que, por turnos, las describan a su pareja, sin mostrárselas, utilizando el modelo de descripción. Cuando el dibujo sea considerado lo suficientemente acorde a la descripción, se le dará también el nombre del personaje para que lo escriba debajo.

Para terminar la unidad, se puede pedir a la clase que busque otro personaje o leyenda de la mitología vasca en libros o Internet (“Cuentos y leyendas de la Euskal Herria fantástica” de José Dueso, por ejemplo) con el objetivo de escribir una descripción similar y la ilustre para hacer una exposición en el aula o elaborar una presentación conjunta en PowerPoint. Una actividad complementaria, para los más pequeños, es la proyección de la película “Anjé y Olentzero. Un cuento de Navidad” de Juanjo Elordi, Producción Baleuko, www.bartonfilms.com. El alumnado más avanzado puede averiguar información sobre personajes vascos famosos como el escultor Eduardo Chillida o el pintor Agustín Ibarrola.

MATERIALES:

- Imágenes, carteles, folletos o fotos, atlas
- Tijeras, pegamento y cartulinas

1. Imágenes de otras tierras

¿Puedes identificar qué fotos pertenecen al País Vasco? Escribe Sí o NO debajo de las imágenes para indicar cuáles crees que pertenecen a esta Comunidad Autónoma española.

**1.** _____**2.** _____**3.** _____**4.** _____**5.** _____**6.** _____**7.** _____**8.** _____**9.** _____**2. ¿Qué sabemos de Euskadi?**

Ahora lee atentamente las siguientes frases y decide si son verdaderas o falsas. Escribe V o F en el cuadrito, según corresponda.

1. La Comunidad Autónoma del País Vasco se llama también Euskadi.
2. En el País Vasco se habla sólo español.
3. La Comunidad Autónoma del País Vasco está en el sur de España.
4. El clima en el País Vasco es lluvioso.
5. Hay un Museo Guggenheim en el País Vasco.
6. La casa típica del País Vasco se llama caserío.
7. El País Vasco y España están en el norte de Europa.
8. Existen grandes figuras expertas en cocina vasca de renombre internacional.

3. Martín Txiki y los gentiles

- a. Recorta las tiras, organiza el texto y escribe el número de orden en el margen derecho siguiendo el modelo. Después, puedes crear tu propio libro pegando las tiras en una cartulina e ilustrando la historia.



A	Pronto partieron en su busca, pero fue en vano. Martín había llegado al pueblo con el secreto del trigo en su calzado. ¡Qué alegría!	Nº _____
B	Ahora ya lo sabéis: si recientemente habéis comido pan, es gracias a que Martín fue valiente y consiguió robar el trigo a los gentiles.	Nº _____
C	Un día, los habitantes de un pequeño pueblo se reunieron en la plaza. Querían conseguir trigo. Pero ¿quién, entre ellos, se animaría a acercarse a la morada de los gentiles? Sólo uno, un niño pequeño y valiente se ofreció a intentarlo: Martín Txiki.	Nº _____
D	Hace muchos, muchísimos años, en la época en que los animales y las cosas hablaban, la humanidad no conocía el trigo. Sólo los gentiles (unos seres gigantescos que vivían en las montañas) conocían el secreto de cómo conseguirlo.	1 Nº _____
E	De pronto, uno de ellos se dio cuenta de que algo raro pasaba. ¿Por qué calzaba Martín unas abarcas tan grandes? Seguro que al caer entre el trigo más de un grano se le había quedado dentro. Pero él no las había vaciado... Estaba claro: Martín había conseguido robarles el trigo.	Nº _____
F	Pronto los gentiles vieron a Martín y le rodearon enfadados. —“¿A qué has venido, pequeñajo? ¿Cómo osas acercarte a nosotros?”	Nº _____
G	—“Soy Martín y soy un gran saltador. Vengo a retaros: a pesar de ser mucho más bajo que vosotros, apuesto a que consigo saltar ese gran montón de trigo. ¿Y vosotros, seríais capaces de hacerlo?” —“Por supuesto” — respondieron los gentiles.	Nº _____
H	Y sin más, pronto hicieron una fila. Unos tras otros, con gran facilidad, saltaron por encima del montón de trigo. —“¡Inténtalo tú ahora pequeñajo!” —le dijeron los gentiles. Entonces saltó Martín y...cayó en medio del montón de trigo. Triste y cabizbajo se fue alejando seguido por las risas de los gentiles. —“¡Ja, ja!, ¡qué se creía ese chiquitajo!”	Nº _____

- b. Finalmente, da tu opinión sobre el cuento.

1. La historia me ha parecido _____
2. Mi personaje preferido en esta historia es _____
3. La parte que más/menos me ha gustado de la historia es la siguiente:

4. ¿Quién es quién?

Como sabes, en las leyendas de todas las culturas aparecen personajes raros e increíbles. Lee la información sobre algunos de los personajes de las leyendas de Euskal Herria y dibuja flechas para unir las imágenes con las descripciones y los nombres. ¡A ver cuántos aciertas!

1. Es el personaje principal de la mitología vasca. Representa la Tierra. Vive en diferentes cuevas de los montes vascos. Puede cambiar de forma y figura siempre que quiere, apareciendo en ocasiones como una mujer muy bella. Viaja transformada en bola de fuego.

I. Ollentzero



A

2. Era un niño pequeño y valiente. Usando unas grandes abarcas consiguió robar el secreto del trigo a los gentiles. También descubrió cómo construir la sierra.

II. Mari



B

3. Durante el día era criada de Mari y por la noche celebraba unas fiestas especiales o "akelarres".

III. Galtzagorri
(Calzas coloradas)

C

4. Es un hombre gigantesco dotado de gran fuerza. Lleva barba y tiene una voz cavernosa. Cuando camina, la tierra tiembla a su paso.

IV. Martín Txiki



D

5. Es el personaje principal de la Navidad en el País Vasco. Un carbonero, simpático, gordito y bonachón, que fuma en pipa y desciende de los montes para traer en su saco regalos a los niños y niñas que se han portado bien durante el año.

V. Sorgiña (Bruja)



E

6. Es un pequeño duende, amigable, de piel y pantalones rojos, que trabaja sin parar.

VI. Gentil



F

5. ¡Adivina, adivinanza...!

Colorea el personaje que te va a entregar tu profesor/a. Descríbelo utilizando esta ficha sin que tu pareja lo vea para que lo dibuje intentando aproximarse al máximo al dibujo original.

Mi personaje es _____

[un hombre/una mujer/joven/viejo-a]

Tiene el pelo _____

[largo/corto, rubio/moreno/canoso, liso/rizado/ondulado]

Mi personaje está _____

[peinándose/cerca de un río/en el bosque]

Mi personaje está _____

[triste/contento-a/furioso-a/aburrido-a]

Mi personaje tiene _____

en la mano.

[un peine/un bastón/una porra/una flor]



A

BASAJAUN
(Señor de los Bosques)



B

LAMIÑA

4

Los amantes de Teruel

María Teresa Pérez Mendoza, Rosa M^a Porta Susagna

Universidad de Montreal, Canadá

OBJETIVOS:

- Dar a conocer la leyenda de los amantes de Teruel.
- Extraer la información más importante de un texto.
- Expresar opiniones.
- Describir el carácter de una persona usando adjetivos que describen rasgos de personalidad.

NIVEL: *Intermedio*

EXPLORACIÓN DIDÁCTICA:

1. Una leyenda de amor

- a. El profesorado introduce el contexto histórico de la leyenda mediante fotografías e ilustraciones de los amantes, la ciudad de Teruel, del siglo XIII, etc., que mostrará al alumnado antes de leer el texto. Posteriormente, se entregan los párrafos de la historia desordenados para que la clase los ordene. Se pueden encontrar imágenes en:

www.elalmanaque.com/sanvalentin/amantes_teruel.htm
www.lomejor.com/19/3/78/52/03/Teruel01.jpg
www.artehistoria.jcyl.es/artesp/jpg/HIP19007.jpg

Respuestas:

C; F; B; E; A; D

- b. El alumnado trabaja en parejas para contestar las preguntas de comprensión del texto.

Respuestas modelo:

1. Teruel era un pequeño lugar donde las familias se conocían; 2. Llevaban una vida tranquila, sin grandes preocupaciones; 3. Que no era una buena opción para su hija; 4. Ganar dinero y ser aceptado por la familia de Isabel; 5. Porque Isabel le niega un beso

2. ¡Todos a dibujar!

La clase narra la historia dibujando unas viñetas en las que pueden incluir algunas líneas breves de texto.

3. Y tú, ¿qué opinas?

- a. El profesorado se asegura de que la clase comprende lo que es una moraleja, enseñanza que se deduce de una historia o de un acontecimiento, y les puede preguntar sobre historias que conozcan que tengan una moraleja. A continuación, el alumnado lee las tres propuestas, escoge la que les parece más apropiada y, trabajando en parejas, justifican su decisión utilizando las expresiones de opinión.

Respuesta modelo:

Pienso que la moraleja 3 es correcta porque el dinero no es lo más importante en la vida; no estoy de acuerdo, creo que es mejor la moraleja 2, porque es importante respetar a los otros

- b. Se expone la célebre frase que proviene de la leyenda y la clase hace hipótesis sobre su significado utilizando las expresiones de opinión de la actividad anterior.

Respuesta modelo:

Se considera que los dos son tontos porque sacrificaron su vida el uno por el otro cuando podrían haber escogido a una persona diferente. La expresión se suele utilizar cuando personas que se quieren actúan de manera poco comprensible para el resto del mundo

4. ¿Quién es qué?

Se escriben en la pizarra los nombres de los personajes de la historia; se entregan tijeras para que el alumnado recorte las tarjetas o se les entregan ya recortadas. Trabajando en parejas o pequeños grupos, un/a alumno/a saca una tarjeta y tiene que hacer una frase en tiempo pasado usando el adjetivo que le ha tocado, eligiendo como sujeto uno de los personajes de la leyenda. Se pueden utilizar además las expresiones de opinión del ejercicio tres para más práctica.

Para terminar, el profesorado invita a la clase a conocer otras leyendas de amor. Pueden hacer una búsqueda en Internet en grupos sobre la famosa leyenda de San Valentín y después contarla brevemente. Más información en:

www.sanvalentin.com/historia/
www.turemanso.com.ar/agua/cartas/sanvale.html

El profesorado puede explicar después la costumbre de escribir tarjetas de amor y hacer regalos desarrollada a raíz de la historia de San Valentín. Puede pedir al alumnado que escriba su nombre en un papel, lo doble y se lo entregue. El profesorado los mezcla y entrega un papelito a cada alumno/a que tendrá el nombre de una persona diferente de la clase. Entonces, tienen que componer una tarjeta de amor dirigida a la persona cuyo nombre figura en el papel. Posteriormente se podrán pegar todas las tarjetas en las paredes del aula.

MATERIALES:

- Tijeras, lápices de colores
- Acceso a Internet (opcional)

1. Una leyenda de amor

- a. Recorta los siguientes fragmentos, léelos y colócalos en orden para conocer la leyenda de los amantes de Teruel.



A

El día de la boda, Juan Diego estaba profundamente triste y decidió despedirse para siempre de su amada. Escaló la tapia del jardín y le pidió el último beso. A pesar de su amor por él, Isabel obedeció la voluntad de sus padres y le negó el beso. Juan Diego no pudo soportar el dolor de esa negativa y murió allí mismo.

B

Deseosos de estar juntos para siempre, decidieron hablar con sus respectivos padres y declarar su amor. Desgraciadamente, los padres de Isabel se negaron al enlace de su hija con Juan Diego, pues el joven pertenecía a una familia pobre que carecía de bienes. Pero los padres dieron al pretendiente un plazo de 5 años para enriquecerse.

C

Érase una vez a principios del siglo XIII una joven llamada Isabel de Segura que vivía en Teruel. Pertenecía a una de las familias más ricas de la ciudad y era una muchacha muy obediente que amaba mucho a sus padres.

D

A la mañana siguiente se celebró el funeral de Juan Diego. Una mujer de luto, se acercó al féretro: era Isabel, que quería dar al difunto el beso que le negó en vida. Pero la dulzura de aquel beso acabó repentinamente con su vida, y se llevó a Isabel a la eternidad junto a su amado.

E

Así el muchacho valiente partió a la guerra durante 5 eternos años para ganar fortuna. A su regreso a Teruel, descubrió que Isabel se había prometido con un hombre rico llamado Albarracín.

F

Un día de primavera conoció a un apuesto joven llamado Juan Diego de Marcilla. Era un joven valiente procedente de una familia humilde y con pocos recursos económicos. Pronto se hicieron muy amigos y esa amistad especial que los unía se convirtió en un amor muy profundo y sincero.

- b. Contesta las preguntas, usando frases completas.

1. ¿Cómo crees que era Teruel, ciudad donde se desarrolla la historia, en aquellos tiempos?

2. ¿Qué tipo de vida crees que llevaban sus habitantes?

3. ¿Qué pensaban de Juan Diego los padres de Isabel?

4. ¿Qué quería conseguir Juan Diego cuando se fue a la guerra?

5. ¿Por qué murió Juan Diego?

2. ¡Todos a dibujar!

Dibuja en tu cuaderno lo que sucede en la leyenda en seis viñetas de cómic.

3. Y tú, ¿qué opinas?

- a. Muchas historias tratan de transmitir un mensaje, una “moralidad”. Leed las moralejas a continuación, elegid la que consideréis más apropiada para el final de esta leyenda y, trabajando en parejas, justificad vuestra decisión usando estas expresiones de opinión.



**Creo que..., opino que..., pienso que..., estoy de acuerdo,
no estoy de acuerdo, creo que ... es la mejor...**



- 1. Los padres de Isabel nunca comprendieron la reacción de su hija. Se pusieron muy tristes. Esa tristeza les causó su propia muerte. Esa muerte nos recuerda la importancia de entender a los otros para poder vivir felices nosotros mismos.**
 - 2. Ante esta manifestación de amor los padres se arrepintieron de no haberles dejado estar juntos antes y decidieron enterrarlos en el mismo lugar. Hoy en día, los podemos visitar para recordar la importancia de aceptar el amor de dos personas que se quieren.**
 - 3. Los padres de Isabel entendieron que Isabel quería simplemente ser feliz sin importarle el dinero del amado. Esto nos recuerda que el dinero no da la felicidad.**
- b.** De esta leyenda surge una frase muy popular en España: “Los amantes de Teruel, tonta ella y tonto él”. En parejas, hablad sobre lo que creéis que significa la expresión y en qué contextos se utiliza. Escribid vuestras opiniones a continuación.
-
-
-
-
-
-
-

4. ¿Quién es qué?

¿Qué adjetivos utilizaríais para describir a los personajes de la historia: Isabel, Juan Diego, los padres de Isabel y Albarracín? Trabajando en parejas, recortad las tarjetas con diferentes adjetivos de personalidad y ponedlas boca abajo encima de la mesa. Turnaos para levantar una de las tarjetas y formar una frase, afirmativa o negativa, utilizando el adjetivo que aparezca en la tarjeta y a uno de los personajes de la leyenda.

Ejemplos: **LUCHADOR** → Pienso que Juan Diego era luchador.

REBELDE → Creo que Isabel no era rebelde.



Amable	Perezoso/a	Osado/a	Trabajador/a
Noble	Luchador/a	Valiente	Rico/a
Poderoso/a	Obediente	Sumiso/a	Bondadoso/a
Egoísta	Autoritario/a	Humilde	Ambicioso/a
Rebelde	Arriesgado/a	Infeliz	Dominante
Autoritario/a	Generoso/a	Manipulador/a	Paciente

5

La leyenda del maíz: Alimento ancestral andino

Mercedes Guiu Prats

Centro Escolar San Francisco, Barcelona

OBJETIVOS:

- **Adquirir un buen hábito lector, avanzando en la fluidez y buena comprensión del texto escrito como fuente de placer y conocimiento.**
- **Identificar leyendas.**
- **Conocer una leyenda sobre el origen del maíz.**

NIVEL: *Intermedio*

EXPLORACIÓN DIDÁCTICA:

1. La leyenda del maíz

- a. Con el propósito de familiarizar a la clase con el mundo de las leyendas, el/la profesor/a pregunta: ¿Qué es una leyenda?, ¿conocéis alguna? A continuación, los/as alumnos/as leen el texto. La primera lectura es individual y en silencio para familiarizarse con la historia. Despues, el/la profesor/a la lee en voz alta.
- b. El alumnado, por parejas, explica qué es una leyenda con sus propias palabras y luego se comparan las definiciones con la de un diccionario.

Respuestas modelo:

1. Respuesta libre; 2. Tradición popular de hechos históricos o maravillosos. Es un relato de hechos reales o inventados; 3. Respuesta libre

2. ¡De memoria!

El alumnado, en parejas, sin volver a mirar el texto, contesta las preguntas sobre la leyenda y luego prepara sus propias preguntas para hacérselas a sus compañeros/as.

Respuestas:

1. Un joven chayanta; 2. Una joven charca; 3. Porque Maiza se enamoró y fue a vivir con el pueblo chayanta;
4. Esbelta, alta, de cabellos finos y dorados; 5. Maiza;
6. De los dientecillos de Maiza que eran dulces como el maíz

3. ¡De letras!

- a. Para preparar a la clase, se puede hacer una lluvia de ideas pidiendo al alumnado que diga nombres de tribus que conocen. El/la profesor/a puede escribir la lista en la pizarra.

Respuestas:

1. Incas; 2. Mayas; 3. Aztecas

- b. Trabajando individualmente o en grupos, según disponga el/la profesor/a, y dependiendo del número de diccionarios que se tengan, se buscan y se escriben las definiciones. Si los diccionarios ofrecen explicaciones distintas, se pueden contrastar las diferentes descripciones de la misma palabra. También se les puede pedir que escriban primero su propia definición.

Respuestas:

1. Tira de una materia flexible, especialmente cuero, para tirar piedras con violencia; 2. Persona que compite con otra por alcanzar una misma meta;
3. Jefe de una tribu de indios; 4. Cada una de las agrupaciones en que se dividían algunos pueblos antiguos

- c. Los alumnos colorean las frases correctas.

Respuestas:

- 1; 2; 4; 7; 8

4. ¡De leyenda a cómic!

- a. La clase dibuja un cómic con ilustraciones y pequeños textos escritos sobre la leyenda del maíz.
- b. Exposición de los cómics en el corcho de la clase. Cada persona cuenta en voz alta qué ocurre en su cómic.

MATERIALES:

- Lápices y rotuladores de colores
- Diccionario

1. La leyenda del maíz

- a. Primero lee el texto y luego escucha la lectura que va a hacer tu profesor/a.

La leyenda del maíz

Hay varias leyendas que intentan explicar el origen del maíz. En Bolivia existe una versión que dice que al principio del tiempo existían dos pueblos enemigos, los charcas y los chayantas. Ambos pueblos eran valientes y trabajadores pero desgraciadamente también les gustaba mucho luchar. En todas las competiciones convocadas por el Gran Inca, estas dos tribus eran siempre grandes rivales que peleaban ferozmente por el título de ganador de una prueba u otra.

En la competición de flechas los charcas destacaban por sus afiladas puntas, verdaderas obras de arte, hechas de bambú. Cuando una de estas flechas alcanzaba a un enemigo, ya se podía despedir de la vida. Por su parte los chayantas eran famosos por sus hondas poderosas que hacían con tanto esmero que cualquier piedra que se tiraba con ellas era un proyectil peligrosísimo y frecuentemente mortal.



La vida tiene caprichos inexplicables. Ocurrió que Huayru, el joven chayanta más valeroso y guapo, hijo del cacique, salió a cazar una mañana de primavera, se acercó demasiado al campamento de los charcas y se detuvo a beber agua en una corriente cristalina. Allí vio bañándose a una muchacha bellísima. Era alta y esbelta, tenía largos cabellos finísimos que brillaban como si fueran de oro con los rayos del sol. La observó fascinado y vio cómo se vestía con ropas de color verde claro. Se le acercó tímidamente y empezaron una bonita conversación. Supo que la chica se llamaba Maiza Chojclu y era hija del cacique de los charcas. Además de bella, tenía un carácter dulcísimo que cautivó al joven. Cuando sonreía, se veían sus dientecitos parejos que parecían granos delicados.

Los dos jóvenes se enamoraron profundamente y continuaron viéndose a escondidas, sin el conocimiento de sus pueblos. Cuando ya no podían vivir sin verse, Maiza Chojclu accedió a escaparse de su casa, casarse e irse a vivir con los chayantas, la tribu de su esposo. Los dos enamorados esposos no tuvieron paz por mucho tiempo. El padre de Maiza Chojclu se enfureció por este insulto y decidió inmediatamente pelear contra los chayantas y quitarles a su hija. La guerra estaba declarada y Huayru tuvo que ir a pelear contra el pueblo de su esposa.

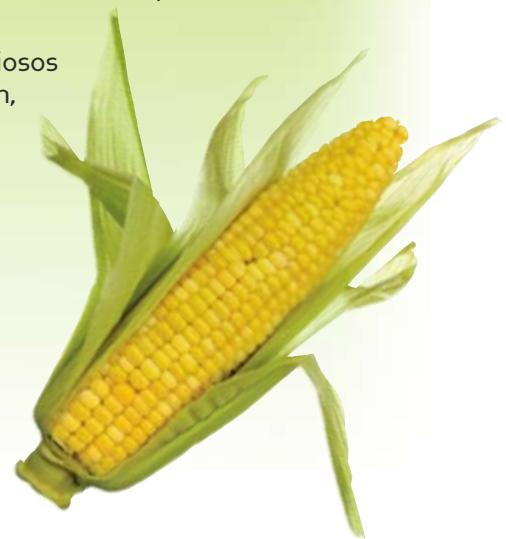
Maiza Chojclu estaba tristísima. Rogó a su esposo, con lágrimas en sus tiernos ojos, que no fuera a luchar contra los charcas, su propio pueblo. Pero Huayru no tenía otra alternativa y empezó a preparar sus armas. La joven decidió ir con él, y valientemente también se preparó para estar a su lado, pasara lo que pasara.

Pronto comenzó la batalla. Maiza Chojclu rogaba a sus dioses que solucionara este terrible conflicto. Ella se sentía culpable de las muertes que tendrían lugar y pedía que ocurriera un milagro. La lucha comenzó muy pronto. Una de las afiladas flechas de los charcas cruzó el aire y se clavó en el pecho de Maiza Chojclu. Todos se quedaron pasmados por este triste acontecimiento. El padre de la muchacha se acercó trastornado para ver a su hija que estaba muriendo en los brazos de su esposo. Sus oraciones habían sido escuchadas y ella era la única víctima de una guerra sin sentido.

La enterraron en ese mismo lugar. Huayry pasó toda la noche llorando la muerte de su esposa. Tantas eran sus lágrimas que regaron el lugar donde yacía el cuerpo de la joven. Parecía como si de sus ojos brotara un manantial que humedeció la tierra. Mientras más recordaba la gracia y dulzura de Maiza, más lloraba el guerrero. Finalmente se durmió, vencido por el sueño y la tristeza.

Al amanecer despertó con el corazón oprimido por el dolor. Palpó la tierra donde habían sepultado a la muchacha y vio con sorpresa que allí mismo había brotado una plantita cuyas hojas eran del mismo color verde que las ropas de Maiza Chojclu. Se dio cuenta de que los dioses le habían enviado un regalo precioso y cuidó esa plantita con amor y paciencia. La nueva planta creció sana y esbelta como su esposa, con hojas que recordaban sus ropas verde claro. Parecía sostenida por la flecha que le quitara la vida.

Cuando dio frutos, Huayru vio que sus granos parecían los graciosos dientes de Maiza Chojclu y eran tan dulces como ella. Y por esa razón, esta nueva planta se llama maíz y en ciertas regiones de América Latina sus frutos se conocen con el nombre de "chojclu".



- b. ¿Qué diferencia a una leyenda de otras historias? Trabajando en parejas, completad las siguientes oraciones.

1. Yo creo que una leyenda es:

2. El diccionario dice:

3. Títulos de otras leyendas que conocemos:

2. ¡De memoria!

En parejas, contestad oralmente estas preguntas.

1. ¿Quién era Huayru?

2. ¿Quién era Maiza?

3. ¿Por qué se pelearon el pueblo charca
y el pueblo chayanta?

4. ¿Cómo era Maiza?

5. ¿Quién murió en la batalla?

6. ¿De dónde se cree que viene la
palabra “maíz”?

Ahora piensa en otras preguntas sobre la historia y házselas a tu compañero/a.

3. ¡De letras!

a. Usa las letras en mayúscula para escribir el nombre de tres pueblos cuyo alimento básico era el maíz.

A S C
N I

S A M
Y A

S A Z E
T C A

1. _____

2. _____

3. _____

b. Busca en el diccionario estas palabras y escribe su definición.

1. **Hondas:** _____

2. **Rival:** _____

3. **Cacique:** _____

4. **Tribu:** _____

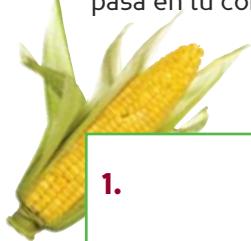
c. Colorea las frases correctas según la leyenda.

Pintar 

1. Huayru era un joven chayanta guapo y valiente.
2. Maiza era una joven guapa y esbelta hija de los charcas.
3. La tribu de los charcas acogió a Huayru cuando se enamoró de Maiza.
4. Maiza vestía ropas de color verde claro.
5. Una bala se clavó en el pecho de Maiza.
6. Murió mucha gente en la batalla.
7. Donde murió Maiza creció una plantita que Huayru cuidó con amor y paciencia.
8. Los frutos de la planta parecían los graciosos dientes de Maiza.

4. ¡De leyenda a cómic!

Convierte la leyenda en un cómic. Dibuja 6 ilustraciones y añade pequeños textos escritos. Explica a la clase qué pasa en tu cómic y cuélgalo en el corcho de la clase.



La leyenda del maíz

Dibujar 

1.	2.	3.
4.	5.	6.



Mitos y leyendas en la noche de San Juan

Esther Fernández-Valdés Lloret, Mercedes Fernández Cortina

Aula de Inmersión Lingüística de Gijón, Asturias

OBJETIVOS:

- Familiarizarse con tradiciones y rituales de la noche de San Juan.
- Reflexionar sobre el propio proceso de aprendizaje.

NIVEL: Avanzado

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA:

1. ¡A ver qué palabras sabes sobre el tema!
 - a. El grupo realiza esta actividad para familiarizarse con el vocabulario que se usará a lo largo de la unidad.

Respuestas:

1. Ecuador; 2. Solsticios; 3. Amuleto; 4. Trópicos; 5. Triskel; 6. Hada; 7. Duende; 8. Estaciones

- b. La clase relaciona las palabras con las definiciones.

Respuestas modelo:

1. Amuleto; 2. Magia; 3. Pagano; 4. Hada; 5. Duende; 6. Rito; 7. Religioso; 8. Hechizo; 9. Melancolía; 10. Leyenda

2. Retales de información

Se imprimen y recortan las tarjetas con las que se pueden realizar varias actividades. Por ejemplo, trabajando en grupos, el alumnado observa primero las imágenes y las comenta. Después se reparten las tarjetas con texto; cada persona lee y retiene la información de su tarjeta para trasmirla oralmente al resto del grupo, quien debe decidir en qué orden colocar todas las tarjetas para relatar de forma coherente la información sobre la noche de San Juan.

3. Fuego, agua y tierra en la noche de San Juan

La clase lee el texto y contesta las preguntas.

Respuestas:

1. Saliendo a los campos para recoger hierbas medicinales y colgarlas en las ventanas; 2. Curaba enfermedades y proporcionaba la felicidad; 3. En el río, en el mar o en el rocío de los campos; 4. Fuego, agua y tierra; 5. Prevención de epidemias, poder anti-infeccioso

4. ¿Qué pasa...?

Los estudiantes completan las oraciones.

Respuestas:

1. te librará de la mala suerte; 2. te purificarás; 3. quedarás bendito durante todo el año; 4. te harás más hermosa; 5. te curarás los nervios

5. ¿Cuánto sabes?

El alumnado realiza el cuestionario final sobre las celebraciones de verano. Para comprobar el nivel de adquisición de conocimiento de los contenidos de la unidad, se realiza un cuestionario final (se puede plantear como concurso).

Respuestas:

1. Es el momento del año en el que el sol alcanza el punto más alto a mediodía sobre el Trópico de Cáncer; 2. Entre el 21 y el 23 de junio; 3. El solsticio de verano; 4. Al poder del sol; 5. El triunfo de la luz sobre la oscuridad; 6. Porque se considera que a partir de las doce de la noche de San Juan el agua es milagrosa; 7. Para curar la melancolía y atraer al amor; 8. Se tendrá riqueza y amor; 9. Respuesta modelo: saltar y bailar alrededor de la hoguera, bañarse en el rocío, ir en busca del trébol de cuatro hojas; 10. En la noche de San Juan

6. Prepara tu fiesta de San Juan

Con esta tarea se pretende que el grupo trabaje los contenidos lingüísticos y socioculturales presentados a lo largo de la unidad. Cada alumno/a prepara por escrito su propia fiesta de San Juan y luego la expone oralmente al resto de la clase con la ayuda de una ficha-guía. Finalizada la actividad, se votará la fiesta más divertida o la más interesante y se animará a la clase a que la celebre.

7. Autoevalúate

Una vez terminadas todas las actividades, el alumnado realiza una autoevaluación sobre la adquisición de contenidos y sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje.

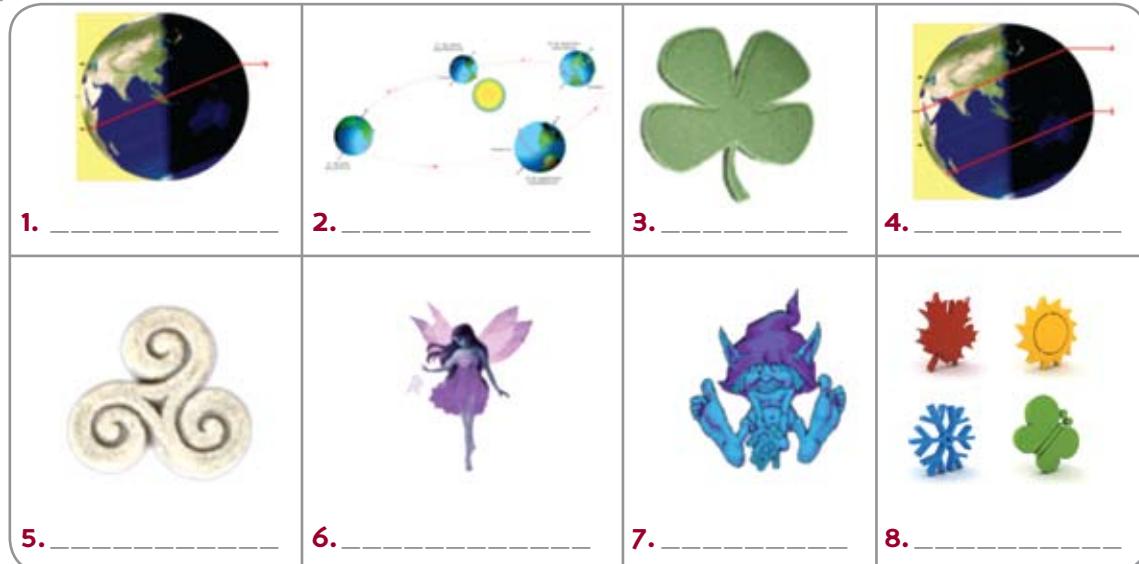
MATERIALES:

- Tijeras

1. ¡A ver qué palabras sabes sobre el tema!

a. Completa la tabla con una de estas palabras.

Amuleto Duende Ecuador Hada
Estaciones Solsticios Trópicos Triskel



- b. Lee atentamente las siguientes definiciones y escribe la palabra que corresponda.

Magia Leyenda Pagano Melancolía Amuleto
Duende Hada Rito Religioso Hechizo

- | | |
|---|---|
| 1. Objeto que se cree proporciona buena suerte. | 6. Reglas fijadas para las ceremonias religiosas. |
| 2. Conocimientos necesarios para conseguir algo usando poderes especiales. | 7. De la religión. |
| 3. Que no es cristiano. | 8. Acción mágica que suele tener consecuencias negativas para quien la sufre. |
| 4. Personaje imaginario con forma de mujer. Suele llevar una varita mágica. | 9. Tristeza continuada. |
| 5. Personaje imaginario que concede deseos o hace travesuras de poca importancia. | 10. Relato de sucesos imaginarios a veces basados en un hecho real. |



2. Retales de información



FIESTA PAGANA. En esta noche especial, la naturaleza, el hombre y las estrellas se disponen a celebrar una fiesta cargada de gran poder y magia. La gente del campo da gracias por el verano, las cosechas, las frutas y por disponer de más horas de luz para realizar sus tareas y también para entregarse a la diversión.



EL AGUA. Simboliza fertilidad y pureza. Se considera que a partir de las doce de esta noche el agua es milagrosa, cura enfermedades y proporciona la felicidad. Los ritos de las nueve olas, recoger la flor del agua o bañarse desnudos en el rocío de los campos buscan efectos mágicos para encontrar pareja o tener hijos o hijas.



EL SOLSTICIO DE VERANO es el momento del año en el que el sol alcanza el punto más alto a mediodía sobre el Trópico de Cáncer. Se celebra entre el 21 y el 23 de junio y es la noche más corta del año en el hemisferio norte. En Europa, ante la llegada de los solsticios, y desde tiempos prerromanos, se han realizado diversas celebraciones rituales encendiendo hogueras. En el solsticio de junio son famosas las hogueras denominadas de "San Juan" tras la cristianización de esta festividad.

TRISKEL. Símbolo pagano del aprendizaje.



LA NOCHE DE SAN JUAN. La religión cristiana ha transformado la fiesta pagana del solsticio de verano en la festividad de San Juan, que se celebra el 24 de junio. Fogatas y ritos de fuego de toda clase se iniciaban la víspera de este día para festejar el poder del sol y ayudarle a renovar su energía.

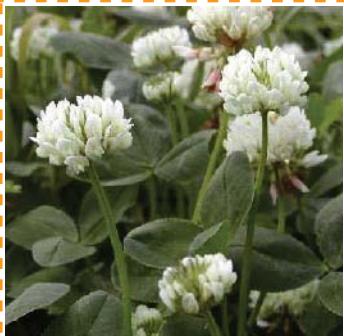


EL FUEGO. En la noche más corta del año se celebra el triunfo de la luz sobre la oscuridad con hogueras que protegen del mal durante el año y expulsan los poderes malignos. La leyenda dice que las cenizas de la hoguera curan enfermedades y que hay que saltarla por lo menos tres veces para tener un buen año.

LA TIERRA. El culto a la tierra, como al agua y al fuego está presente en la fiesta de San Juan a través de los poderes mágicos que se otorgan a ciertas plantas medicinales que se recogen por la noche. Luego se cuelgan en las ventanas y puertas de las casas y se adornan las fuentes para dar gracias a la Tierra por las cosechas. La hierba de San Juan, el trébol y la verbena se consideran plantas mágicas.



HIERBA DE SAN JUAN o hipérico. Se dice que cura la melancolía y que atrae al amor. En la cultura celta, se decía que las hadas malas, los duendes y los magos con malas intenciones no entrarían nunca en una casa cuyas ventanas estuvieran protegidas por ramitos de esta planta.



LOS TRÉBOLES. Las creencias populares dicen que dan buena suerte, pero el trébol blanco se emplea, sobre todo, para actuar contra los hechizos. Si el trébol es de dos hojas, atrae a un amante; si es de tres hojas, sirve de amuleto; de cuatro hojas, atrae la riqueza y el amor; si tiene cinco hojas, es poderoso para atraer riquezas.



LA VERBENA. Según la tradición, protege contra el mal, atrae prosperidad económica y ayuda al crecimiento de las cosechas. Debe recogerse el día de San Juan cuando no puedan verse en el cielo ni el sol ni la luna.



RITOS de la noche de San Juan. **FUEGO:** Se salta y baila alrededor de la hoguera y así se queman los malos recuerdos del año. **AGUA:** Hay que bañarse en el rocío, darse el baño de las nueve olas e ir a buscar la flor del agua. **PLANTAS MÁGICAS:** Hay que ir en busca del trébol de cuatro hojas y de la verbena.

3. Fuego, agua y tierra en la noche de San Juan

Lee atentamente el texto y responde a las preguntas.



Muchas y variadas son las celebraciones, costumbres y rituales de esta noche. El elemento principal es el fuego. La costumbre de encender hogueras proviene de antiguos cultos paganos al sol para alejar los malos espíritus, pero también está relacionada con la prevención de epidemias por el poder anti-infeccioso que posee el fuego.

El culto al agua es muy común en la tradición popular. Se creía que a partir de las doce de esta noche el agua era milagrosa, curaba enfermedades y proporcionaba la felicidad. Todas las aguas que se tomaban en la noche de San Juan se consideraban beneficiosas y la gente se bañaba desnuda de madrugada en el río, en el mar o en el rocío de los campos.

El culto a la tierra, al árbol y a las plantas se halla también representado en los ritos de San Juan. A partir de la medianoche se salía a los campos para recoger hierbas medicinales y luego se colgaban en las ventanas de las casas para recibir la bendición de San Juan.

1. ¿Cómo se rendía culto a la naturaleza?

2. ¿Qué cualidades posee el agua después de las doce de la noche del día de San Juan, según la mitología tradicional?

3. ¿Dónde se bañaban en la noche de San Juan?

4. ¿Qué elementos se representan en los ritos de la noche de San Juan?

5. ¿Qué poderes se le atribuían al fuego?

4. ¿Qué pasa...?

Completa las oraciones.

Según las creencias tradicionales:

1. Si encuentras un trébol de cuatro hojas,

2. Si tomas infusiones de la hierba de San Juan,

3. Si te bañas sin ropa en el rocío,

4. Si te adornas el pelo con verbena,

5. Si caminas descalzo/a sobre las brasas del fuego,

Escribe dos oraciones o más siguiendo el mismo modelo.

6. _____

7. _____

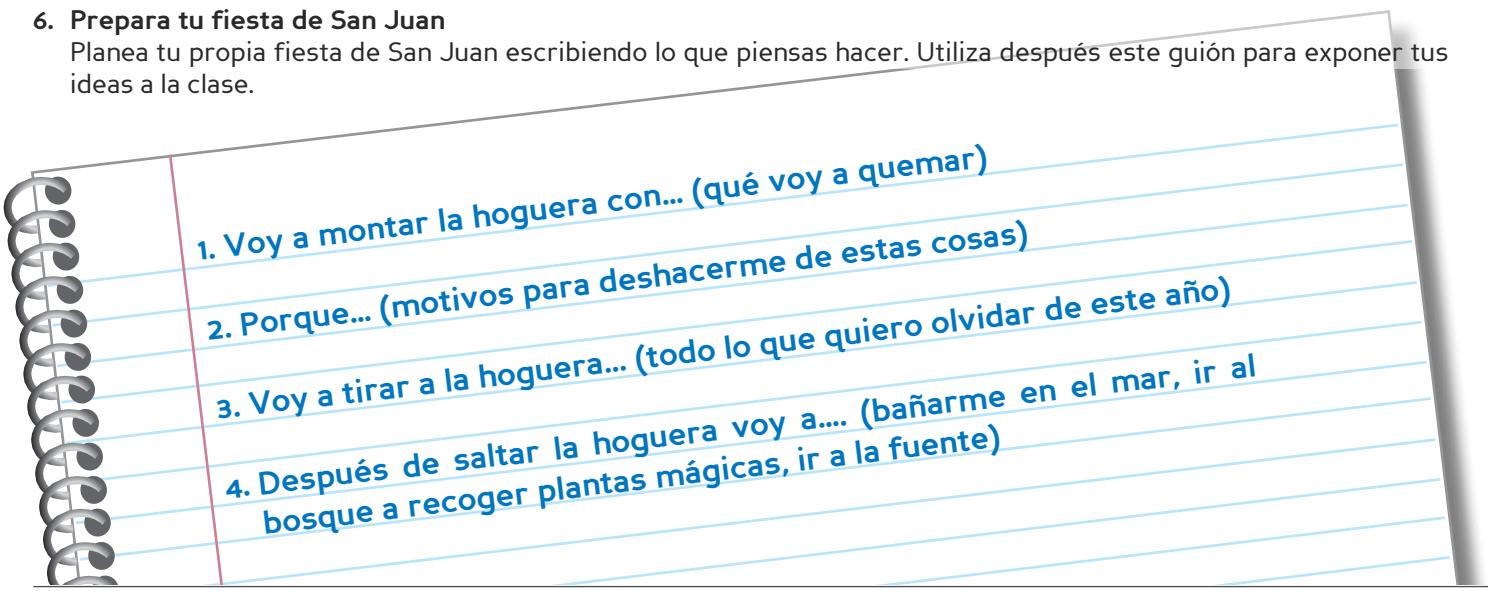
5. ¿Cuánto sabes?

Contesta en tu cuaderno las siguientes preguntas.

1. ¿Qué quiere decir “solsticio de verano”?
2. ¿En qué momento del año disfrutamos de más luz solar?
3. ¿Qué se celebra entre el 21 y 23 de junio?
4. ¿A qué se rinde culto en la noche de San Juan?
5. ¿Qué representa el fuego en la noche de San Juan?
6. ¿Por qué se atribuyen poderes mágicos al agua en la noche de San Juan?
7. ¿Para qué se toma la hierba de San Juan?
8. ¿Qué se dice que ocurre si encuentras un trébol de cuatro hojas?
9. Enumera al menos tres ritos de la noche de San Juan.
10. ¿Cuándo se recoge verbena para que tenga poderes curativos de acuerdo con la mitología tradicional?

6. Prepara tu fiesta de San Juan

Planea tu propia fiesta de San Juan escribiendo lo que piensas hacer. Utiliza después este guión para exponer tus ideas a la clase.

- 
1. Voy a montar la hoguera con... (qué voy a quemar)
 2. Porque... (motivos para deshacerme de estas cosas)
 3. Voy a tirar a la hoguera... (todo lo que quiero olvidar de este año)
 4. Despues de saltar la hoguera voy a.... (bañarme en el mar, ir al bosque a recoger plantas mágicas, ir a la fuente)

Y ahora cuéntanos....

7. Autoevalúate

Marca con una X la columna que corresponda.

CONTENIDOS COMUNICATIVOS

Después de estas actividades soy capaz de...		
1. Hablar sobre el solsticio de verano y los orígenes de la fiesta de San Juan.		
2. Explicar algunas tradiciones de la noche de San Juan.		
3. Organizar una fiesta tradicional la noche de San Juan.		
5. Aconsejar a mis amistades indicando remedios tradicionales para sus problemas.		
6. Hablar y escribir sobre mitos y tradiciones.		

CONTENIDOS LINGÜÍSTICOS

Después de estas actividades soy capaz de...		
1. Buscar información utilizando estrategias de búsqueda en diferentes textos y soportes.		
2. Identificar las ideas principales y secundarias de un texto escrito.		
3. Utilizar expresiones adecuadas para explicar lo que ocurre en la noche de San Juan.		
4. Construir frases coherentes.		
5. Dar consejos utilizando la construcción “si + presente + futuro”.		
6. Utilizar el léxico adecuado relacionado con las tradiciones de la noche de San Juan.		

APRENDER A APRENDER

		
1. He sido capaz de trabajar con el resto de la clase para tomar decisiones conjuntas.		
2. Ha sido difícil tomar decisiones con el resto del grupo.		
3. Me he esforzado al máximo para realizar las tareas.		
4. He aprendido y me he divertido.		
5. Todo lo aprendido me parece útil.		

7 Leyendas urbanas

M. Carmen García Argüelles, Marta García Argüelles

Instituto de Educación Secundaria Doctor Fleming, Oviedo, Asturias

OBJETIVOS:

- Familiarizarse con el concepto de leyenda urbana.
- Distinguir entre hechos reales e historias inventadas.
- Poder contar un suceso o una historia de forma estructurada.
- Aprender a escribir una carta formal.

NIVEL: Avanzado

EXPLORACIÓN DIDÁCTICA:

1. Por sus características las conoceréis

- Se pide a la clase que intente deducir el significado de la expresión “leyendas urbanas” a partir de las dos palabras que la integran. Se les puede preguntar cuál es el adjetivo que suele ir asociado con la palabra “leyendas” y si no lo saben, se les explica que normalmente se habla de “leyendas tradicionales”. Se puede entonces preguntar si creen que utilizar el adjetivo “urbanas” en lugar de “tradicionales” les sugiere modernidad, contemporaneidad, actualidad, etc.
- Se pide a la clase que piense qué palabras encajan (sin mirar la parte de abajo del ejercicio) en los huecos del texto y que las escriban en el recuadro encima del texto, no en los huecos.
- Tras intentar “adivinar” qué palabras pueden encajar, ahora tienen que escogerlas de entre las que se les dan y las escriben dentro del texto. Después, comentan a un/a compañero/a qué palabras acertaron y cuáles no.

Respuestas:

- verdaderos;
- falsas;
- concretos;
- migratorios;
- historia;
- amigo;
- fuentes;
- autoridades;
- misterio;
- advertir

- Con las características indicadas, cada estudiante intenta resumir en un párrafo el concepto de leyenda urbana.

Respuesta modelo:

Es una historia moderna que circula entre la gente y que se presenta como real, aunque no lo sea

2. La chica de la curva: ¿una leyenda urbana?

- El/la profesor/a corta las fichas. Pide a la clase que se sienten por parejas uno frente al otro sin que

puedan ver la ficha del compañero/a. Se entrega un texto A a un miembro de cada pareja y un texto B al otro. Primero cada alumno/a lee su ficha para tener una idea global de lo que se está contando. Despues se les pide que lo lean prestando atención a la información que falta. Se les explica que deben completar los huecos con una o varias palabras. Por turnos, deben hacer preguntas al compañero/a para completar su texto. Se les puede proporcionar un modelo de pregunta.

Preguntas modelo:

A: 1. ¿Quién iba conduciendo por una carretera de montaña?; 2. ¿A quién se encontró?; 3. ¿Cómo estaba la chica?; 4. ¿Qué es lo que no vio Luis al mirar por el retrovisor?; 5. ¿Dónde paró?; B: 1. ¿Qué había la semana pasada?; 2. ¿Qué estaba haciendo la chica vestida de blanco?; 3. ¿Qué dijo la chica al llegar a la curva?; 4. ¿Cómo estaban las ventanillas y puertas del coche?; 5. ¿Dónde se había matado una chica hacía cinco años?

Respuestas:

A: 1. un amigo de mi primo; 2. a una chica vestida de blanco; 3. pálida; 4. a la chica; 5. echar gasolina; B: 1. niebla; 2. autostop; 3. Cuidado; 4. cerradas; 5. en esa misma curva

- La clase se plantea si creen que se trata de una leyenda urbana y si tiene alguna de las características mencionadas en la actividad 1.

Respuesta modelo:

Sí, es una leyenda urbana porque tiene muchas de las características mencionadas con anterioridad: se cuenta como si fuese un hecho real, es un escenario real, el suceso le ha ocurrido a un amigo de un primo e incluye un elemento sensacionalista

3. ¿Fauna urbana?

- En parejas, describen las fotos.

Respuestas modelo:

La primera es una foto de una ciudad moderna llena de rascacielos, una auténtica jungla de hormigón. Podría ser Nueva York. La segunda es de un cocodrilo o un caimán. La tercera es de sumideros o tapas de alcantarillas, donde parece que dice NYC, así que podría ser de la ciudad de Nueva York

- b. Trabajando en parejas, la clase se inventa un suceso que ilustrarían con estas tres fotos.

Respuesta libre

- c. En grupos de 4, imaginan una leyenda urbana a partir de esas fotos y escriben el guión contestando a los cuatro interrogantes clásicos: ¿Qué?, ¿dónde?, ¿cómo?, ¿por qué? Si el profesorado lo estima oportuno puede preguntarles también, ¿cuándo?
- d. A partir del guión creado, escriben la historia completa teniendo en cuenta las características de las leyendas urbanas. El profesorado insiste en la organización en párrafos. Se puede esbozar en la pizarra el esquema clásico de las historias: presentación, nudo y desenlace.
- e. Cada grupo escoge un portavoz para contar su leyenda al resto de la clase o se pueden hacer circular las historias para que todo el alumnado las lea. Van anotando en sus cuadernos los rasgos en común entre las distintas leyendas y después los comentan oralmente.

4. Nueva York atemorizada por caimanes

- a. El/La profesor/a puede comenzar leyendo sólo el primer párrafo del texto y, antes de entregárselo a la clase, les pide que imaginen el resto, o puede darles el texto completo y pedirles que lo lean.
- b. La clase compara lo que acaban de leer con la historia que se imaginaron.
- c. Leen el texto y escriben quién dijo cada cosa.

Respuestas:

1. una periodista; 2. un biólogo; 3. un anciano de 83 años

- d. La clase expresa su opinión.
- e. Se pide a los/as alumnos/as que busquen en Internet información al respecto. Posibles páginas:

<http://lo-demas-es-silencio.blogia.com/2006/112701-cocodrilos-en-las-alcantarillas.php>

<http://foro.ekiria.net/index.php?topic=2215.0>

Respuesta modelo:

Parece ser un hecho real

5. El motorista real

- a. La clase debe ordenar los párrafos de una leyenda urbana española.
- b. En grupos, cotejan sus respuestas y en caso de discrepancia comentan las distintas opciones.

Respuestas:

1. C; 2. F; 3. B; 4. A; 5. E; 6. D; 7. G

- c. Con el fin de escribir la carta formal, la clase debe saber que el tratamiento que se le da al Rey de España es "Majestad".

MATERIALES:

- Acceso a Internet
- Tijeras



1. Por sus características las conoceréis

- a. La historia de los pueblos está llena de mitos y leyendas que se han ido transmitiendo de generación en generación y que forman parte de su folklore. Hoy día circulan las llamadas "leyendas urbanas". ¿Qué creéis que son? En grupos de cuatro, intentad adivinar lo que quiere decir esta expresión.
- b. A continuación tenéis un listado de características de las leyendas urbanas a las que les faltan algunas palabras. Leedlas y escribid en este recuadro la palabra que creéis que puede ir en cada hueco para que las frases tengan sentido.

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____
 6. _____ 7. _____ 8. _____ 9. _____ 10. _____

- Son historias que suelen contarse como si fuesen sucesos 1. _____ . En realidad, la mayoría son 2. _____ , pero algunas están basadas en algún hecho real.
- Los escenarios suelen ser 3. _____ , para dar sensación de realismo y verosimilitud.
- A veces circulan por distintos lugares, por lo que se ha dicho que son relatos 4. _____ .
- Con frecuencia oímos que la misma 5. _____ les sucedió a distintas personas en distintos lugares y épocas.
- Muchas cuentan casos que le han pasado a un 6. _____ de un amigo o a una persona conocida y casi nunca le han sucedido personalmente a quien lo cuenta.
- Nadie sabe de dónde salen, resulta difícil comprobar las 7. _____ si se citan, por lo que es imposible comprobar su veracidad.
- A veces mencionan 8. _____ como el gobierno, la policía, los científicos..., para dar aspecto de solidez a la historia.
- Suelen incluir elementos de 9. _____ , componentes sensacionalistas, humorísticos y a veces también «moralidades».
- Cuando se difunden por Internet suelen 10. _____ de peligros, piden que las reenvíes a todos tus contactos y a veces citan fuentes aparentemente fiables, pero nunca indican un enlace donde se pueda corroborar la información aportada.

- c. Vuelve a leer el texto y complétalo rellenando cada hueco con una de estas palabras.

{ **advertir historia fuentes verdaderos misterio migratorios amigo autoridades falsas concretos** }

¿Coincidieron alguna de las palabras con las que escribisteis en la parte de arriba del texto?

¿Cuántas? _____

- d. Explica en un párrafo en tu cuaderno qué es una leyenda urbana.



2. La chica de la curva: ¿una leyenda urbana?

- a. En parejas, sin mirar la ficha de tu compañero/a, hazle preguntas para completar la información que falta en tu texto escribiendo una o más palabras y contesta a las preguntas que él/ella te haga para completar el suyo.



La semana pasada había mucha niebla y un (1) _____ iba conduciendo por una carretera de montaña de Asturias cuando de repente se encontró a (2) _____ haciendo autostop. Sintió lástima de ella, así que paró y la chica se subió en la parte de atrás del coche. Estaba muy (3) _____ y apenas hablaba. La niebla era cada vez más densa y al llegar a una curva muy cerrada de repente la chica le dijo: "¡Cuidado! Esta curva es muy peligrosa. Aquí me maté yo".

Sorprendido, miró por el espejo retrovisor y no vio (4) _____ por ningún lado, miró hacia atrás y seguía sin verla. Asustado, paró el coche para intentar averiguar qué había sucedido. Comprobó que todas las ventanillas y puertas del coche seguían cerradas. Se bajó del coche y fue caminando para ver si la chica estaba en la carretera, pero no la encontró por ningún lado.

Siguió conduciendo, desconcertado, intentando encontrar una explicación. Paró en la primera (5) _____ y les contó lo que había sucedido. Le dijeron que hacía cinco años una chica se había matado en un accidente de coche en esa misma curva y que desde entonces, todos los sábados de niebla hacía autostop para advertir a los conductores del peligro que corrían.



La semana pasada había mucha (1) _____ y un amigo de mi primo iba conduciendo por una carretera de montaña de Asturias cuando de repente se encontró a una chica vestida de blanco haciendo (2) _____. Sintió lástima de ella, así que paró y la chica se subió en la parte de atrás del coche. Estaba muy pálida y apenas hablaba. La niebla era cada vez más densa y al llegar a una curva muy cerrada de repente la chica le dijo: "¡(3) _____! Esta curva es muy peligrosa. Aquí me maté yo".

Sorprendido, miró por el espejo retrovisor y no vio a la chica por ningún lado, miró hacia atrás y seguía sin verla. Asustado, paró el coche para intentar averiguar qué había sucedido. Comprobó que todas las ventanillas y puertas del coche seguían (4) _____. Se bajó del coche y fue caminando para ver si la chica estaba en la carretera, pero no la encontró por ningún lado.

Siguió conduciendo, desconcertado, intentando encontrar una explicación. Paró en la primera gasolinera que encontró y les contó lo que había sucedido. Le dijeron que hacía cinco años una chica se había matado en un accidente de coche en (5) _____ y que desde entonces, todos los sábados de niebla hacía autostop para advertir a los conductores del peligro que corrían.

A

B

b. ¿Creéis que puede tratarse de una leyenda urbana?, ¿por qué?, ¿tiene alguna de las características mencionadas en el primer ejercicio de la unidad?

3. ¿Fauna urbana?

a. Observad las siguientes fotos y, en parejas, describidlas oralmente. Podéis anotar al lado de cada una lo que os sugieren.





b. ¿De qué creéis que podría tratar un suceso relacionado con estas fotos?

- c. Trabajando en grupos de 4, teniendo en cuenta las características mencionadas en la actividad 1, imaginad una leyenda urbana a partir de las fotos en la actividad anterior. Escribid un guión a continuación.

¿Qué sucede? _____

¿Dónde? _____

¿Cómo? _____

¿Por qué? _____

- d. Escribid ahora la historia completa prestando atención a la organización en párrafos y utilizando los conectores adecuados.



- e. Contad a la clase vuestra historia y tomad notas en vuestros cuadernos de los rasgos que tienen en común las historias.

4. Nueva York atemorizada por caimanes

a. Leed el texto.

Nueva York, atemorizada por la presencia de caimanes en sus alcantarillas

En los años 30 del siglo XX había neoyorkinos que al terminar sus vacaciones en Florida decidían llevarse a casa, como exótico recuerdo de sus cálidas vacaciones, cachorros de unos animalitos muy comunes en esas cálidas tierras... nada más y nada menos que ¡¡¡caimanes!!!

Al principio la mascota era pequeña, se acomodaba tranquilamente en la bañera, se alimentaba con pollo y viandas similares y se disfrutaba de la novedad, pero pronto comenzaba a aumentar de tamaño y entonces sus dueños comenzaban a plantearse qué hacer con un animal que al crecer iba tomando un aspecto cada vez más peligroso. A falta de mejor solución se lanzaba por el inodoro pensando que quizás chapoteando alcantarilla abajo volvería a su medio natural.

Estos caimanes se iban alimentando de basura y enormes ratas y poco a poco se fueron reproduciendo y formando una abundante colonia de caimanes que pululaban por el alcantarillado de Nueva York.

Como es lógico, los neoyorkinos, sobre todo los trabajadores que tenían que bajar a las alcantarillas, estaban aterrizados, aunque hay quienes decían que estos caimanes no eran tan peligrosos, porque al estar tanto tiempo sin luz natural se iban quedando ciegos.

En esto se ha inspirado el argumento de la película "La bestia bajo el asfalto" (Alligator), aunque en este caso situaron la acción en Chicago.

b. Comparad ahora la historia que imaginasteis en la actividad anterior con la que acabáis de leer. Escribid a continuación las semejanzas y diferencias entre ellas.

Semejanzas	Diferencias

- c. En las siguientes burbujas tenéis lo que un biólogo, una periodista del *New York Times* de los años 30 y un anciano de 83 años, comentaron o escribieron sobre la presencia de caimanes en Nueva York. ¿Quién creéis que dice cada cosa?

El 30 de junio de 1932, después de que dos niños llevasen un caimán muerto de 3 pies de largo y dijiesen que había montones de ellos en el río Bronx, la policía organizó una batida en busca de caimanes en Westchester County. Se canceló la batida cuando se dieron cuenta de que ese animal había desaparecido hacía unas semanas de un jardín del vecindario, donde lo tenían como mascota.

1. Lo dice _____

Los caimanes no podrían sobrevivir durante mucho tiempo en las alcantarillas porque están acostumbrados a vivir a temperaturas altas, como las de Florida, y en invierno en las cloacas neoyorkinas las temperaturas descienden considerablemente, alcanzando temperaturas muy bajas. Además, la inmundicia de las cloacas hace que proliferen todo tipo de bacterias, con lo que es imposible que sobrevivan y mucho menos que se reproduzcan en esas condiciones.

2. Lo dice _____

En el invierno de 1935, cuando estaba con otros niños echando nieve en una alcantarilla, vimos que un caimán de seis metros estaba intentando salir de allí. Le echamos el lazo con una cuerda que teníamos a mano y lo arrastramos hasta la calle. El bicho hizo ademán de mordernos, así que le dimos con las palas hasta que lo matamos.

3. Lo dice _____

- d. Teniendo en cuenta lo que han dicho estas personas, **¿creéis que lo que habéis leído es verdad?, ¿puede ser una leyenda urbana?**

- e. Buscad en Internet información sobre este suceso y tomad notas en vuestro cuaderno que resuman la información que hayáis encontrado. **¿Estamos ante una leyenda urbana o ante un hecho real?**

5. El motorista real

- a. En esta actividad se narra un suceso en párrafos desordenados. Léelos, ordénalos de manera que la historia tenga sentido y escribe las letras de cada párrafo en el orden que crees deben ir.

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____ 6. _____ 7. _____

A. Cuando más desesperado estaba, empezó a oír el ruido de una moto de gran cilindrada.

B. Según transcurrían las horas, cada vez se sentía más nervioso porque no transitaba nadie por aquella carretera y ya se imaginaba pasando la noche en aquel paraje solitario.

C. Un conocido de un amigo mío se quedó sin gasolina mientras iba en coche por una carretera de montaña muy estrecha del Pirineo de Lérida.

D. Le dijo que se subiese a la moto, lo acercó a la gasolinera más cercana para que comprase una botella de gasolina y lo llevó otra vez de vuelta hasta su coche.

E. Para su alivio, el motorista se acercó, y al verlo allí parado, frenó, le preguntó qué pasaba y le ofreció su ayuda.

F. Intentó pedir ayuda, pero su móvil no tenía cobertura.

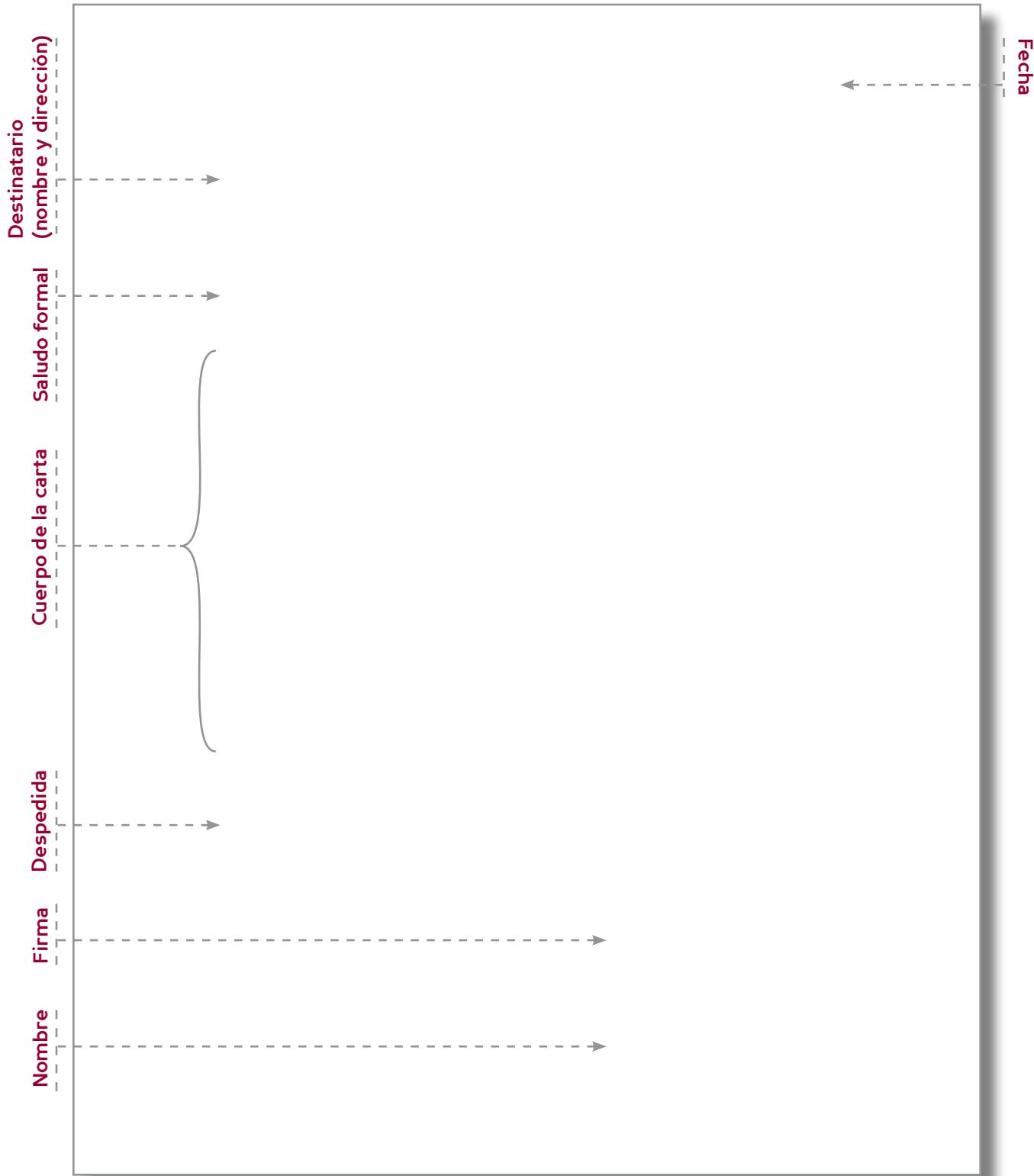
G. A la hora de despedirse el motorista se quitó el casco y el conductor se quedó estupefacto, sin poder articular palabra, ya que el motorista era el mismísimo Rey de España, don Juan Carlos de Borbón.

- b. En grupos de cuatro, comparad vuestras respuestas y, en caso de discrepancia, negociad el orden que os parezca más lógico e indicadlo aquí de nuevo.

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____ 6. _____ 7. _____

c. **¿Crees que esto sucedió en realidad?** No podemos contactar con el conocido de mi amigo, así que la única manera de comprobarlo es escribiéndole al Rey de España. Escríbele una carta explicándole lo que has leído y pregúntale si es verdad. Ten en cuenta que, como es una persona que no conoces, tienes que escribirle una carta formal y utilizar el tratamiento apropiado. Si no sabes el tratamiento que debes usar para dirigirte a él, mira la siguiente página Web: <http://www.casareal.es/familia/index-ides-idweb.html>

Como se trata de una carta formal, asegúrate de incluir los siguientes datos en su forma correcta en español: fecha (día, mes, año), destinatario, tratamiento al dirigirte a la persona, despedida, firma y nombre completo. Recuerda además que en este tipo de cartas, a diferencia de las que se escriben a amigos o conocidos, debes utilizar un lenguaje formal. Cuida también los signos de puntuación, que no siempre son los mismos que se utilizan en tu idioma.



8

“Cuentos de la Alhambra” de Washington Irving

Isabel Fernández Tomás

United Nations International School, Nueva York

OBJETIVOS:

- Leer, comprender, analizar y crear textos narrativos.
- Conocer y valorar la belleza y el patrimonio cultural de la Alhambra.
- Observar las raíces culturales españolas en “Cuentos de la Alhambra” de Washington Irving.

NIVEL: Avanzado

EXPLORACIÓN DIDÁCTICA:

1. Washington Irving

- a. La clase lee el texto.
- b. El alumnado escribe su relato y lo lee en voz alta.

Respuesta modelo:

Ésta es mi tumba. Aquí descanso, después de tantos viajes, en mi querido “Sleepy Hollow”, donde se desarrolló mi relato más famoso...

- c. El alumnado lee la introducción al resto de actividades.

2. La Alhambra

Se puede iniciar la actividad con la visita virtual a la Alhambra disponible en <http://www.turgranada.es> <http://www.alhambra-patronato.es/>. Después, la clase, en parejas, lee las descripciones y las asocia a las imágenes.

Respuestas:

- A. 4; B. 5; C. 1; D. 6; E. 2; F. 3

3. Leyenda del legado del moro

a. El profesorado resume oralmente el principio de la leyenda, explicando el significado del vocabulario que la clase desconoce: Un pobre aguador (persona que vende agua) en Granada socorrió a un señor musulmán quien, antes de morir, le entregó una cajita de madera con un pergamo y un trozo de una vela de cera amarilla. Al descifrar el pergamo con la ayuda de otro señor musulmán, el aguador descubre un fabuloso tesoro, con el que intentan quedarse un alcalde, un alguacil (especie de policía) y un barbero.

Respuestas:

1. el alcalde; 2. el señor musulmán; 3. el aguador

Se pueden hacer preguntas de comprensión general como: ¿Qué os ha parecido lo que hizo el señor musulmán?, ¿conocéis el refrán “la avaricia rompe el saco”?, ¿cuál es su significado?, ¿conocéis otras leyendas de tesoros encantados?, ¿cuáles?

- b. La clase, en parejas, lee las citas y las relaciona con las expresiones equivalentes.

Respuestas:

- A. 5; B. 3; C. 6; D. 4; E. 2; F. 1

4. Leyenda de las tres hermosas princesas

- a. En parejas, leen el texto y completan el organizador gráfico.

Respuestas:

1. Kadiga, Baba, Zorahayda y las dos infantas mayores;
2. La fuga de las princesas de la torre;
3. Por la noche, en los tiempos en que los reyes moros habitaban la Alhambra (Alta Edad Media);
4. En la Alhambra

- b. En grupos de cuatro, el alumnado inventa un final y lo comparte con la clase.

5. Leyenda del Gobernador y el Escribano

- a. El profesorado explica que entre el Gobernador de la Alhambra y el Capitán General de Granada había una rivalidad constante por tener la Alhambra sus propios privilegios. La clase lee el texto y lo completa.

Respuestas:

- a. 2; b. 3; c. 1

- b. El alumnado completa el organizador gráfico.

Respuesta modelo:

Narración: desde “Mientras” hasta “Genil”; desde “Pasó” hasta “el puente”; Descripción: desde “Iba guiando” hasta “espada”; desde “tomando un aire marcial” hasta “mordisco”; Diálogo: desde “¿Quién vive?” hasta “¡Adelante mulero!”

6. Leyenda del astrólogo árabe

- a. En parejas, completan el ejercicio.

Respuestas:

Evasión hacia el pasado medieval y legendario: rey, caballos, guerreros, tambores, trompetas, choque de armas, ejército cristiano; elementos fantásticos y sobrenaturales: lanza mágica, talismán

- b. La clase comenta sus opiniones.

1. Washington Irving

- a. Leed el texto con atención.

Washington Irving nació el 3 de abril de 1783 en Nueva York, hijo de emigrantes escoceses. Estudió Derecho y trabajó en el negocio familiar. Sin embargo, debe su fama a su labor como escritor. En 1809, bajo el seudónimo "Deidrich Knickerbocker", escribió *Una Historia de Nueva York*. Durante diecisiete años (1815-1832) vivió y escribió en Europa: Inglaterra, Francia, Alemania y España. Sus obras, relatos breves, ensayos y biografías, pertenecen al movimiento literario del Romanticismo.

En 1819, bajo el seudónimo "Geoffrey Crayon", escribió su obra más famosa: *The Sketch-Book*, que incluye los relatos cortos *La Leyenda de Sleepy Hollow* y *Rip Van Winkle*. Posteriormente viajó a España, donde en 1828 escribió *La vida y viajes de Cristóbal Colón*. En 1832 escribió *Cuentos de la Alhambra*. Ese mismo año regresó a Estados Unidos y se unió a una expedición del ejército a la frontera oeste, en la que inspiró su obra *Viaje a las Praderas*. En 1835 compró una casa en Tarrytown, junto al río Hudson, área que había popularizado en su obra *La Leyenda de Sleepy Hollow* y la convirtió en un romántico retiro al que llamó *Sunnyside*. En 1842 fue nombrado Embajador de Estados Unidos en Madrid, cargo que ejerció durante tres años. El 28 de noviembre de 1859 Washington Irving murió en *Sunnyside* y fue enterrado en el cementerio de *Sleepy Hollow*, Nueva York.

- b. Escribid en vuestro cuaderno un relato corto sobre la vida de Washington Irving, basándoos en la información del texto. Escoged como punto de partida del relato una de las imágenes que tenéis debajo y decidid el tipo de narrador (en primera persona, tercera, etc.) y el orden de la narración. Por último, leedlo en voz alta y explicad las razones que han motivado vuestra elección.



Washington Irving



Sunnyside



Tumba de Washington Irving

© Collection of Historic Hudson Valley, Tarrytown, NY

- c. En la obra "Cuentos de la Alhambra", Irving escribió una serie de cuentos y relatos sobre musulmanes y españoles en los que mezcla la realidad que él conoció cuando vivió en Granada con la fantasía. En las actividades que aparecen a continuación te vas a familiarizar con esta obra y con algunas de las leyendas que en ella aparecen.

2. La Alhambra

En los capítulos iniciales de "Cuentos de la Alhambra", Washington Irving describe la fortaleza: su interior y su entorno. Leed atentamente las descripciones y emparejadlas con las fotos y escribid el número correspondiente al lado de cada letra.

1. La Sala de las Dos Hermanas

Una cúpula o tragaluces da entrada por la parte superior a una moderada claridad y a una fresca corriente de aire. [...] Los adornos de las paredes y cúpulas están ricamente dorados y pintados con lapislázuli y otros brillantes y persistentes colores.



A. _____



B. _____

3. Los Baños

Los frescos salones y bóvedas de Los Baños, en cuyo interior se combina el resplandor y los colores del día con cierta misteriosa luz y corriente de frescura.



C. _____

4. La Torre de Comares

Es de maciza solidez e inmensa elevación y sobresale del resto del edificio, dominando el precipicio del lado de la colina que desciende bruscamente hasta el cauce del río Darro.



E. _____



D. _____

5. El Tocador de la Reina

... es una especie de mirador en lo alto de una torre, desde donde las sultanas moriscas gozaban de los puros ambientes de las montañas y la vista del paraíso que hay alrededor.



F. _____

6. El techo de Washington Irving

Dos soberbias habitaciones con techos con figuras de frutas y flores rica y hábilmente talladas y entremezcladas con grotescas figuras.

3. Leyenda del legado del moro

- a. Este texto es el fragmento final de la leyenda que narra el modo en que un señor musulmán se deshizo de un avaricioso alcalde, un alguacil y un barbero. Leedlo con atención y escribid en los espacios en blanco el nombre del personaje que está hablando: el señor musulmán, el alcalde o el aguador.



Alhambra. Jardín Poitou

© Biblioteca del Patronato de la Alhambra y Generalife

A eso de la medianoche salió secretamente el alcalde acompañado del alguacil y del barbero, todos perfectamente armados. Llevaban al señor musulmán y al aguador como prisioneros y a un burro para transportar el codiciado tesoro. Llegaron a la torre sin haber sido descubiertos por nadie, ataron el burro a un árbol y descendieron hasta el cuarto piso. Sacaron entonces un pergamo y encendieron un trozo de vela, procediendo el señor musulmán a leer una fórmula de desencantamiento. A continuación, la tierra tembló, abriéndose con un ruido atronador, dejando descubierta una estrecha escalera. El alcalde, el alguacil y el barbero se aterrorizaron y no se atrevieron a bajar; pero el señor musulmán y el aguador sí lo hicieron y descendieron hasta un lugar en el que había un gran tesoro. Cogieron dos jarrones grandes llenos de monedas de oro y de piedras preciosas que fueron subidos por el aguador uno a uno sobre sus hombros; y por cierto que, a pesar de ser fuerte y estar acostumbrado a cargas pesadas, se bamboleaba el hombre; pero cuando estuvieron colocados los jarrones a cada lado del borrico, manifestó que aquella era la única carga que podía llevar el animal.

-Bastante tenemos por ahora-dijo el señor musulmán, *hemos sacado toda cuanta riqueza podemos llevar sin que nos vean y la suficiente para hacernos tan poderosos como pudiéramos desear.*

-¿Pues queda todavía más tesoro?-preguntó el alcalde.

-Queda lo de más valía-dijo el señor musulmán; *un cofre enorme con barras de acero y lleno de perlas y piedras preciosas.*

-Pues vamos a subir ese cofre en un instante-gritó el codicioso (1) _____.

-Yo no bajo más-dijo (2) _____ tenazmente; *esto es ya bastante para una persona razonable; más todavía me parece superfluo.*

-Y yo-añadió (3) _____ *no sacaré más carga para partirla la espalda a mi pobre burro.*

Viendo que eran inútiles las órdenes, amenazas y súplicas, se volvió el alcalde a sus dos acompañantes y les dijo:

-Ayudadme a subir el cofre y repartiremos entre nosotros su contenido. Y, diciendo esto, bajó la escalera, siguiéndole con gran repugnancia el alguacil y el barbero.

Cuando el señor musulmán vio que habían bajado a lo más hondo, apagó la vela y se cerró el pavimento con el pavoroso estruendo consiguiente, quedándose sepultados los tres soberbios personajes.

- b. Leed los siguientes extractos de la "Leyenda del legado del moro". ¿Podéis adivinar el significado de las expresiones en negrita por el contexto? Asociad las expresiones con las definiciones escribiendo el número correspondiente junto a la letra.

1. lo olvidaremos 2. muy rápidamente 3. sin dormir
 4. se enfureció 5. muy asustados 6. muy cara

Muertos de miedo, descendieron y divisaron a la luz de la linterna otra bóveda con inscripciones árabes en cuyo centro se veía un cofre colosal asegurado por siete barras de acero y a cada lado del cofre había un señor árabe encantado, armado de punta en blanco, pero inmóvil como una estatua y petrificado allí por arte mágica.

A. _____

Durante toda la noche no hizo más que dar vueltas en la cama **sin poder pegar ojo** y a la mañana siguiente, muy temprano, se fue a la tienda de un señor musulmán y le contó lo que se le había ocurrido.

B. _____

Es el caso que el tal alcalde era la persona más insufrible, codiciosa, insaciable y avarienta que se conocía en Granada. Con todo, no se puede negar que tenía en bastante estima la justicia, pues **la vendía a precio de oro**.

C. _____

La mujer del aguador **se puso como loca**.
-Esto nos sucede-le decía- por tus bobadas, por meterte siempre donde no puedes salir para servir a los demás. ¿Qué va a ser de nosotros cuando encuentren este cadáver en nuestra casa? Nos mandarán a la cárcel por asesinos.

D. _____

El curioso barbero, lleno de impaciencia, se vistió **en un abrir y cerrar de ojos**, y siguió al aguador a larga distancia, hasta que le vio haciendo un hoyo en la arena del río Genil y enterrar después un bulto que parecía un cadáver.

E. _____

*El hombre que ha sido asesinado en tu casa era musulmán, un infiel enemigo de nuestra fe, y sin duda tú le mataste en un ataque de religiosidad; por lo tanto, quiero ser bueno contigo. Entrégame lo que has robado y **le echaremos tierra al asunto**.*

F. _____

4. Leyenda de las tres hermosas princesas

- a. Leed atentamente este fragmento de otra de las leyendas de "Cuentos de la Alhambra" y a continuación completad el organizador gráfico.

© BPAC



Torre de las Infantas

Llegó la noche designada; la torre donde moraban las princesas fue cerrada como de costumbre, y la Alhambra estaba en el más profundo silencio. A eso de la medianoche la discreta Kadiga escuchó al traidor Baba, que ya estaba debajo y daba la señal. La dueña ató una escalera a la ventana y la dejó caer al jardín, bajando luego por ella. Las dos infantas mayores la siguieron con el corazón palpitante; pero cuando le llegó el turno a la princesa menor, Zoraída, dudó y tembló. Se aventuró varias veces a apoyar su delicado y pequeño pie en la escalera y otras tantas lo retiró, agitándose tanto más su pobre corazón cuanto más dudaba. Lanzó luego una mirada a la habitación adornada con seda; en ella vivía, es verdad, como el pájaro aprisionado en su jaula, pero allí se encontraba segura.

¿Quién podría adivinar los peligros que la rodearían cuando se viera en el mundo? Pero luego se le presentó la imagen de su amante cristiano y puso de nuevo su piececito sobre la escalera; por último se acordó otra vez de su padre y lo volvió a retirar. Es imposible describir la lucha que se daba en el corazón de aquella pobre niña, tan enamorada y tierna como tímida e ignorante de las cosas de esta vida.

En vano le rogaban sus hermanas debajo de la ventana; la princesa árabe continuaba dudosa y titubeaba en el momento crítico de la fuga, tentada por las dulzuras, pero aterrada por los peligros. A cada momento era mayor el riesgo de ser descubiertos. Se oyeron pasos lejanos.

—¡Las patrullas vienen haciendo la ronda! —gritó el traidor. Si nos detenemos un momento más, estamos perdidos. ¡Princesa: descendió inmediatamente, o, si no, os abandonamos!

La infeliz Zoraída desató la escalera de cuerda con desesperada resolución y la dejó caer desde la ventana.

—¡Todo ha concluido! —exclamó. ¡No me es posible ya la fuga! ¡Alá os guíe y os bendiga, amadas hermanas mías!

1. ¿QUIÉNES?



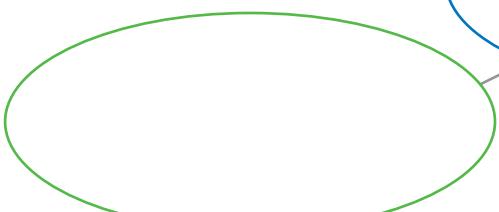
2. ¿QUÉ?



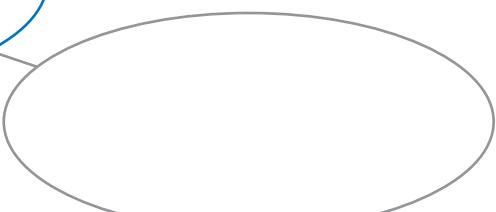
LEYENDA DE LAS
TRES HERMOSAS
PRINCESAS

TÍTULO

3. ¿CUÁNDO?



4. ¿DÓNDE?



- b. ¿Por qué creéis que quieren escapar las princesas?, ¿quién las espera?, ¿cómo imagináis que comienza y termina la historia? Escribid un principio y un final para compartirlo con la clase.



5. Leyenda del Gobernador y el Escribano

- a. Otra de las leyendas de "Cuentos de la Alhambra" trata de la rivalidad existente entre el Gobernador de la Alhambra y el Capitán General de Granada, ya que la Alhambra tenía ciertos privilegios. Leed el siguiente fragmento y completad los espacios vacíos con las frases que figuran a continuación.



© Biblioteca del Patronato de la Alhambra y Generalife

Vista Alhambra Avillier

-¿Quién vive?-preguntó el centinela.

a. _____

-¿Qué lleváis ahí?

b. _____

-Adelante.

Pasó el soldado seguido de su convoy; solamente habían andado algunos pasos cuando varios aduaneros se lanzaron sobre él desde el puente.

-¡Alto ahí!-gritó el jefe. *Para y abre esos paquetes.*

c. _____

-¡Un cuerno para el gobernador y otro para su pabellón! ¡Mulero, te hemos dicho que pares!

-¡Detened el convoy si os atrevéis!-gritó el soldado preparando su arma. *¡Adelante, mulero!*

Entonces, el jefe se adelantó y mató al soldado de un disparo.

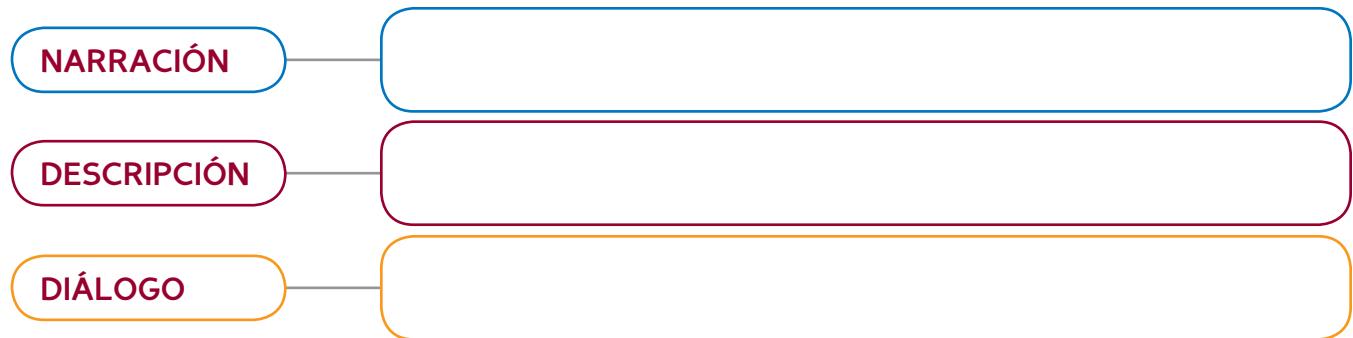
Mientras se agitaban varias cuestiones entre las dos autoridades, sucedió que llegó cierto día una mula cargada de alimentos para la fortaleza al Puente de Genil. Iba guiando el convoy un enfadado soldado, ya viejo, que había servido mucho tiempo a las órdenes del gobernador, y era su álder ego en la manera de pensar, y duro también y fuerte como una espada. Al llegar junto a las puertas de la ciudad, tomando un aire marcial, el soldado avanzó adelante con la cabeza erguida, pero con el ojo atento, como un perro que pasa por un campo enemigo, alerta y dispuesto a ladear o a dar un mordisco.

1. ¡Respetad el pabellón de la Alhambra! Estos objetos son para el Gobernador.

2. Soldados de la Alhambra-contestó el soldado sin volver la cabeza.

3. Provisiones para la fortaleza.

- b. Delimitad las partes narrativas, descriptivas y dialogadas del texto escribiendo ejemplos en el organizador gráfico.



6. Leyenda del astrólogo árabe

- a. El Romanticismo es un movimiento literario, ideológico y cultural que se inició a fines del siglo XVIII y perduró durante la primera mitad del XIX. Se caracteriza por el amor a la libertad, el predominio del sentimiento y la pasión, la evasión hacia el pasado (medieval y legendario) y el gusto por los elementos fantásticos y sobrenaturales. En la "Leyenda del astrólogo árabe", Irving relata la relación entre un rey y un astrólogo que le ayudaba a defender su reino haciendo uso de sus poderes mágicos. Leed el fragmento y subrayad rasgos temáticos propios del romanticismo.



Granada. Carrera del Darro

© Biblioteca del Patronato de la Alhambra y Generalife

FEl astrólogo levantó una gran torre en lo más alto del palacio real. En la parte más elevada de la torre construyó una sala circular con ventanas que daban a todas las direcciones y delante de cada una, colocó unas mesas sobre las que se hallaban formados, lo mismo que en un tablero de ajedrez, pequeños ejércitos de caballería e infantería tallados en madera. Colocó también una figura de bronce de un árabe a caballo que giraba sobre un eje. La cara del jinete miraba hacia la ciudad, pero si se aproximaba algún enemigo, la figura señalaba en la dirección por la que venía y preparaba la lanza para atacar.

Así llegó el momento de que el astrólogo le enseñase al rey Aben-Habuz el objeto mágico que había construido. Se acercó el rey a lo que parecía un tablero de ajedrez con figuras de madera y, con gran sorpresa, vio que todas ellas estaban en movimiento: los caballos se espantaban, los guerreros movían sus armas, y se oía el débil sonido de tambores y trompetas y el choque de armas pero todo tan apenas perceptible como el zumbido de las abejas o el ruido de los mosquitos al oído del que duerme en el verano tendido a la sombra de un árbol en las horas de calor.

El rostro del pacífico Aben-Habuz palideció, y, tomando la pequeña lanza con mano temblorosa, se acercó vacilando a la mesa, mostrando con el temblor de su barba su estado de exaltación: –¡Hijo de Abu Ajib!– exclamó, “creo que va a haber sangre”.

Así diciendo, hirió con la lanza mágica algunas de las diminutas figuras y tocó a otras, con lo cual unas cayeron como muertas sobre la mesa, y las demás, volviéndose las unas contra las otras, entablaron una confusa pelea, cuyo resultado fue igual por ambas partes.

Llegó entonces la noticia de que un ejército cristiano se había internado por el corazón de la sierra casi hasta Granada, y que había habido entre ellos un problema, luchando repentinamente los unos contra los otros, hasta que, después de una gran carnicería, se retiraron a sus fronteras. Aben-Habuz enloqueció de alegría al ver la eficacia de su talismán.

- b. El adjetivo *romántico* se aplica a las personas sentimentales y también a las soñadoras e idealistas. ¿Qué actitud, personaje o hecho de la leyenda calificaríais como *romántico*? Explicad a la clase por qué lo consideráis así.

El Juego de la Oca en la clase de Español

María Ángeles Barbosa Argomaniz

Escuela Oficial de Idiomas Jesús Maestro, Madrid

OBJETIVOS:

- Familiarizarse con El Juego de la Oca.
- Ser capaz de usar vocabulario estudiado.
- Expresar gustos, opiniones, planes futuros, etc.

NIVEL: Avanzado

El Juego de la Oca es un juego de mesa para dos o más personas. Cada jugador/a mueve su ficha por un tablero en forma de espiral que tiene 63 casillas con dibujos. Dependiendo de la casilla en la que caiga el/la jugador/a, se puede avanzar o retroceder, pues en algunas aparece un premio y en otras un castigo. El juego lo gana la persona que llegue antes a la casilla 63, "el jardín de la oca".

Por turnos, cada persona tira un dado, y el número que salga indica las casillas que se deben avanzar.

CASILLAS ESPECIALES:

La oca. Está dibujada en las casillas 5, 9, 14, 18, 23, 27, 32, 36, 41, 45, 50, 54 y 59. Cuando se cae en una de estas casillas, se dice: "De oca a oca y tiro porque me toca", se avanza hasta la siguiente oca y se vuelve a tirar.

El puente. Está dibujado en las casillas 6 y 12. Cuando se cae en una de estas casillas, se dice: "De puente a puente y tiro porque me lleva la corriente", se avanza o retrocede hasta el otro puente y se vuelve a tirar.

La posada. Casilla 19. Cuando se cae en esta casilla, se pierde un turno.

El pozo. Casilla 31. Cuando se cae en esta casilla, no se pueden volver a tirar los dados hasta que alguien caiga en esa casilla.

Los dados. Casillas 26 y 53. Cuando se cae en una de estas dos casillas, se dice: "De dado a dado y tiro porque me ha tocado", se avanza o retrocede a la otra con el mismo dibujo y se vuelve a tirar.

El laberinto. Casilla 42. Cuando se cae en esta casilla, se está obligado a retroceder a la casilla 30.

La cárcel. Casilla 52. Cuando se cae aquí, se pierden tres turnos.

La calavera. Casilla 58. Cuando se cae en esta casilla, se vuelve a la casilla 1.

EXPLOTACIÓN DIDÁCTICA:

Se organiza al alumnado en grupos de 4. Juegan 2 contra 2. Sólo hay dos fichas en el tablero. Se siguen las anteriores reglas de la misma manera, avanzando y retrocediendo

casillas. Sin embargo, en este tablero, en los lugares en los que tradicionalmente aparecen dibujos, hay tareas que se desea que realice la clase. El/la jugador/a al que corresponda tira el dado, avanza por el tablero el número de casillas que indique y tiene un minuto para hacer la tarea indicada. Cualquiera de las dos personas que juegan juntas puede realizar lo que se les pide, o pueden también hacerlo los/las dos, ayudándose mutuamente. En el caso de que no sean capaces de hacer la tarea requerida, obligatoriamente, retrocederán dos casillas.

El pozo. En clase puede resultar muy aburrido para un equipo esperar a que el otro caiga en el pozo para continuar jugando. Se propone la siguiente variación: cuando un equipo cae en el pozo, el profesor o profesora pide a los jugadores que elijan una categoría, por ejemplo: cultura, gramática, canciones y poemas en español, etc. Para cada categoría, el profesor/a tendrá preparadas tarjetas con distintas preguntas relacionadas con contenidos que se hayan visto en clase anteriormente y que puedan pertenecer a la categoría elegida. Por ejemplo:

Cultura: ¿En qué país se celebra la fiesta del 5 de mayo?

- a) Colombia
- b) Guatemala
- c) México

Gramática: Cuando hablamos en presente, ¿cuál es la forma adecuada?

- a) Yo daba
- b) Yo daré
- c) Yo doy

Con las tarjetas de la categoría elegida bocaabajo, el grupo elige una al azar. Entonces, el profesor o profesora lee la pregunta que aparece en la tarjeta elegida y el grupo debe responderla correctamente. Si así fuere, pueden continuar jugando. Si no, perderán un turno.

MATERIALES:

- Dados
- Fichas
- Tarjetas con preguntas de diferentes categorías



Consejería de Educación en Estados Unidos y Canadá

La Consejería de Educación es un órgano técnico de la Misión Diplomática de España, que depende funcionalmente del Ministerio de Educación, Política Social y Deporte. Se encarga de promover, dirigir y gestionar las distintas acciones educativas en los países de su actuación, Estados Unidos de América y Canadá, sin perjuicio de las competencias y funciones encomendadas a otros órganos de la Misión Diplomática respectiva.

Agregadurías de Educación

AGREGADURÍA DE EDUCACIÓN DE LOS ÁNGELES

Consulado General de España
6300 Wilshire Blvd., Suite 830
Los Angeles, CA 90048
Tel.: (323) 852-6997
Fax: (323) 852-0759
losangeles.usa@mepsyd.es

AGREGADURÍA DE EDUCACIÓN DE MIAMI

Consulado General de España
2655 Le Jeune Road, Suite 1000
Coral Gables, FL 33134
Tel.: (305) 448-2146
Fax: (305) 445-0508
infocenter.usa@mepsyd.es

AGREGADURÍA DE EDUCACIÓN DE NUEVA YORK

358 Fifth Avenue, Suite 1404
New York, NY 10001
Tel.: (212) 629-4435
Fax: (212) 629-4438
admin.usa@mepsyd.es

AGREGADURÍA DE EDUCACIÓN DE OTAWA, CANADÁ

OFICINA DE EDUCACIÓN:
EMBAJADA DE ESPAÑA
74 Stanley Avenue,
Ottawa, Ontario, K1M 1P4
CANADÁ
Tel.: (613) 741-8399
Fax: (613) 741-6901
agregaduria.ca@mepsyd.es

Centros de Recursos de Español en Estados Unidos

Spanish Resource Center
University of Southern California, Rossier School of Education
3375 S. Hoover Street, Suite F-204
Los Angeles, CA 90089-0031
Tel.: (213) 740-5896
Fax: (213) 821-2304

Centro de Recursos
University of Connecticut Modern and Classical Lang. Dept.
337 Mansfield Rd., U-1057
Storrs, CT 06269-1057
Tel.: (860) 486-1520
Fax: (860) 486-4392

Florida International University
University Park Campus
Deuxieme Maison (DM) 499
Miami, FL 33199
Tel.: (305) 348-1954
Fax: (305) 348-1958

The Center for Hispanic Studies
Willingham Hall Bldg. 23 Rm.223
Kennesaw State University
Kennesaw, GA 30144-5591
Tel.: (770) 499-3165
Fax: (770) 499-3236

Centro de Recursos

International Center
111 S. Jordan Avenue, #204
Bloomington, IN 47405
Tel.: (812) 855-2920/ (773) 553-1956
Fax: (812) 855-7111

Centro de Recursos
Cavanaugh Hall 539
425 Univ. Blvd.
Indianapolis, IN 46202-5140
Tel.: (317) 278-1210/ (773) 553-1956
Fax: (317) 274-2347

Spanish Resource Center
Lousiana State University
308 Peabody Hall
336 Hodges Hall
Baton Rouge, LA 70803
Tel.: (225) 578-5039
Fax: (225) 578-8821

Spanish Resource Center
Healey Library, 6th floor
Univ. of Massachusetts, Boston
100 Morrissey Boulevard
Boston, MA 02125-3393
Tel.: (617) 287-5949
Fax: (617) 287-7565

Spanish Studies Institute
University of Nebraska-Lincoln
61B Henzlik Hall
Lincoln, NE 68588-0355
Tel.: (402) 472-0683
Fax: (402) 472-2837

Spanish Resource Center
National Hispanic Cultural Center
1701 4th St. SW
Albuquerque, NM 87102
Tel.: (505) 246-2261, Ext. 124
Fax: (505) 243-1961

University of Houston
Department of Hispanic Studies
440 Agnes Arnold Hall
4800 Calhoun Rd.
Houston, TX 77204-3006
Tel.: (713) 743-0900
Fax: (713) 743-0935

Spanish Resource Center
Brigham Young University
164 University Parkway Center
Provo, UT 84602
Tel.: (801) 422-1348/422-8107

Center for Spanish Studies
University of Washington
Padelford B-202C, Box 354360
Seattle, WA 98195-4360
Tel.: (206) 221-6571
Fax: (206) 685-7054

De la Consejería de Educación en Washington D.C. -que cuenta con un Consejero, un Secretario General, cinco Asesores Técnicos y seis miembros del personal de Administración y Servicios- dependen cuatro Agregadurías (Los Ángeles, Miami, Nueva York y Ottawa), cada una de las cuales coordina las actividades en los Estados de su demarcación. A cada Agregaduría se adscriben varias Asesorías Técnicas, con sede en Departamentos de Educación de Estados, distritos escolares, universidades, o en las propias sedes centrales de las mismas, sitas en los respectivos Consulados Generales de España en L.A., Miami, Nueva York o, en el caso de Canadá, en la Embajada de España en Ottawa.

Centros de Recursos de Español en Canadá

Centre de Ressources de l'Espagnol
Université de Montréal
3744, Rue Jean-Brillant
Bureau 530-1-1
C.P. 6128 Succ. Centre-ville
Montréal, QC H3C 3J7
Tel.: (514) 343 5898
Fax: (514) 343-6954

Centro de Recursos
York University-Glendon College
2275 Bayview Av.
Toronto, Ontario M4N 3M6
Tel.: (416) 487-6777
Fax: (416) 440 9570

Asesorías Técnicas

CALIFORNIA DEPARTMENT OF EDUCATION
Migrant Education/ International Office
1430 N St., Suite #6408
Sacramento, CA 95814
Tel.: (916) 319-0390
Fax: (916) 319-0139

OFICINA DE EDUCACIÓN- CONSULADO GENERAL DE ESPAÑA
1405 Sutter Street
San Francisco, CA 94109
Tel.: (415) 922-2038
Fax: (415) 931-9706

CHICAGO PUBLIC SCHOOLS
Spanish Consultant
Office of Language and Cultural Education (OLCE)
125 South Clark St. (9th Floor)
Chicago, IL 60603
Tel.: (773) 553-1956
Fax: (773) 553-1931

FLORIDA DEPARTMENT OF EDUCATION
Academic Achievement through Language Acquisition (AALA)
325 West Gaines Street, Suite #501 TUR
Tallahassee, FL 32399-0400
Tel.: (850) 245-0884
Fax: (850) 245-0846

GEORGIA DEPARTMENT OF EDUCATION
1770 Twin Towers East
205 Jesse Hill Jr. Dr., SE
Atlanta, GA 30334-5040
Tel.: (404) 651-5363
Fax: (404) 651-8507

ILLINOIS STATE BOARD OF EDUCATION
Education Consultant
100 W. Randolph St., Suite 14-300
Chicago, IL 60601
Tel.: (312) 814-9192
Fax: (312) 814-8636

MASSACHUSETTS DEPARTMENT OF ELEMENTARY AND SECONDARY EDUCATION

Main office
75 Pleasant Street-2nd floor
Malden, MA 02148
Tel.: (781) 338-6236
Fax.: (781) 338-3396

NORTH CAROLINA DEPARTMENT OF PUBLIC INSTRUCTION
301 N. Wilmington Street
Raleigh, NC 27601-2825
Tel.: (919) 807-3913
Fax: (919) 807-3823

NEW YORK DEPARTMENT OF EDUCATION
65 Court Street, Rm 706
Brooklyn, NY 11201
Tel.: (718) 935-4655
Fax: (718) 935-4682

OREGON DEPARTMENT OF EDUCATION
255 Capitol Street NE
Salem, OR 97310-0203
Tel.: (503) 947-5610
Fax: (503) 378- 5156

SOUTH CAROLINA DEPARTMENT OF EDUCATION
500 Landmark Building, Suite 518
3700 Forest Drive
Columbia, SC 29204
Tel.: (803) 734-0060
Fax: (803) 734-0872

VISITING EDUCATION CONSULTANT, MEPSYD
TEXAS EDUCATION AGENCY / CURRICULUM DIVISION
William Travis Building
1701 North Congress Ave. Room 3-121
Austin, TX 78701
Tel.: (512) 936-2195
Fax: (512) 463- 8057

OFICINA DE EDUCACIÓN
CONSULADO GENERAL DE ESPAÑA
2400 Augusta Drive, Suite 366
Houston, Texas 77057
Tel.: (713) 974-1689
Fax: (713) 974-6935

OFFICE OF SUPERINTENDENT OF PUBLIC INSTRUCTION
Spanish Language Consultant
Old Capitol Building, PO Box 47200
Olympia, WA, 98504-7200
Tel.: (360) 664-2605
Fax: (360) 664-2605

ALBERTA EDUCATION
INTERNATIONAL LANGUAGES CURRICULUM BRANCH
8th Floor, 44 Capital Blvd.
10044-108 Street N.W.
Edmonton, Alberta T5J 5E6
Canadá
Tel.: (780) 422-0664
Fax: (780) 422-3745

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN ESTADOS UNIDOS Y CANADÁ

PROGRAMAS

AUXILIARES DE CONVERSACIÓN ESPAÑOLES

- **Auxiliares españoles** en centros de enseñanza primaria y secundaria en Estados Unidos y Canadá.
- **Beca** subvencionada por el Ministerio de Educación, Política Social y Deporte (MEPSYD) de España.
- Los centros proporcionan el **alojamiento** y transporte.

AUXILIARES DE CONVERSACIÓN NORTEAMERICANOS

- Estudiantes universitarios **estadounidenses y canadienses** en sus últimos años de carrera o graduados.
- Prestan sus servicios como ayudantes en centros de enseñanza primaria y secundaria en **España**.
- **Beca** subvencionada mediante convenio MEPSYD-Comunidades Autónomas españolas.

CURSOS PARA ESTUDIANTES DE AP LENGUA Y LITERATURA ESPAÑOLAS

- Organizados por EduEspaña y patrocinados por la Consejería de Educación y por el ICEX (Instituto de Comercio Exterior de España).
- Estudiantes de 15-19 años asisten a cursos de verano en centros españoles titulares del certificado de Calidad en la Enseñanza del Español como Lengua Extranjera (CEELE, Universidad de Alcalá de Henares) como preparación previa para hacer los exámenes AP de lengua y literatura españolas.

CURSOS DE VERANO PARA PROFESORES Y ADMINISTRADORES

- Cursos de verano en **universidades españolas** patrocinados por la Consejería de Educación para profesores de todos los niveles y otros profesionales de la educación.
- **Créditos** reconocidos por varias universidades norteamericanas.

INTERNATIONAL SPANISH ACADEMIES (ISAs)

- Enseñanza **bilingüe inglés-español** que la Consejería promueve en colaboración con las autoridades educativas de EE. UU. y Canadá.
- Programa basado en un currículo compartido en ambas lenguas, que abarca tanto la educación primaria como la secundaria.

PROFESORES VISITANTES

- **Profesores españoles** en centros norteamericanos y canadienses.
- Contratados por los **distritos escolares** de Estados Unidos y Canadá.

RUTA QUETZAL

- Becas completas que combinan la aventura con el estudio en un viaje de seis semanas por España e Iberoamérica.

<http://www.mepsyd.es/exterio/usa>