

3

ACTIVIDAD

“El mundo de la imaginación”¹

Núria Vidal Llorens
Consejería de Educación
Embajada de España
Washington, DC

Nivel:

De intermedio a avanzado.

Tipo de actividad:

Pequeño proyecto.
Búsqueda de páginas en Internet.
Trabajo cooperativo.
Lectura y manipulación de un texto.
Creación de personajes y de un mito.

Objetivos culturales:

Dar a conocer personajes de la mitología de Cantabria.

Objetivos lingüísticos:

Funciones comunicativas:
Descripción de seres reales e imaginarios.
Descripción del vestido.
Descripción de lugares.
Descripción personal.
Estructuras gramaticales:
Presente de indicativo.
Oraciones impersonales.
Oraciones interrogativas.
Áreas léxicas:
Mitos.
Seres fantásticos.

Estrategias:

Activar conocimientos previos.
Buscar, organizar y utilizar información.
Consensuar decisiones.

Destrezas:

Todas ellas integradas.

Organización:

Individual, parejas, pequeños grupos y gran grupo.

Materiales:

-Carteles o fotografías de seres imaginarios de cuentos y leyendas.
-Fichas I, II, III, IV, V y VI. (págs. 15, 17, 18 y 19).
-Texto I (pág. 16).
-El documento de Internet:
<http://personales.mundivia.es/personales/llera>

VOCABULARIO

cántabro: habitante de Cantabria, al norte de España.
ninfa: divinidad menor con forma de muchacha que habitaba en los bosques o ríos.
zamarra: prenda o chaqueta para abrigarse del frío; generalmente está hecha de piel con su lana o pelo.
zurrón: bolsa grande de piel utilizada por los pastores; también se utiliza el término en vez de mochila.

Procedimiento:

El proyecto pretende estimular la capacidad creativa de los alumnos a partir del mundo imaginario de la mitología. Se recomienda adornar la clase con carteles de personajes y seres de fantasía del pasado (cíclopes, Minotauro, dioses de la mitología griega y romana, etc.) y del presente o futuro (*ET*, *Terminator*, etc.).

Para activar los conocimientos previos se entregará la ficha I. Los alumnos, en grupos de cuatro, recordarán sus héroes y heroínas de ficción. Los escribirán en la ficha junto con una pequeña descripción, siguiendo el modelo.

¹Agradecemos la información de Internet sobre la mitología de Cantabria de L. Llera que hemos adaptado parcialmente en esta actividad.

La lectura del texto de los **Seres de la mitología de Cantabria** (texto I) puede parecer difícil a los alumnos pero no se pretende que entiendan la totalidad del texto. Es importante que sepan localizar la información que se les pide en el cuadro **La información a estudio** (ficha II) y que reflexionen sobre alguna diferencia cultural, como por ejemplo, la utilización de metros y centímetros. Después de que los alumnos comparen y discutan sus resultados entre ellos, la profesora escribirá los resultados en la pizarra para que comprueben sus aciertos y corrijan sus fallos.

Soluciones ficha II: (Anjana=A; Musgoso=M; Ojácano=O)
 1: a) O; b) M; c) A; d) A; e) M.
 2: a) A; b) O; c) A; d) M.
 3: a) M; b) A; c) O; d) A; e) O.
 4: a) A; b) M; c) A; d) M.

Seguidamente cada alumno/a hace su descripción según el modelo (ficha III).

Las fichas IV y V se trabajan a la vez. Para **Crear la leyenda, paso a paso** (ficha IV) es conveniente que se recicle todo el material trabajado anteriormente y que para estimular la imaginación de los alumnos se realice la búsqueda de otros personajes mitológicos de Cantabria (ficha V), los alumnos descubran sus nombres y adquieran ideas para crear sus personajes y su mito.

La evaluación (ficha VI) tiene dos partes: una sumativa de grupo, donde los alumnos pueden elegir entre representar su mito o confeccionar un cartel para explicar su mito oralmente delante de toda la clase, y otra individual, de reflexión y valoración de los logros personales.

FICHA I

La mitología y sus criaturas

- En grupos de cuatro recordad los cuentos, historietas, leyendas, mitos o películas que habéis leído o visto en vuestra infancia.
- Haced una lista de nombres de los protagonistas imaginarios de vuestros cuentos y escribid una pequeña descripción de cómo eran y qué hacían.

Aquí tenéis algunos ejemplos:

Cupido	Dios romano símbolo del amor. Está representado en el arte y en la literatura por un hermoso niño con alas que sostiene un arco y flechas. Se dice que las víctimas que son heridas por sus flechas se enamoran sin remedio.
La Bestia	Del cuento "La bella y la bestia". Un ser horrible parecido a un animal, mezcla de oso, león y mono. Es un príncipe encantado que al final del cuento recupera su apariencia humana.
Pinocho	Un muñeco de madera con una nariz que crece cada vez que cuenta una mentira. Al final, por ser bueno, se convierte en un niño de verdad.
ET	Extraterrestre de horrible aspecto, pero que resulta entrañable por su ingenuidad y bondad. Tiene un dedo mágico con el que puede curar heridas.

Ahora vosotros.

Seres de la mitología de Cantabria

El norte de España es una zona rica en mitología. Desde Galicia hasta el País Vasco, pasando por Asturias y Cantabria, nos encontramos con maravillosos y fascinantes ejemplos de seres imaginarios e imposibles. En grupos de tres leed con atención qué dicen de sí mismos los personajes imaginarios de Cantabria .



Me llamo Anjana. Soy un ser menudo, hermoso y bondadoso. Soy una ninfa. No mido más de medio metro. Tengo los ojos rasgados y mis pupilas son azules y brillantes como luceros. Mi mirada es serena y amorosa. Tengo unas largas trenzas rubias y me adorno la cabeza con una corona de flores. Mi piel es muy blanca y mi voz muy dulce. Tengo unas alas pequeñas casi transparentes, parecidas a las de mariposa. Visto una túnica blanca y un manto azul. Llevo una vara de mimbre verde con una estrella en la punta y tengo una botellita con una bebida milagrosa que cura a los enfermos. Vivo en grutas muy escondidas que son auténticos palacios con el suelo de oro y las paredes de plata. Vivo cuatro siglos y puedo transformarme en lo que desee y hasta hacerme invisible. Cuando un cántabro tiene problemas, invoca mi ayuda, que sólo le prestaré si éste es buena persona. Pero también castigo a quien me desobedece.



Me llaman el Musgoso. Nadie me ha oído hablar, pero todo el mundo me respeta y muchos me deben la vida. Vivo para hacer el bien, para avisar de los peligros de la Naturaleza, del Ojácanao y de otros seres malignos. Soy alto y delgado, mi cara es pálida, mis ojos, pequeños y hundidos y tengo una barba negra muy larga. Llevo una zamarra de musgo seco y sandalias de piel de lobo, y en el zurrón llevo una flauta de una madera desconocida. Siempre camino y nunca me detengo. Toco la flauta interpretando dulces y tristes melodías. Por la noche sólo silbo. El sonido de mi flauta hace que los pastores se protejan del temporal, guardando sus rebaños y buscando refugio.

Soy el Ojácanao y personifico el mal en la mitología de Cantabria. Soy un ogro alto como los árboles y robusto como los peñascos. Tengo unos pies y manos gigantescos con diez dedos que terminan en unas afiladas garras. Llevo un bastón negro en una mano, que puede transformarse en lobo, víbora o cuervo, mis amigos del bosque. En la otra mano llevo una honda de piel de lobo, con la que arrojo grandes piedras. Mi cuerpo está cubierto de pelo áspero y rojizo. Tengo un solo ojo y un único pelo blanco en mi densa barba. Si alguien me arranca el pelo blanco y ciega mi único ojo me mata. Vivo con la Ojácana que es otro monstruo tan terrible como yo, pero tiene dos ojos.



**La información a estudio**

En parejas, marcad con una palomita (✓) a quién pertenece cada afirmación. Contrastad vuestras respuestas con otra pareja. Finalmente comprobad vuestros resultados con los que escriba la profesora en la pizarra.

	Anjana	Musgoso	Ojáncano
1. Atributos:			
a) Representa el mal para los montañeses.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
b) Avisa de los peligros de la naturaleza.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Vive durante cuatro siglos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Tiene una bebida que cura a los enfermos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Toca dulces melodías.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Vivienda:			
a) En grutas como palacios.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) En la montaña.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Paredes de plata.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) En el bosque y la montaña.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Apariencia física:			
a) Ojos pequeños y hundidos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Mide menos de 50 centímetros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Tiene garras en los dedos de las manos y los pies.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Piel blanca.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
e) Alto y robusto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Vestido:			
a) Túnica blanca.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
b) Sandalias de piel	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
c) Manto azul.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
d) Zamarra de musgo seco.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Tu presentación**

Revisa cómo se han presentado los seres mitológicos de Cantabria. Ahora preséntate tú. Aquí tienes algunas ideas.

TU
FOTOGRAFÍA

1. *Cualidades*
2. *Vivienda*
3. *Apariencia física*
4. *Vestido*
5. *Problemas*
6. ...



Crear la leyenda paso a paso

En grupos de cuatro, cread vuestra propia leyenda. Primero tenéis que definir a los personajes, utilizando este cuadro. Fijaos en el ejemplo de la ficha II y el texto I. También podéis tener en cuenta vuestra descripción. ¿Queréis convertirlos en personajes mitológicos? Confeccionad un cuadro para cada personaje inventado o escogido. Si necesitáis más ideas, realizad la actividad de la ficha V.

Nombre del personaje:
Atributos
(Si son buenos o malos, sus cualidades y sus defectos, sus propiedades, sus capacidades, sus poderes sobrenaturales, etc.).
Vivenda o casa
(Si viven en una mansión, un palacio, una cabaña, una casa, un piso, en una zona, lugar, etc., y describid cómo es).
Apariencia física
(Si son guapos o feos, altos o bajos, gordos o flacos, rubios, morenos o castaños, etc.).
Vestido
(Si van vestidos con trajes actuales, antiguos, tradicionales o imaginarios. Los tejidos, los colores, las texturas. Otros complementos como la varita mágica, los sacos o bolsas, las pócimas, etc.).
Símbolo en nuestra sociedad
(El papel que el personaje cumple en nuestra sociedad; si representa a alguien o algo conocido, etc.).

Ahora definid el espacio, lugar o país donde queréis situar vuestra leyenda o vuestro mito.

Espacio o lugar
(un lugar/país conocido, desconocido o imaginario; del presente o del futuro, etc.).

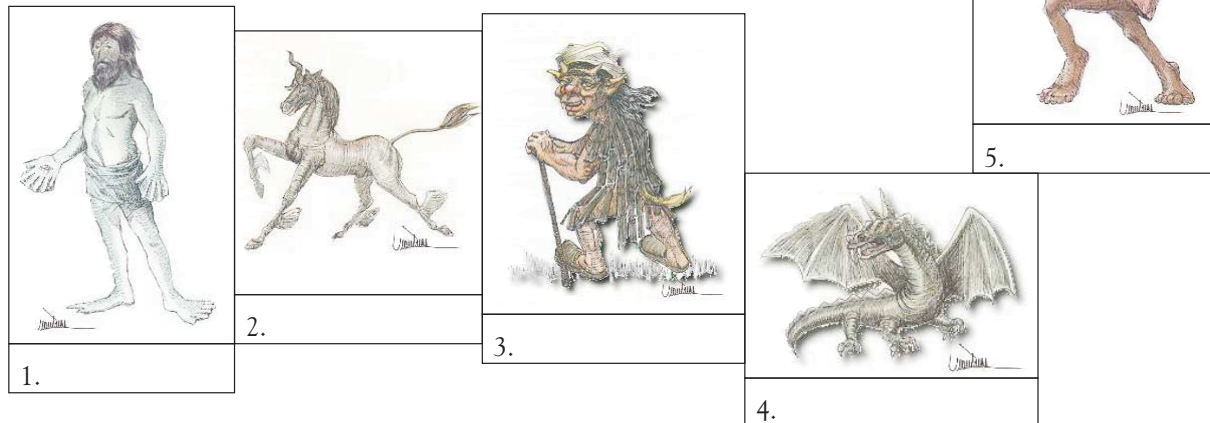
Teniendo en cuenta los cuadros rellenados hasta el momento, confeccionad una lista de acciones que se suceden en la leyenda o mito que habéis pensado.

Argumento

Más seres imaginarios

En parejas elegid dos personajes del texto I, pero si sois muy curiosos y tenéis acceso a Internet, podéis encontrar estos y otros personajes de la mitología de Cantabria en esta dirección:

<http://personales.mundivia.es/personales/llera>



¿Después de mirar en Internet, ¿sabríais decirnos cómo se llaman los personajes de estos dibujos? Ahora tenéis más información para vuestra leyenda.

Evaluación

Para terminar, y en grupos de cuatro, elegid una de las dos opciones.

- Representar vuestro mito.
- Hacer un cartel para explicar oralmente vuestro mito a toda la clase.

Mi valoración

Individualmente decide qué ha sido más importante para ti a lo largo de este pequeño proyecto. Valora estos objetivos de 1 (poco importante) a 5 (muy importante).

1. Recordar los mitos y leyendas de nuestra infancia.	1	2	3	4	5
2. Hacer una lista de los personajes que recordábamos.	1	2	3	4	5
3. Describir estos personajes.	1	2	3	4	5
4. Leer un texto y localizar información.	1	2	3	4	5
5. Descubrir la mitología de Cantabria.	1	2	3	4	5
6. Escribir mi descripción personal.	1	2	3	4	5
7. Navegar en Internet para encontrar otros personajes.	1	2	3	4	5
8. Crear nuestra propia leyenda o mito.	1	2	3	4	5
9. Representar nuestro mito o leyenda.	1	2	3	4	5
10. Hacer un cartel para explicar nuestro mito a la clase.	1	2	3	4	5
11. Reflexionar sobre todo lo que he hecho y aprendido.	1	2	3	4	5