



**Facultad de educación de Palencia
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

**LA MAGIA Y EL ATRACTIVO DE LAS LEYENDAS MEDIEVALES
IRLANDEAS COMO INSTRUMENTO MOTIVADOR PARA LA
ENSEÑANZA/APRENDIZAJE DE LA LENGUA INGLESA**

TRABAJO FIN DE GRADO

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA/MENCIÓN EN LENGUA
EXTRANJERA (INGLÉS)**

AUTORA: VERÓNICA GONZÁLEZ GARRIDO

TUTORA: MARIEMMA GARCÍA ALONSO

PALENCIA, JUNIO 2018

RESUMEN/ABSTRACT

La Literatura constituye una parte fundamental de la cultura. Este aspecto, trasladado a un colegio Bilingüe significa que, si realmente queremos que el alumnado aprenda una nueva lengua, no podemos dejar de lado la parte literaria y centrarnos solamente en la enseñanza-aprendizaje de las reglas gramaticales y listas de vocabulario.

Por otra parte, cada vez son más las escuelas que optan en mayor medida por poner en el centro del aprendizaje al alumnado, y no los propios contenidos; por lo que la enseñanza tradicional, en la que el alumnado simplemente se dedica a tragar y escupir contenidos, parece no ser suficiente.

Por todo ello, mi trabajo se basa en la propuesta de un Proyecto, que tiene como objetivo la enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa; teniendo como eje motivador la magia de las leyendas medievales irlandesas. Además, el alumnado, al trabajar en grupos, no solo aprenderá contenidos explícitos sino muchos otros aspectos pertenecientes al currículum oculto que existe detrás de todo aprendizaje y que le ayudará a desarrollarse personalmente.

Palabras clave: Educación Primaria, inglés, Proyecto, leyendas, Edad Media, Irlanda

Literacy is a fundamental feature of every culture. This notion, as practiced in a bilingual school, means that if students are to learn a new language effectively, teaching in literacy may not be effective if students concentrate exclusively on grammar and vocabulary lists.

In resonance with this however, there does appear to be an increasing number of schools that elect the child as the centre of the teaching-learning process, as opposed to simply the list of syllabus contents. Hence, the traditional teaching method, in which students concentrate exclusively upon learning words and delivering them in response to a call, seems to be somewhat ineffective.

This essay is based on such a project proposal, with the aim of teaching-learning the English language, and with a further motivating axis as the magic of mediaeval Irish legends. Moreover, students working in groups during the whole process not only learn explicit contents but also aspects of the hidden curriculum which exist behind every learning facet and which will help them enormously to their personal development.

Key words: Primary Education, English, Project, legends, Medieval, Ireland

Tabla de contenido

RESUMEN/ABSTRACT.....	3
1. INTRODUCCIÓN	6
2. OBJETIVOS.....	7
3. JUSTIFICACIÓN.....	8
3.1 RELACIÓN CON EL GRADO DE PRIMARIA	8
3.1.1 Objetivos	8
3.1.2 Competencias	9
3.2 RELACIÓN CON LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	11
3.2.1 Las siete competencias clave.....	11
3.2.2 Animar a leer en lengua materna y lengua extranjera.....	12
3.2.3 Contexto multicultural y plurilingüe.....	12
3.2.4 Recomendaciones metodológicas	13
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	14
4.1 CONSTRUCTIVISMO.....	14
4.1.1 Aprendizaje por descubrimiento	14
4.1.2 Aprendizaje Significativo.....	14
4.1.3 Teoría de la Zona de Desarrollo Próximo o <i>Scaffolding</i>	14
4.1.4 Psicología Evolutiva.....	15
4.2 teoría de las inteligencias múltiples	15
4.3 Teoría del aprendizaje social.....	15
4.4 enfoque globalizador de la enseñanza	15
4.5 TRABAJO POR PROYECTOS.....	16
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	17
5.1 OBJETIVOS GENERALES DEL PROYECTO	17
5.2 METODOLOGÍA	18
5.2.1 Rutina	18
5.2.2 Roles.....	18
5.2.3 Apoyo de la comunidad educativa	19
5.2.4 Biblioteca de aula.....	19
5.2 SESIONES	21
5.3.1 <i>Enchanted Forest</i>	21
5.3.2 <i>Medieval Meal</i>	25
5.3.3 Dress me!	27
5.3.4 <i>We're artists</i>	28

5.3.5 <i>Medieval Fest</i>	30
5.4 EVALUACIÓN.....	31
Group Assesment	31
Self assesment	32
Teacher assesment.....	32
Presentation Assesment.....	34
5.5 MAPAS CONCEPTUALES	35
6. CONCLUSIONES	36
7. BIBLIOGRAFÍA.....	37
7.1 DOCUMENTOS OFICIALES.....	37
7.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	37
7.3 LIBROS DE LEYENDAS	38
Libros más fáciles	38
Cuentos de hadas.....	38
Libros más difíciles, pero con ilustraciones reales.....	38
8. ANEXOS.....	40
8.1 CARTA HADA EMERALD (SESIÓN ENCHANTED FOREST) EN ESPAÑOL	40
8.2 MENSAJE PARA LAS FAMILIAS (SESIÓN MEDEIVAL MEAL)	41
8.3 LEYENDAS UTILIZADAS COMO INTRODUCCIÓN EN LAS DIFERENTES SESIONES	42
EISIRT (SESIÓN MEDIEVAL MEAL).....	42
THE SALMON OF KNOWLEDGE (SESIÓN DRESS ME!)	44
THE KING WITH DONKEY’S EARS (SESIÓN THE KINK WITH DONKEY’S EARS)	46

1. INTRODUCCIÓN

El proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua no puede basarse solamente en las reglas gramaticales, el vocabulario o los aspectos más formales de la misma. Bien es cierto que no podemos dejarlo de lado, pero, si realmente queremos ser partícipes de una lengua, hace falta meterse de lleno en toda la cultura implícita que hay en ella. De esta forma, seremos capaces de llegar a sus raíces y aprenderemos realmente a disfrutar esa lengua en sí misma, lo que se convierte en algo muy distinto a sentirnos que hay que aprenderlo por obligación.

It is what you read when you don't have to that determines what you will be when you can't help it. -Oscar Wilde-

Me gustaría hacer hincapié en este último aspecto puesto que hay veces que la educación formal, al tener en el punto de mira el objetivo final de aprender una nueva lengua, desafortunadamente, se olvida de enseñar a vivir y a disfrutar esa nueva lengua.

Es por esto que, si trasladamos estas reflexiones a un contexto bilingüe, me parece fundamental que la docente ejerza como puente entre estas dos culturas permitiendo así que más estudiantes accedan a toda la herencia cultural con la que viene cargada una nueva lengua.

Qu'est-ce que signifie "apprivoiser"? C'est une chose trop oubliée, dit le renard. Ça signifie "créer des liens"- Le Petit Prince-

Centrándonos en la literatura, no cabe duda de que el legado cultural juega un papel muy importante, de ahí que no nos sorprenda encontrar numerosos textos que, aunque cuentan con diferentes personajes y escenarios, siguen una misma línea dependiendo del contexto en el que se hayan escrito.

Al tener la oportunidad de realizar mis prácticas en Irlanda me parecía muy importante elegir un TFG que me permitiera reflejar de alguna forma aprendizajes derivados de esa experiencia. Cuando te trasladas a un ambiente distinto al que estás acostumbrada, ya sea por unos días o meses, descubres muchas cosas nuevas a tu alrededor que te sorprenden, y al mismo tiempo, descubres cómo muchas otras de tu entorno habitual son capaces de sorprender a otras personas. Estos cambios son todavía más notables cuando nos adentramos en otro país en el que se habla una lengua distinta a la tuya. Al estar cada mañana en el colegio, vivir con una familia y viajar por el país he podido rodearme y ser partícipe de la lengua, pero también de los paisajes, la gente, el clima y, en definitiva, de la forma de vida, lo que me ha llevado a adentrarme sin quererlo en su literatura.

The more that you read, the more things you will know. The more that you learn, the more places you will go". - Dr. Seuss-

Al darme cuenta de esto, y como futura docente con Mención en lengua inglesa, me marqué el objetivo de aprovechar mi estancia al máximo para intentar descubrir cómo poder trasladar esta cultura a un colegio Bilingüe en España. De ahí que, durante el PRACTICUM II, haya dedicado parte de mi tiempo a recopilar diferentes leyendas irlandesas que se encuentran entre los libros de la biblioteca de aula; pequeñas referencias en los libros de texto; distintos objetos alrededor del colegio o actividades que se realizan en días destacados con los que el alumnado se va metiendo poco a poco en este mundo mágico.

Por todo lo comentado anteriormente, mi TFG está basado en la propuesta de un Proyecto, en el que se toman las leyendas irlandesas como punto de partida para la enseñanza/aprendizaje de la lengua inglesa.

2. OBJETIVOS

Con mi Propuesta de intervención pretendo que el alumnado consiga cumplir los objetivos siguientes:

- Desarrollar las competencias adquiridas que conforman el Grado de Educación Primaria, especialmente las que hacen referencia a la Mención de Lengua Extranjera (inglés).
- Conocer y analizar el modelo de currículo basado en competencias establecido en la Ley Orgánica 8/2013 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE).
- Profundizar en la importancia que desempeña la comunicación en lengua inglesa y el desarrollo de las cuatro destrezas básicas del idioma (Listening, Speaking, Reading y Writing) y de una más: la de Interacción en la etapa de Educación Primaria.
- Conocer y analizar las metodologías más innovadoras, adecuadas y eficaces para la enseñanza/aprendizaje de las lenguas extranjeras y los principios teóricos que las sustentan.
- Justificar el recurso literario en la enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera por su fuerza motivadora, de disfrute del alumnado y también como fuente de información y aporte de conocimientos socioculturales de la lengua objeto de estudio.
- Diseñar una Propuesta de Intervención aplicando metodologías activas para el segundo curso de Educación Primaria, utilizando principalmente textos literarios ingleses adecuados, motivadores como eje, con el objetivo de conseguir un enriquecimiento académico y personal del alumnado.
- Utilización de metodologías activas basadas en el enfoque comunicativo, aprendizaje por tareas o proyectos, trabajo cooperativo, etc.
- Favorecer el contacto con las nuevas tecnologías de la Comunicación (TIC)
- Reflexionar sobre la Propuesta de Intervención y extraer conclusiones que sirvan de ayuda para mejorar los procesos de enseñanza/aprendizaje de una lengua extranjera.

3. JUSTIFICACIÓN

Mi Trabajo Fin de Grado lleva por título: **“La magia y el atractivo de las leyendas medievales irlandesas como instrumento motivador para la enseñanza/aprendizaje de la lengua inglesa”**.

A continuación, expondré los motivos por los cuales he decidido desarrollar esta Propuesta de Intervención.

3.1 RELACIÓN CON EL GRADO DE PRIMARIA

3.1.1 Objetivos

El Artículo 16 de la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo de Educación para impartir la etapa educativa de Educación Primaria establece como objetivo fundamental del título el lograr en los profesionales habilitados para el ejercicio de la profesión regulada de Maestro en Educación Primaria, la capacitación adecuada para afrontar los retos del sistema educativo y adaptar las enseñanzas a las nuevas necesidades formativas y para realizar sus funciones bajo el principio de colaboración y trabajo en equipo.

Mediante la realización de este Trabajo Fin de Grado intentaré demostrar la consecución de este y los siguientes objetivos. Siendo así, nosotros como profesionales deberemos:

1. Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.
2. Diseñar, planificar, adaptar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje para el alumnado con necesidades educativas específicas, en colaboración con otros docentes y profesionales del centro.
3. Abordar con eficacia situaciones de aprendizajes de lenguas en contextos multiculturales y plurilingües. Fomentar la lectura y el comentario crítico de textos de los diversos dominios científicos y culturales contenidos en el currículo escolar.
4. Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto de los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.
5. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.
6. Conocer la organización de los colegios de Educación Primaria y la diversidad de acciones que comprende su funcionamiento. Desempeñar las funciones de tutoría y de orientación con los estudiantes y sus familias, atendiendo las singulares necesidades educativas de los estudiantes. Asumir que el ejercicio de la función docente ha de ir perfeccionándose y adaptándose a los cambios científicos, pedagógicos y sociales a lo largo de la vida.

7. Colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa y del entorno social. Asumir la dimensión educadora de la función docente y fomentar la educación democrática para una ciudadanía activa.
8. Mantener una relación crítica y autónoma respecto de los saberes, los valores y las instituciones sociales públicas y privadas.
9. Valorar la responsabilidad individual y colectiva para un futuro sostenible.
10. Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente. Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo entre los estudiantes.
11. Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.
12. Comprender la función, las posibilidades y los límites de la educación en la sociedad actual y las competencias fundamentales que afectan a los colegios de Educación Primaria y a sus profesionales. Conocer modelos de mejora de la calidad con aplicación a los centros educativos.

3.1.2 Competencias

El Real Decreto 861/2010 de 2 de julio, que modifica al Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias, menciona una serie de competencias básicas que el estudiante deberá adquirir durante el estudio del Grado de Educación Primaria. El tema elegido para mi TFG pretende demostrar el desarrollo de varias competencias generales y específicas que paso a destacar a continuación.

3.1.2.1 Competencias generales

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio, apoyándose en libros de texto avanzados y otros conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo y vocación de manera profesional y posean las competencias demostradas mediante la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas en su área de estudio.
- Que tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios sobre temas de índole social, científica o ética.
- Que puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que hayan desarrollado habilidades de aprendizaje para emprender estudios posteriores con autonomía.
- Que desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.

3.1.2.2 Competencias específicas

a) Módulo de formación básica

Aprendizaje y Desarrollo de la Personalidad:

- Conocer y comprender las características del alumnado de primaria, sus procesos de aprendizaje y el desarrollo de su personalidad, en contextos familiares sociales y escolares.
- Conocer, valorar y reflexionar sobre los problemas y exigencias que plantea la heterogeneidad en las aulas, así como saber planificar prácticas, medidas, programas y acciones que faciliten la atención a la diversidad del alumnado

Procesos y contextos educativos

- Conocer en profundidad los fundamentos y principios generales de la etapa de primaria, así como diseñar y evaluar diferentes proyectos e innovaciones, dominando estrategias metodológicas activas y utilizando diversidad de recursos.
- Conocer la organización de los colegios de Educación primaria, los elementos normativos y legislativos que regulan estos centros, desarrollando la habilidad para trabajar en equipo y definir proyectos educativos de centro.

Sociedad, familia y escuela

- Seleccionar y utilizar en las aulas las tecnologías de la información y la comunicación que contribuyan a los aprendizajes del alumnado, consiguiendo habilidades de comunicación a través de Internet y del trabajo colaborativo a través de espacios virtuales.
- Conocer y comprender la función de la educación en la sociedad actual, teniendo en cuenta la evolución del sistema educativo, la evolución de la familia, analizando de forma crítica las cuestiones más relevantes de la sociedad, buscando mecanismos de colaboración entre escuela y familia.
- Potenciar la formación personal facilitando el auto conocimiento, fomentando la convivencia en el aula, el fomento de valores democráticos y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad, rechazando toda forma de discriminación.

b) Módulo didáctico-disciplinar

Enseñanza y Aprendizaje de las Lenguas

- Utilizar el lenguaje como herramienta al servicio de la comunicación y de la comprensión de la realidad desarrollando al mismo tiempo las habilidades y destrezas necesarias para la interpretación y creación de textos literarios.
- Expresarse oralmente y por escrito en una lengua extranjera de acuerdo con el nivel B2 del Marco Europeo de Referencia para las Lenguas.

Enseñanza y Aprendizaje de la Educación Musical, Plástica y Visual

- Comprender los principios que contribuyen a la formación cultural, personal y social desde las artes.

- Gestionar procesos de enseñanza-aprendizaje en los ámbitos de la educación musical, plástica y visual que promuevan actitudes positivas y creativas encaminadas a una participación y permanente en dichas formas de expresión artística.
- c) Módulo de Practicum y Trabajo Fin de Grado
- Conocer, participar y reflexionar sobre la vida práctica del aula, aprendiendo a colaborar con los distintos sectores de la comunidad educativa, relacionando teoría y práctica.
- d) Módulo de Optatividad: lengua extranjera (inglés)
- Competencia comunicativa en Lengua Extranjera según el Marco Europeo de Referencia para las Lenguas, nivel avanzado C1.
- Planificar lo que va a ser enseñado y evaluado en relación con la lengua extranjera correspondiente, así como seleccionar, concebir y elaborar estrategias de enseñanza, tipos de actividades y recursos didácticos.
-

3.2 RELACIÓN CON LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Por otra parte, basándome en la ORDEN EDU 26/2016 de 21 de julio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, trabajaré algunos aspectos fundamentales que se citan en dicha ley como, por ejemplo:

3.2.1 Las siete competencias clave

En el Artículo 10 de la citada ORDEN, de acuerdo con lo establecido en el Artículo 2.2. del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria, las competencias del currículo son:

- Comunicación lingüística. Habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La primera alude a las capacidades para aplicar el razonamiento matemático para resolver cuestiones de la vida cotidiana; la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos para dar respuesta a los deseos y necesidades humanos.
- Competencia digital. Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar e intercambiar información.
- Aprender a aprender. Es una de las principales competencias, ya que implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.
- Competencias sociales y cívicas. Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Habilidades necesarias para convertir ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.
- Conciencia y expresiones culturales. Capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura.

Los contenidos que se pretenden abordar en el proyecto se abordan por medio de actividades globalizadores que tienen interés y significado para el alumnado.

3.2.2 Animar a leer en lengua materna y lengua extranjera.

Leer comprensivamente es de vital importancia en el mundo en el que vivimos. Hay que conseguir que los alumnos lean por placer sin olvidar que la lectura es necesaria para aprender nuestra lengua materna, para aprender otras lenguas o para buscar información. De esta manera, es de vital importancia que el entorno escolar sea un facilitador para tal fin.

Es especialmente relevante en el contexto escolar la consideración de la lectura como destreza básica para la ampliación de la competencia en comunicación lingüística y el aprendizaje. Así, la lectura es la principal vía de acceso a todas las áreas, por lo que el contacto con una diversidad de textos resulta fundamental para acceder a las fuentes originales del saber. (BOCYL, p.44335).

Por todo lo anterior, se proponen las leyendas irlandesas como hilo conductor del Proyecto, puesto que introducirán al alumnado en un ambiente literario a través del juego y la imaginación, además de presentar elementos culturales de la lengua extranjera que se está aprendiendo.

3.2.3 Contexto multicultural y plurilingüe

La LOMCE pone especial énfasis en el conocimiento de una segunda lengua:

Es una exigencia de la sociedad actual que, de la mano de la evolución de las tecnologías de la información y la comunicación, asiste a una progresiva internacionalización de las relaciones. Esta nueva sociedad demanda alumnos capaces de desenvolverse en un contexto multicultural y plurilingüe, señas de identidad de la sociedad presente y futura en la que vivirán. La escuela actual debe asumir estas demandas y darles respuesta, capacitando al alumnado para vivir en un entorno caracterizado por la movilidad. (BOCYL, p.44486).

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas da máxima importancia a un enfoque plurilingüe para desarrollar exitosamente la Competencia Comunicativa. Este enfoque está orientado a la acción:

El uso de la lengua –que incluye el aprendizaje– comprende las acciones que realizan las personas que, como individuos y como agentes sociales, desarrollan una serie de competencias, tanto generales como competencias comunicativas lingüísticas, en particular. Las personas utilizan las competencias que se encuentran a su disposición en distintos contextos y bajo distintas condiciones y restricciones, con el fin de realizar actividades de la lengua que conllevan procesos para producir y recibir textos relacionados con temas en ámbitos específicos, poniendo en juego las estrategias que parecen más apropiadas para llevar a cabo las tareas que han de realizar. (Marco Común de Referencia, p.9).

3.2.4 Recomendaciones metodológicas

La LOMCE incluye la cooperación en los diferentes documentos que la desarrollan, aconsejando su uso metodológico. En el anexo I.A sobre los principios metodológicos de la etapa (ORDEN EDU 26/2016 de 21 de julio,) queda recogido:

El trabajo por proyectos, especialmente relevante para el aprendizaje por competencias, (...) busca conseguir un determinado resultado práctico. Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en él la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales. Se favorece, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción en el que se integran varias áreas o materias: los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales, es decir, los elementos que integran las distintas competencias (BOCYL, p.44222).

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Esta Propuesta de intervención pretende abordar la enseñanza/aprendizaje de la lengua extranjera desde el enfoque comunicativo, por lo tanto, el Proyecto y la propia metodología se sustentan en las teorías que he recogido de forma muy resumida en las siguientes líneas.

4.1 CONSTRUCTIVISMO

El constructivismo es una teoría que se basa en colocar al alumnado en el centro del aprendizaje. Dentro de todos los autores y corrientes que se derivan de esta, he querido resaltar los siguientes. Aunque podría citar muchas otras más, me he limitado a recoger las que he considerado más relevantes por su conexión con la Propuesta que planteo.

4.1.1 Aprendizaje por descubrimiento

“Al maestro le corresponde la tarea básica de ayudar a que se realice el desarrollo del individuo para incorporarlo en la sociedad (...). Su función debe ser también establecer puentes entre el aprendizaje y el pensamiento, de manera que el niño no almacene la información tal y como venía ocurriendo en la educación tradicional, sino que sea capaz de conectarla con lo aprendido”. (Martín Bravo et al, 2010:31) Esta forma de concebir el proceso de enseñanza/aprendizaje implica que el papel del docente pasa a ser el de guía, encargado de proporcionar las herramientas necesarias para que el alumnado alcance la capacidad de organizar el material de aprendizaje y descubrir las relaciones existentes entre los distintos elementos de información. (Bruner, 1960)

4.1.2 Aprendizaje Significativo

Muy relacionado con lo anterior encontramos el Aprendizaje Significativo, caracterizado por “obtener” conocimientos perdurables en el tiempo puesto que implican emocionalmente a la persona. A la hora de planificar, se tiene en cuenta el desarrollo evolutivo del alumnado y se parte siempre de sus conocimientos previos, ya que estos condicionarán la asimilación e integración de los nuevos en su estructura cognitiva. Además, recalca la importancia de que el alumnado realice aprendizajes significativos por sí solo (aprender a aprender) y de la actividad como principal fuente de aprendizaje. (Ausubel, 1968). Todo lo anterior podría resumirse perfectamente en una frase del propio autor: *“The most important single factor influencing learning is what the learner already knows. Ascertain this and teach him accordingly”*

4.1.3 Teoría de la Zona de Desarrollo Próximo o *Scaffolding*

Vigostky destaca la importancia de los mediadores de aprendizaje, que ayudarán al alumnado a integrar rutinas, nuevos conocimientos, diferentes maneras de pensar... Los mediadores son útiles en cualquier proceso de aprendizaje, pero se hacen todavía más necesarios con el aprendizaje de una lengua extranjera. La función de estos mediadores no es permanecer con el estudiante durante todo el proceso, sino que irán desapareciendo gradualmente hasta que esa persona consiga trabajar de forma totalmente independiente. Por todo ello, explica que la Zona de Desarrollo Próximo de una persona es *“la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con un compañero más capaz, lo cual quiere decir que el alumnado construirá un aprendizaje siempre y cuando se dé una situación de interacción del sujeto con el mundo material y social”*. (Vigostky, 1979:133)

4.1.4 Psicología Evolutiva

Dentro del proceso de enseñanza/aprendizaje, Piaget distingue entre la asimilación: proceso por el cual el niño moldea la información nueva para que encaje en sus esquemas actuales; y la acomodación: proceso por el cual el niño hace suyos los conocimientos previamente moldeados. Piaget es considerado uno de los padres de la teoría del constructivismo ya que explica cómo vamos construyendo activamente el conocimiento. (Piaget, 1966)

4.2 TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Tras todo lo comentado anteriormente, no nos quedan dudas de que nuestras propuestas deberían de considerar al colegio como una *“escuela centrada en el individuo, comprometida con el entendimiento óptimo y el desarrollo del perfil cognitivo de cada estudiante”*. (Gardner, 1993:30). Gracias a los avances en neurociencia, cada vez sabemos más acerca de cómo funciona el cerebro; y es que no solo existe un tipo de inteligencia, sino que podemos encontrarnos con hasta siete tipos de inteligencias diferentes: Lingüística, Lógico-Matemática, Visual- Espacial, Musical, Intrapersonal, Interpersonal y Naturalista. De hecho, las actuales competencias básicas tienen sus pilares en esta teoría ya que sustentan la idea de que cada persona aprende de una forma distinta. (Gardner, 1993)

4.3 TEORÍA DEL APRENDIZAJE SOCIAL

El desarrollo humano no es más que un proceso de socialización y autorregulación. De ahí la importancia del trabajo en equipo y de establecer roles con responsabilidades durante el proceso de aprendizaje (Bandura, 1977)

4.4 ENFOQUE GLOBALIZADOR DE LA ENSEÑANZA

Cuando queremos conocer una realidad, no la dividimos en distintas asignaturas y la estudiamos solamente desde una de ellas, sino que establecemos relaciones entre todos los aspectos para acercarnos de una forma global a la realidad que queremos conocer.

Como docentes, debemos estudiar a nuestro alumnado para conocer los intereses que tienen y así convertir las actividades que proponemos en centros de aprendizaje significativos para el alumnado.

De esta forma, los centros de interés actuarán como ejes globalizadores ya que parten de la idea de que un aprendizaje globalizador solo llega a darse si el interés se crea a partir de una necesidad. Sin embargo, no hace falta seguir los centros de interés “a pies juntillas”; la globalización como planteamiento didáctico recoge muchas otras formas de trabajar, que no son contrapuestas ni excluyentes:

- Rincones de juego–trabajo: disposición organizativa dentro del aula que agrupa en centros de actividad, materiales y experiencias de acuerdo con la evolución lúdica e intereses de los niños y niñas.
- Proyectos de trabajo: se agrupan las actividades relacionadas (de distinto tipo) en torno a un fin o proyecto interesante para los niños/as.
- Tema o tópico: se buscan y practican actividades de diverso contenido que tienen en común un tema. (Zabala, 1989; Torres 1994)

4.5 TRABAJO POR PROYECTOS

El Proyecto tiene que tomarse como el plato principal en el proceso de enseñanza, rico en contenidos curriculares y centrado en el desarrollo de competencias, y no como el postre en el que incluir todo lo que se haya visto previamente en clase. Además, se señalan aspectos clave que se deben tener en cuenta para desarrollar un buen proyecto y de los que se pueden extraer los ocho puntos siguientes:

1. Pretende enseñar contenido significativo.
2. Implica pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración y diversas formas de comunicación. No vale solo con memorizar, sino que el alumnado tiene que aprender también a trabajar en equipo, escucharse y exponer sus ideas, trabajar con distintos tipos de materiales...
3. La investigación y la necesidad de crear algo es imprescindible en el proceso de aprendizaje: ya sea una idea, una interpretación, una pregunta o un producto.
4. Parte de una pregunta motriz o guía (*driving question*), que orientará hacia los aspectos a trabajar.
5. Crea la necesidad de aprender contenidos esenciales y de alcanzar competencias clave; presenta la necesidad de aprender.
6. Permite que el alumnado aprenda a trabajar independientemente y tomen responsabilidades, aumentando así su implicación con el proceso de aprendizaje.
7. Incluye un proceso de evaluación y reflexión.
8. Implica una audiencia ya que el alumnado presenta su proyecto, lo que aumenta su motivación y da mayor autenticidad.

(J. Larmer & J. R. Mergendoller, 2010) y (E. López, 2017)

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 OBJETIVOS GENERALES DEL PROYECTO

Con mi Proyecto pretendo que el alumnado consiga cumplir los objetivos siguientes:

- Utilizar la lengua inglesa en los ámbitos o situaciones más usuales para pensar, aprender e integrar contenidos de las diferentes materias y áreas de conocimiento en las que trabaja, así como para regular la conducta propia y la de los demás, diferenciando y siguiendo, en cada caso, las normas sociales que rigen los intercambios en cada lengua.
- Reconocer y utilizar las estrategias comunicativas básicas (verbales y no verbales) para mantener conversaciones simples, seguir un juego, tomar la palabra, apoyar al resto de los hablantes, prestar atención, demostrar acuerdo, indicar falta de comprensión, requerir una explicación o repetición de lo dicho y respetar los turnos de palabra, de acuerdo con los principios conversacionales de cooperación y cortesía verbal de la nueva lengua.
- Crear e intervenir, individual o colectivamente, en mensajes orales y escritos de estructura sencilla, apoyados en imágenes o lenguaje no verbal, pensados con distintas finalidades (ofrecer una información real, cooperar en la descripción de acontecimientos ocurridos o inventados, intervenir en un juego, etc.), siempre que traten sobre temas familiares, tengan un guion predecible y estén apoyados en la interacción o supervisión de personas adultas.
- Reflexionar y valorar los progresos realizados en su competencia comunicativa, basando estas valoraciones en las tareas que es capaz de realizar en ambas lenguas, en el desarrollo progresivo de su autonomía, en su capacidad de planificar el trabajo, asumir responsabilidades y decidir sobre estrategias y técnicas de trabajo más efectivas. (1)

(1) Basados en ALARIO TRIGUEROS, C. et al, *Propuesta de Concreción Curricular de lengua inglesa para Educación Infantil y Educación Primaria en Castilla y León*. .EdLE. Valladolid.

5.2 METODOLOGÍA

5.2.1 Rutina

Como he comentado en anteriores apartados se trata de un Proyecto en el que el denominador común de todas las sesiones es la Edad Media, pero tiene como punto de partida la literatura.

Todas las sesiones se desarrollarán siguiendo la misma rutina. De este modo, el alumnado sabrá situarse y sabrá de antemano lo que viene después, lo que le ayudará a incrementar su autonomía.

En primer lugar, se llevará a cabo una asamblea en la que se presentará, mediante la narración de una leyenda, el tema sobre el que se va a trabajar ese día.

Tras ello, se discutirá sobre lo que se ha leído y entre toda la clase se realizará una lluvia de ideas con las preguntas y dudas que surjan, a las que los grupos intentarán buscar respuesta a lo largo de la sesión.

A continuación, la clase se dividirá en 4 rincones. La división del alumnado en grupos de trabajo será la misma todos los días, pero irán rotando de manera que en cada sesión el grupo trabaje en un rincón distinto: Playdough, Role Play, Scrap Book o Junk Art. Dentro de estos grupos, existen varios roles con responsabilidades que también irán cambiando para que todo el alumnado tenga la oportunidad de trabajar de forma distinta.

Para finalizar, cada grupo explicará al resto de la clase el trabajo que han estado llevando a cabo y responderán a todas las preguntas y curiosidades que los demás grupos puedan tener. Por último, el grupo se reunirá para completar la evaluación. (*Ver apartado de evaluación*)

Por último, colocaremos todos los materiales en el rincón de la Edad Media y así estará todo listo para aprender algo nuevo al día siguiente. Además, se irán colgando fotografías de las distintas sesiones para que el alumnado las tenga como referencia y para que se vaya reflejando el progreso del Proyecto. También sería interesante que los distintos escenarios (sobre todo los que se dedicarán al *Role Play*) no hubiera que quitarlos, sino que sesión tras sesión, la clase se fuera transformando cada vez más en un espacio dedicado a la Edad Media.

Esta secuencia se repetirá en todas las sesiones excepto en la última, que al ser donde se presenta el producto final, transcurrirá de forma especial y que detallaré en el desarrollo de esa sesión más adelante.

5.2.2 Roles

Como he comentado anteriormente, el alumnado irá rotando por los distintos roles; dependiendo de la ratio puede que haya más de una persona desarrollando el mismo rol al mismo tiempo. Podría haber responsabilidades muy diferentes a la hora de trabajar por grupos, pero mi propuesta es la siguiente:

- ❖ *Journalist*: se encargará de hacer fotos al finalizar las distintas actividades y así poder enseñarlas cuando presenten lo que han hecho al resto de la clase. Además, se colgarán en el rincón de la Edad Media.
- ❖ *Speaker*: se encargará de exponer al resto de la clase lo que han estado trabajando, lo que han descubierto o aprendido.

- ❖ *Equipment*: se asegurará de que el grupo tiene todos los materiales necesarios para llevar a cabo la actividad y que todo está recogido al finalizar.
- ❖ *Mediator*: se encargará de mediar si existe algún problema dentro del grupo.
- ❖ *Secretary*: se encargará de rellenar la evaluación (Ver apartado de evaluación) al finalizar la actividad o de tomar alguna nota si fuera necesario

5.2.3 Apoyo de la comunidad educativa

Para que esta metodología salga adelante es conveniente que en el aula no solo esté la tutora, sino que contemos con algún otro apoyo que actúe como guía en los grupos de trabajo.

Al ser un Proyecto diseñado para trabajar la lengua inglesa, lo ideal sería contar con auxiliares de conversación en el aula.

De no ser posible, también podría intervenir algún profesor o profesora de apoyo, o incluso contar con ayuda externa como podrían ser las familias o estudiantes del Grado de Educación.

Si a pesar de todo lo anterior, la tutora es la única en el aula, el Proyecto podría igualmente seguir llevándose a cabo, existiendo la posibilidad de que alguno de los grupos trabaje de forma independiente durante la mayor parte del discurso de la sesión. Sin embargo, esto implicaría un gran trabajo previo hasta que el alumnado logre alcanzar la capacidad de autonomía necesaria para ello.

5.2.4 Biblioteca de aula

No podemos olvidar que es un proyecto que parte de la literatura por lo que la parte de lectura cobra una gran importancia. El alumnado en 2º de Primaria tiene competencias lectoras muy distintas que, sumado a la dificultad de leer en una lengua que no es la materna, da como resultado una clase en la que cada alumno y alumna es muy dispar.

Por todo lo anterior, creo que carecería de sentido “obligar” a toda la clase a leer las mismas leyendas o el mismo libro. En contraposición, creo que sería más conveniente contar con una serie de libros, relacionados con el Proyecto, a los que el alumnado pudiese acceder libremente para consultar dudas, en los ratos de lectura libre o cuando haya terminado otra tarea. Estos libros pasarían a formar parte de la biblioteca de aula, o incluso podrían colocarse en un sitio especial (como puede ser el rincón de la Edad Media) durante los días en los que se está desarrollando el Proyecto.

Existen numerosos ejemplares sobre las leyendas irlandesas, aunque tras recopilar y revisar libros durante mis prácticas en Irlanda, yo propongo los siguientes títulos:

Libros más clásicos:

- *Best-Loved Irish Legends*
- *Great Irish Legends for children*
- *Irish Legends for children*
- *Brave*

- *Tales from Old Ireland*

Libros más fáciles:

- *Irish Stencil Fun*
- *My Ireland Counting Book*
- *Where's Larry this time?*
- *Me, Nan, auntie Bridie and the Leprechaun*
- *My Irish Family Tree*
- *The Adventures of Shamrock Sean*
- *Brave*
- *Leprechaun Tales*
- *Irish Fairies*
- *Irish Legends*
- *Irish Heroes*

Cuentos de hadas:

- *The Troublesome Tooth Fairy*
- *Extra Fairy Tales*
- *Fairy Tale News*
- *Flora the Fancy Dress Fairy*
- *Fairy Dust*

Libros más difíciles, pero con imágenes reales:

- *The Lore of Ireland, An Encyclopedia of Myth, Legend and Romance*
- *Irish Tales and Sagas*
- *Legendary Ireland, Myths and Legends of Ireland*
- *Faery Nights Oícheanta sí*
- *Traditional Tales from Celtic Lands*
-

(Consultar bibliografía para tener la referencia completa)

5.2 SESIONES

La propuesta de intervención que he desarrollado se llevaría a cabo durante cinco sesiones: *Enchanted Forest*, *Medieval Meal*, *¡Dress me!*, *Art* y *Medieval Fest*. Sin embargo, al ser un Proyecto flexible siempre podrían abrirse más líneas de trabajo, ya que depende del contexto donde se aplique, variará la forma de trabajar; cada clase puede tener unos intereses, conocimientos previos o formas de aprender muy diferentes.

5.3.1 *Enchanted Forest*

Objetivos

- Trabajar contenidos relacionados con el tema del bosque: naturaleza, animales y criaturas fantásticas.
- Fomentar el gusto por la lectura a través de las leyendas.
- Desarrollar en el alumnado habilidades y destrezas para el aprendizaje autónomo.
- Fomentar el trabajo en equipo mediante el trabajo cooperativo y por proyectos.
- Desarrollar las competencias clave del currículo de manera transversal en diferentes áreas.

El primer día, como introducción al Proyecto, la profesora presentará el siguiente problema al alumnado: ¿Os lo habéis pasado bien estas vacaciones/fin de semana? ¿No sabéis lo que me ha pasado! ¿Queréis que os lo cuente? Pues resulta que he ido de viaje a Irlanda y durante estos días he estado recogiendo un montón de cosas para poder enseñáros las cuando volviera ¿Veis esta maleta? Las había ido guardando aquí y resulta que al abrir la maleta... ¡Han desaparecido cosas! Me he pegado tal susto que no me he atrevido a volver a abrirla y me la he traído aquí al cole a ver si me podáis ayudar.

Tras esta pequeña presentación, o similar, la docente abrirá la maleta y junto a la clase irán descubriendo diferentes objetos cotidianos: ropa, toallas, neceser, etc. pero también objetos que den cabida a hablar de Irlanda: postales, paraguas, CD de música, fotografías... hasta que, de entre todo ese revuelo, aparezca la siguiente carta:

Hello, 2nd class!

My name is Emerald, I'm a fairy who lives in the Irish woodlands.

Why am I writing to you this letter? Because the other day I met your teacher. Yes, I saw her in the forest, and I'm going to tell you the story.

Here, in Ireland, we have lots of enchanted forests. We, the fairies, love to live there with more magic creatures such as our friends the leprechauns. But we have a problem... We cannot let anyone to see us, but we really love you: the humans. What can we do so?

Easy peasy, lemon squeeze! Lots of kids in Ireland make lovely fairy doors, houses or hotels with different materials; they paint them and go to the forest with their family to find a lovely place to leave them. By doing all that they cannot see us, but they are building really lovely neighbourhoods where we can live. Besides, they usually put them into a tree hole, with a lot of glitter and a little message (we really love that) so we are able to go and read all their wishes!

So, 2nd class, I am here because your teacher had written this message: "Emerald, I wish my class could meet you someday and learn a lot of Ireland and its magic. I hope you enjoy your new house. Best, Verónica."

When I read that message, I flew into your teacher's suitcase (sorry for the mess) because I had a super idea! Let's organize a Medieval Fair in your school so you can experiment it!

Would you like to take part on this project? Don't worry if you don't know anything at all about it: every day I will whisper to your teacher some activities and legends, so you can learn more about me, where I live and my friends.

P.S. You need to use English all the time because I want to understand you!

See you soon.

xxx Emerald.

La carta se leerá a modo cuentacuentos, apoyándose en el lenguaje corporal, en el tono de voz y en algunas fotografías para implicar al máximo al alumnado en el discurrir de la historia.

Tras leerla, la profesora comenzará con la explicación de lo que va a ser el Proyecto, la organización de la clase, la división por grupos, etc.

En la sesión de hoy el tema es *Enchanted Forest* así que en cada rincón cada grupo trabajará distintas actividades relacionadas con el bosque.

Playdough

El grupo investigará sobre la naturaleza del bosque: los distintos árboles que podemos encontrar, flores, insectos...

En la mesa de trabajo encontraremos varias fichas plastificadas con modelos e ideas sobre lo que pueden construir, plastilina de varios colores y diferentes instrumentos como tijeras, palos, botones...

Las fotos que presento a continuación son solo un ejemplo, pero la idea es que haya actividades de distintos tipos: identificación de distintos tipos de semillas; creación de distintas flores; estampado de hojas e insectos a modo de fósiles...



Role Play

Se trabajará sobre los animales que podemos encontrar en el bosque. El rincón estará equipado con distintas telas, diademas, ropa y disfraces que el alumnado podrá usar para representar que son diferentes criaturas del bosque. También se pueden incluir peluches a modo marionetas. Por supuesto, no puede faltar la información necesaria como: qué tipos de animales viven en el bosque, bien sea mediante libros, etiquetas o fotografías. A continuación, muestro lo que pudiera ser un modelo.



Scrap Book

Se encargarán de escribir pequeños mensajes o deseos a las hadas del bosque. Dependiendo del nivel en el que se encuentren se les entregarán unos modelos u otros: solo con la plantilla, con guías, con huecos para completar...

Junk Art

Este grupo se encargará de realizar con materiales reciclados pequeñas puertas o casitas para las hadas. A continuación, muestro un ejemplo. Para su realización, en la mesa dispondrán de distintos materiales e instrumentos como pinturas, pegamento, tijeras, etc. y podrán servirse de los materiales reciclados que se encuentran en la caja destinada para Junk Art, que las familias van recopilando a lo largo del curso. También contarán con fotografías por si las quisieran utilizar como modelos.



5.3.2 Medieval Meal

La segunda sesión partirá de la leyenda “Eisirt” *(Consultar anexos). La trama principal discurre en torno a una comida, de ahí que durante la sesión de este día cada grupo trabaje la comida medieval desde distintos enfoques. La rutina, organización y materiales es muy similar a la de la primera sesión por lo que paso a comentar solamente los aspectos relevantes.

Por otra parte, al terminar la sesión, después de que cada grupo haya expuesto su trabajo, la clase recibirá otro nuevo mensaje del hada Emerald: ¿Por qué no traer “comida medieval” y degustarla durante la *Medieval Fest*? Para ello, deberán recordar todo lo que han visto en clase durante la sesión de hoy. Para hacer llegar el mensaje a las familias, se les entregará una carta que deberán entregar (Ver Anexo) o bien se subirá el mensaje al blog o plataforma digital, si se cuenta con ello.

Objetivos

- Trabajar contenidos relacionados con el tema de la comida medieval: alimentos, comida familiar, recetas y utensilios.
- Fomentar el gusto por la lectura a través de las leyendas.
- Desarrollar en el alumnado hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo.
- Fomentar el trabajo en equipo mediante el trabajo cooperativo por proyectos.
- Desarrollar las competencias clave del currículo de manera transversal en diferentes áreas.

Playdough

El trabajo será muy parecido a la anterior sesión, pero esta vez el grupo recreará distintos alimentos y platos de la época con plastilina. A continuación, presento algún modelo.



Role Play

La representación teatral o el juego simbólico de esta sesión irá encaminado al hecho de comer como acto social en sí; es decir, tendrán que imaginar que son una familia medieval que se dispone a comer. Podrán incluirse diferentes modelos y papeles: familia real, familia de artesanos, familia de campesinos; si hay sirvientes o no, etc. Dependiendo de lo que se quiera trabajar y los materiales que presentemos, así se condicionará el discurso de la sesión. A continuación, muestro un ejemplo que podría dar origen a un restaurante medieval.



Scrap Book

Como durante esta sesión la temática gira en torno a la comida, trabajarán sobre recetas de la Edad Media. Dependiendo el nivel en el que se encuentre el alumnado deberán completar, recoger o bien crear sus propias recetas. Se proporcionarán modelos, algunos de ellos, con posterior adaptación de la propia docente. Podrían estar extraídos de páginas web como las siguientes:

- <http://medievaleurope.mrdonn.org/clothing.html>
- <http://cookit.e2bn.org/historycookbook/27-315-normans-medieval-Food-facts.html>
- <http://www.bitwise.net/~ken-bill/med-p1.htm>

Junk Art

Durante esta sesión el grupo se encargará de crear todos los utensilios necesarios para una comida medieval: platos, cubiertos, jarras, etc. o incluso la decoración de la mesa. De esta forma, se espera que trabajen el vocabulario en inglés relacionado con el tema; pero no con la memorización de una lista, como se ha hecho de forma tradicional durante muchos años, sino porque necesitan nombrar un objeto en un momento determinado.

5.3.3 Dress me!

La sesión tomará como introducción la leyenda de *The Salmon of Knowledge* ya que las mujeres que aparecen en la leyenda no son princesas vestidas de rosa sino guerreras encargadas de entrenar al protagonista. Además, el hada Emerald les dejará otro mensaje recordando que pueden vestirse como quieran, es decir, que ni el color rosa es de niñas, ni el azul de niños y que cualquier persona puede disfrazarse con un vestido si así lo desea. Además, les recordará que el último día, durante la *Medieval Fest*, podrán disfrazarse de algún personaje medieval si así lo estiman, ya que las telas utilizadas en clase estarán a su disposición. Pero si creen que pueden tener algo de utilidad en casa, lo pueden consultar con la tutora.

Objetivos

- Trabajar contenidos relacionados con el tema de la vestimenta medieval: atuendos, modas,
- Fomentar el gusto por la lectura a través de las leyendas.
- Desarrollar en el alumnado hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo.
- Fomentar el trabajo en equipo mediante el trabajo cooperativo por proyectos.
- Desarrollar las competencias clave del currículo de manera transversal en diferentes áreas.

Playdough

Al estilo de las mariquitas de papel, el grupo tendrá que diseñar vestidos, trajes, armaduras o uniformes. La idea es trabajarlo con perspectiva de género, es decir, no daremos los modelos tradicionales en los que las niñas se visten de princesas con vestidos rosas y los niños son el príncipe azul, sino que presentaremos mujeres a las que hay que vestir de guerreras, hombres que llevan falda...

Role Play

Al estar la sesión destinada a la vestimenta de la Edad Media, el alumnado deberá representar un *Fashion Show* de esa época. El rincón podría estar decorado de este modo para facilitar esa pasarela de modelos. Se proporcionarán numerosas telas y un micrófono para poder ir describiendo toda la ropa que va pasando por esa pasarela medieval.



Scrap Book

Se presentarán varias fotografías con personajes a los que tendrán que describir, fijándose en la ropa que llevan, los colores; si lo acompañan de joyas o no; en qué creen que trabaja ese personaje, etc. También podrían apoyarse del juego ¿Quién es quién? Para aprender a describir a los personajes y apuntar esas anotaciones en el *Scrap Book*.

Junk Art

En este rincón, el grupo tratará de crear marionetas a las que vestirán como si de habitantes de la Edad Media se trataran. Una vez más, dependiendo del grupo, y de los materiales con los que se cuente, se les darán unos modelos u otros. A continuación, muestro diferentes ejemplos.



5.3.4 *We're artists*

En la sesión de hoy el tema es *We're artists*, así que cada grupo investigará sobre el Arte Medieval. La leyenda elegida para introducir el tema será *The King with Donkey's ears*, ya que esta historia gira en torno en buscar al mejor peluquero artesano para el rey y aparecen trovadores cantando rimas en la calle.

Objetivos

- Trabajar contenidos relacionados con el tema del Arte Medieval: mosaicos, vidrieras, artistas y rimas.
- Fomentar el gusto por la lectura a través de las leyendas.
- Desarrollar en el alumnado hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo.
- Fomentar el trabajo en equipo mediante el trabajo cooperativo por proyectos.
- Desarrollar las competencias clave del currículo de manera transversal en diferentes áreas.

Playdough

En esta sesión el alumnado intentará construir diferentes mosaicos con la plastilina. Las plantillas que utilizarán serán ilustraciones relacionadas o extraídas de las leyendas. A continuación, muestro algunas fotografías, tomadas en el pasillo del colegio en el que realicé las prácticas, y en las que se ve cómo consiguieron representar tres de las leyendas más famosas en forma de mosaico.



Role Play

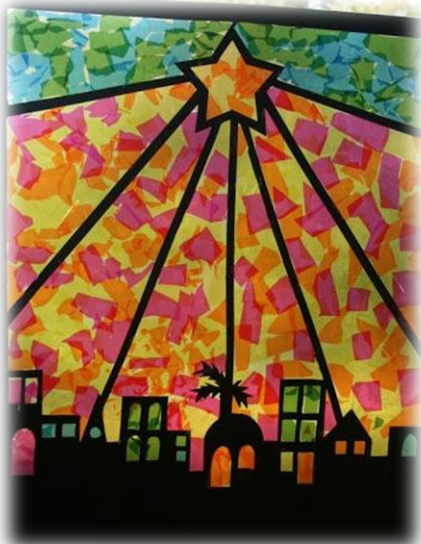
El grupo representará el Arte Medieval en varios ambientes posibles: podrán ser artistas de la corte real; hacer de juglares o trovadores: tocar algún instrumento: o ser una familia de artesanos y artesanas...

Scrap Book

Durante esta sesión el grupo se convertirá en trovadores. Una vez más, dependiendo del nivel se encargarán bien de recopilar diferentes poemas, canciones y rimas, bien de completarlas o bien de crear sus propias versiones contando lo que han ido trabajando durante las sesiones del Proyecto. Lo ideal sería que los recogieran tipo libro medieval, es decir, con los dibujos y colores típicos de la época.

Junk Art

El grupo hará diferentes vidrieras con papeles de colores. Podrán crear pequeñas ventanas; usar un símbolo para representar alguna de las leyendas que se han visto en clase o incluso intentar hacer una vidriera con una escena. A continuación, muestro algunas fotografías para ejemplificar lo explicado anteriormente.



5.3.5 Medieval Fest

El último día, para poner fin al Proyecto, la clase llevará a cabo una Feria Medieval. La idea de organizar esta feria es que el alumnado conciba el proyecto como algo global, como un conjunto de todo lo aprendido y trabajado a lo largo de los últimos días. Además, es una invitación al resto de la comunidad educativa (otras clases, familiares, etc.) a ser partícipes de la enseñanza/aprendizaje del alumnado. Por último, el hecho de tener este producto final será una motivación añadida para la clase durante todo el Proyecto.

La rutina de esta sesión, por lo particular de la misma, será distinta a las demás sesiones.

Objetivos

- Recopilar todos los contenidos trabajados durante el proyecto: El bosque mágico, las comidas medievales, la vestimenta y el Arte.
- Fomentar el gusto por la lectura a través de las leyendas.
- Desarrollar en el alumnado hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo.
- Fomentar el trabajo en equipo mediante el trabajo cooperativo por proyectos.
- Desarrollar las competencias clave del currículo de manera transversal en diferentes áreas.

Para comenzar la sesión, como todos los días, la clase se reunirá en asamblea. La profesora, a través de una comunicación del hada Emerald, les recordará que ese día es el último del proyecto así que tiene que ponerse en juego todo lo que han aprendido. Además, van a tener invitados e invitadas por lo que tienen que intentar hacerles creer que al pasar el umbral de la puerta están viajando en el tiempo y llegando a una Feria Medieval real.

Para conseguir todo ello, deberán trabajar en equipo como nunca ya que todavía queda mucho trabajo por hacer. Durante la Feria Medieval se puede organizar la clase de muchas formas diferentes, pero mi propuesta sería conservar todos los materiales realizados durante el proyecto dentro de lo posible para conseguir realmente ese ambiente buscado: casas de hadas y mensajes, marionetas, decoraciones de mesa y utensilios, Scrap Book con todo el trabajo realizado, fotografías tomadas durante el proyecto y de sus creaciones en el rincón de Playdough... Además, se pedirá a la clase que se meta en el papel y que interactúen todo lo que quieran con los invitados: podrán utilizar el rincón de Role Play, hacer de trovadores, organizar un teatrillo con las marionetas, invitar a degustar comida medieval y explicar su receta...



Cuando esté todo organizado, la gente empezará a visitar la clase y el alumnado tendrá que mantenerse en sus papeles medievales todo lo posible a la vez que van explicando, enseñando y mostrando todo lo que han ido trabajando.

5.4 EVALUACIÓN

En todo proceso de enseñanza-aprendizaje la parte de evaluación es necesaria. Sin embargo, no hay que tomar la evaluación como calificación, es decir, una simple nota sino como el momento en el que se valora qué hemos aprendido, dónde nos situamos y qué podemos mejorar. Para ello, propongo distintas rúbricas de evaluación, que usaremos en un momento u otro dependiendo de lo que queramos hacer hincapié.

Group Assesment

Se entregará una rúbrica a cada grupo, que rellenará la persona con el rol de *secretary* ese día, pero todo el grupo será el que debata y reflexione sobre su trabajo durante la sesión o actividad.



Group Work Reflection

Names of our group members:

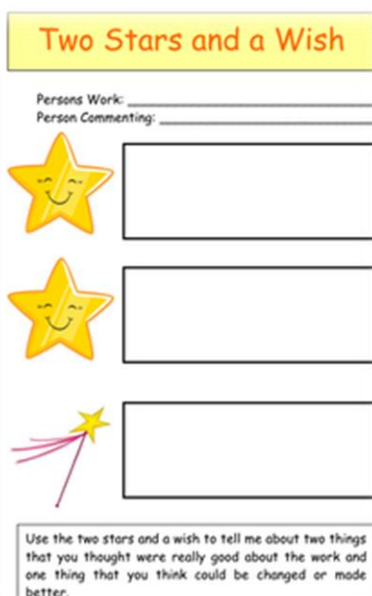
This is what went well with our group today:

Next time, we might want to try:

Overall, we give our group

☆ ☆ ☆ ☆

stars for our work today.



Two Stars and a Wish

Person's Work: _____

Person Commenting: _____

☆

☆

☆

Use the two stars and a wish to tell me about two things that you thought were really good about the work and one thing that you think could be changed or made better.

Incluso, podríamos dar otra rúbrica diferente para que cada miembro del grupo evalúe a alguno o alguna de sus compañeras durante ese trabajo en grupo, como podría ser la siguiente.

Self assesment

También es importante que cada persona tome consciencia de su trabajo por lo que la autoevaluación es una parte igualmente necesaria. Existen muchos modelos, presento uno como ejemplo a continuación.



Teacher assesment

La profesora no puede dejar de evaluar igualmente al alumnado, al ser un Proyecto por grupos propongo dos rúbricas diferentes; la primera, una evaluación grupal y, la segunda, una evaluación individual.

Date _____ Title of Work _____ Name _____

Cooperative Group Rubric

	Criteria				Points
	Beginning	Developing	Accomplished	Exemplary	
Research Information	Does not collect information.	Contributes little information.	Contributes information that relates to the topic.	Contributes a great deal of important information.	
Cooperates with Group Members	Never cooperates.	Seldom cooperates.	Usually cooperates.	Always cooperates.	
Shares Information	Keeps information to self and does not share with group.	Shares some information with the group.	Shares important information with the group.	Communicates and shares all information with the group.	
Listens to Group Members	Always talking and never allows others to speak.	Talks much of the time and rarely allows others to speak.	Talks too much at times, but usually is a good listener.	Balances listening and speaking well.	
Shares Responsibility	Always relies on others to complete assignments.	Rarely does work. Needs constant reminders to stay on task.	Usually does the work. Seldom needs reminders to stay on task.	Always does assigned work without being reminded.	
				Total ➡	

Comments:

Collaborative Group Rubric



Student Name _____
 Student Role _____


Date _____
 Project Title _____

Individual Tasks	Comments	Earned Points
Responsibilities of Individual Role <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> Student contributed to group as an active researcher		5 4 3 2 1
Group Tasks	Comments	Earned Points
Research <input type="checkbox"/> Group included _____ key facts regarding subject area.		5 4 3 2 1
Literacy Skills and Strategies <input type="checkbox"/> Group included appropriate main ideas <input type="checkbox"/> Group included appropriate supporting details <input type="checkbox"/> Group properly summarized findings		5 4 3 2 1
Communication of Ideas to Audience <input type="checkbox"/> Group communicated ideas efficiently both written and verbally <input type="checkbox"/> Group established their expertise and was able to entertain a minimum of two questions from the audience <input type="checkbox"/> Visual aids were appropriate and met requirements		5 4 3 2 1
Collaboration <input type="checkbox"/> Students were able to properly communicate ideas among each other <input type="checkbox"/> Students demonstrated respect among all members <input type="checkbox"/> Students used appropriate language to diffuse disagreements and celebrate accomplishments		5 4 3 2 1
Total Points Earned and Percentage		


Key
 5 = Excellent
 4 = Very Good
 3 = Satisfactory
 2 = Needs Improvement
 1 = Unsatisfactory

Presentation Assesment




Por otra parte, si también queremos evaluar la parte de exposición del alumnado habrá que emplear un método o aplicación para reflejarlo, incluir apartados en las rúbricas o bien entregar otra distinta. Adjunto lo que pudiera ser un modelo:



Talk Partner Assessment



This is your review of your talk partner for this week! **Be honest and kind!**

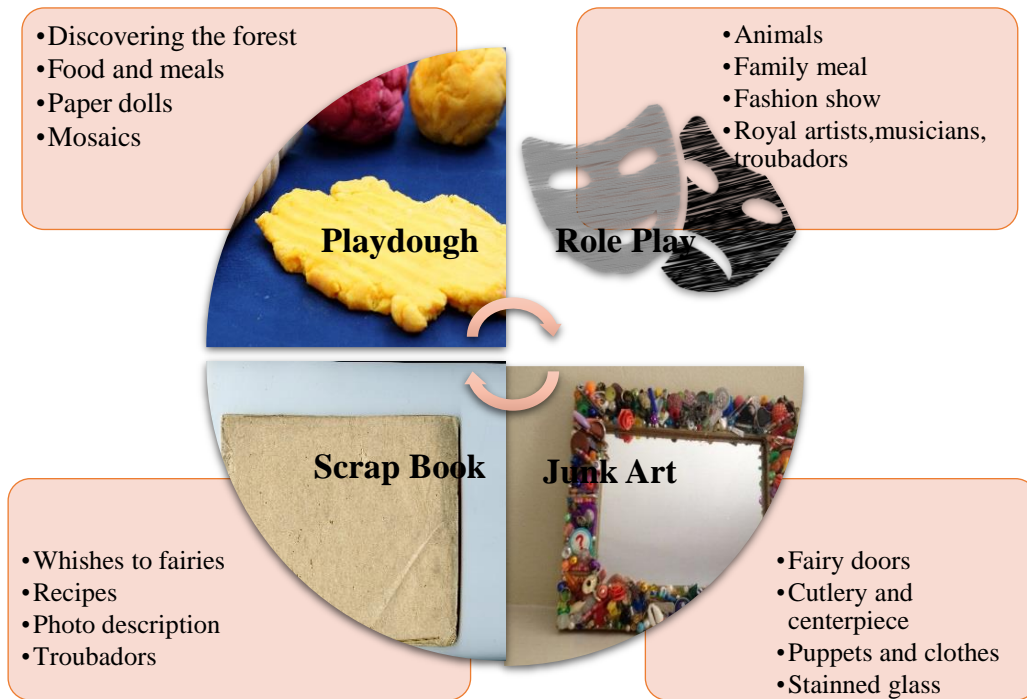
My partner...			
Made good eye contact			
Listened carefully to me			
Took it turns to talk			
Shared the work fairly			
Used the right technical vocabulary			
Explained their answers clearly			
Stayed on task			
Showed the teacher when we were ready			

The best thing about my partner this week was...

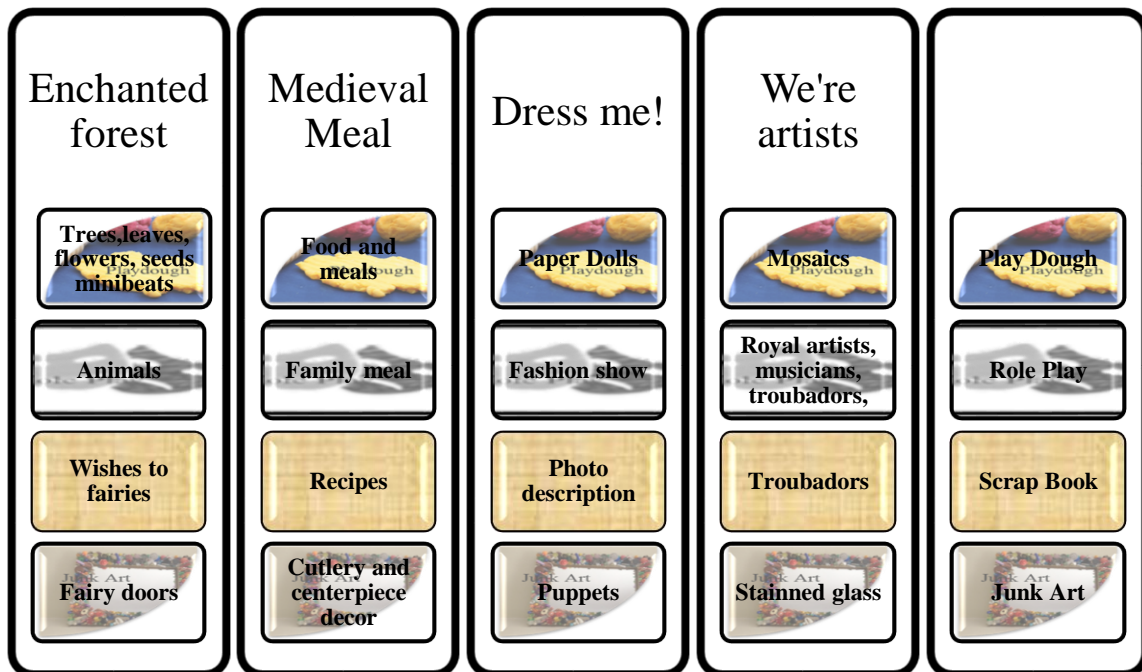
Next time, my partner should...

Assessor: _____ Partner: _____ Date: _____

5.5 MAPAS CONCEPTUALES



ACTIVIDADES DIVIDIDAS POR RINCONES 1



ACTIVIDADES DIVIDIDAS POR SESIONES 1

6. CONCLUSIONES

En cuanto a mi Propuesta, es cierto que un Proyecto debería partir de los intereses, problemas o preguntas que en un momento puntual surjan del alumnado y, en cambio, en este caso está previamente planificado. Sin embargo, se trata de un proyecto flexible en el que se podrían abrir más líneas de investigación que las desarrolladas en los anteriores apartados. Solo por poner algunos ejemplos de posibles líneas de investigación: el otoño en los bosques (estaciones), druidas y curanderos (plantas medicinales), cuidado de la naturaleza, *Bug Hunt*, Orientación, animales salvajes y domésticos, miedos, *Golden Guardians*. La arquitectura en la Edad Media (castillos), formas de cocinar (tradicional y actual). Mercados (trueque, intercambio de dinero, matemáticas), artesanía (talleres, manualidades, escultura.), escudos de armas (árbol genealógico, identidad de equipo), guerreros/as (identificar sus puntos fuertes y débiles), gigantes. paisaje (clima). la sociedad medieval, la vida diaria en los castillos (rutinas). Instrumentos musicales. Medios de transporte...

En cuanto a mi análisis, el principal inconveniente que he encontrado a la hora de realizar este trabajo surgió cuando comencé a pensar en cómo trasladar las leyendas irlandesas a un aula situado en España. Primeramente, porque la búsqueda de leyendas irlandesas en sí misma puede ser un aspecto complicado, ya que algunas de ellas ni siquiera se encuentran originalmente escritas en inglés, sino que hay que basarse en traducciones del gaélico. Además, antes de comenzar mis prácticas en Irlanda, creía que estas constituían una parte fundamental en el proceso de enseñanza/aprendizaje, y aunque sí se trabajan, no lo hacen de forma muy habitual. La principal desilusión fue con el Día de San Patricio, fecha señalada en la que esperaba recopilar muchas ideas, actividades y formas diferentes de trabajar esta fiesta cultural, en la que las expectativas superaron a la realidad.

Por otra parte, es verdad que mi trabajo está centrado principalmente en la observación de un solo colegio irlandés por lo que los resultados no se pueden extrapolar ya que, desafortunadamente, desconozco si en otros centros las leyendas se trabajan de forma diferente. Además, no he tenido la oportunidad de estar un curso escolar completo por lo que también he perdido posibles oportunidades de aprendizaje e investigación.

En general, estoy contenta con la investigación que he llevado a cabo y la posterior Propuesta de intervención, aunque todavía me queda mucho por mejorar y aprender.

“Learning to teach is a development process (Freeman, 1991); indeed, while there may not be any strict sequence of developmental stages in teaching, learning it is said to be lifelong process.”

7. BIBLIOGRAFÍA

7.1 DOCUMENTOS OFICIALES

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 10 de diciembre de 2013, n ° 295. Referencia: BOE-A-2013-12886
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 1 de marzo de 2014, n ° 52. Referencia: BOE-A-2014-2222
- Decreto 26/2016, de 21 de Julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. Boletín oficial de Castilla y León. Valladolid, 25 de julio de 2016, número 142, 34184-34746
- *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*. Strasbourg: Council of Europe, 2001.
- Universidad de Valladolid (2010). Memoria de plan de estudios del título de grado maestro –o maestra- en educación primaria por la Universidad de Valladolid. Verifica 4, 23/03/2010. Recuperado el 5 de junio de 2018 en: <http://www.feyts.uva.es/sites/default/files/MemoriaPRIMARIA%28v4%2C230310%29.pdf>

7.2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

- Ausubel, D.P. (1968). *Educational psychology. A cognitive view*. Nueva York: Holt
- Bandura, A. (1977) *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press
- Bruner, J. (1960). *The process of education*. Cambridge: Harvard University Press. Martín Bravo, C. et al. (2010). *Psicología de la educación para docentes*. Madrid: Ediciones Pirámide
- Gardner, H. (1993). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: PAIDÓS
- Larmer, J. y Mergendoller, J. R. (2010) The Main Course, Not Dessert, en *Buck Institute for Education* (<http://www.occgate.org/conf/2014/PBL-Handouts-OCCGATE-2014.pdf>)
- López, E. (2017) *Proyecto de trabajo para el aula de Infantil: Investigación social y diseño didáctico*. Desarrollo Curricular de las Ciencias Sociales en Educación Infantil.
- Piaget, J. & Inhelder, B. (1966) *La psychologie de l'enfant. Collection Que sais-je?: Presses universitaires de France*
- Vigotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

- (Zabala, 1989; Torres 1994) Zabala, A. (1989). El enfoque globalizador. *Cuadernos de Pedagogía nº 168*. Barcelona

7.3 LIBROS DE LEYENDAS

Libros más fáciles

- Barrett, P. (2016). *Where's Larry this time?* Dublin, Ireland: O'Brien Press
- Carroll, Y. & Su, L. (1997). *Irish legends for children* (pp.1-64). Dublin, Ireland: Gill & Macmillan
- Carroll, Y. (2002). *Leprechaun Tales*. Dublin, Ireland: Gill Books
- Doyle, M. & Sharkey, N. (2006) *Tales from Old Ireland*. Ireland: Barefoot Books.
- Gogarty, B. & Butchartz, R. *The Adventures of Shamrock Sean*. Dublin, Ireland: O'Brien
- Keith, H. (2011) *My Irish Family Tree*. Ireland: Gill Books.
- McNiven, D. & Suggus, M. A. (2016) *Me, Nan, auntie Bridie and the Leprechaun*. Ireland: Killarney printing
- Potter, T. (2017). *Irish Stencil Fun*. Dublin, Ireland: Gill & MacMillan
- Risco, E., & Naggi, M. (2017). *Brave*: Disney Pixar
- Waters, F. (2007). *Great Irish Heroes. Mini edition*. Ireland: Gill Books
- Webb, M. & Ryan, E. (2017). *My Ireland Counting Book*. Dublin, Ireland: O'Brien Press

Cuentos de hadas

- Ada, A.F. & Tryon, L. *Extra Fairy Tales News from Hidden Forest*. UK: Atheneum & Alfaguara
- Hawkins, C & Hawkins, J. (2005) *Fairy tale news*. London Walker.
- Meadows, D. (2012). *Flora the Fancy Dress Fairy*: UK: Achette Children's Group
- Rees, G. (2003). *Fairy Dust*. UK: Pan Macmillan
- Toksvig, S. (200). *The Troublesome Tooth Fairy*. Ireland: Random House Children's Publisher UK

Libros más difíciles, pero con ilustraciones reales

- Mac Liammóir, M. (2000). *Faery Nights Oícheanta sí*. Dublin, Ireland: O'Brien Press
- Massey, E. (2009). *Legendary Ireland, Myths and Legends of Ireland*. Dublin, Ireland: O'Brien Press
- O'Connor, U. & Bewick, P. (1996). *Irish Tales and Sagas*. Dublin, Ireland: Town House

- O Hogáin, D. (2006). *The Lore of Ireland, An Encyclopedia of Myth, Legend and Romance*. NY, USA: BOYDELL PRESS
- Parker, V. (2004). *Traditional Tales from Celtic Lands*. Dublin, Ireland: Chrysalis Children's Books

8. ANEXOS

8.1 CARTA HADA EMERALD (SESIÓN ENCHANTED FOREST) EN ESPAÑOL

¡Hola, clase de 2º!

Me llamo Emerald y soy un hada que vive en los bosques irlandeses.

¿Por qué os estoy escribiendo esta carta? Pues porque el otro día conocí a vuestra profesora. Sí, la vi en el bosque, y os voy a contar ahora mismo la historia.

En Irlanda tenemos un montón de bosques encantados. A nosotras, las hadas, nos encanta vivir aquí junto a muchas otras criaturas mágicas, como nuestros amigos los leprechauns. Pero tenemos un problema... no podemos dejar que nadie nos vea, aunque realmente os queremos un montón. Entonces, ¿Qué es lo que podemos hacer?

¡Pan comido! Muchas niñas y niños irlandeses fabrican puertas de hadas, casas u hoteles con distintos materiales; los pintan y van al bosque con su familia para encontrar el sitio perfecto donde dejarlo. Haciendo todo esto siguen sin ser capaces de verlos, pero nos construyen barrios preciosos donde podemos vivir. Además, normalmente los dejan en agujeros que encuentran en los árboles, en los que esparcen muchísima brillantina, y dejan un pequeño deseo o mensaje (que nos encanta). ¡Así somos capaces de ir y leer todos los deseos!

Y esa es la razón por la que estoy aquí, clase de 2º, porque vuestra profesora ha escrito este mensaje: "Emerald, me encantaría que mi clase pudiera conocerte algún día y aprender un montón de cosas sobre Irlanda. Espero que te guste tu nueva casa. Un saludo, Verónica."

En cuanto leí el mensaje, volé hasta la maleta de vuestra profe (ya lo siento por el alboroto) porque tenía una súper idea: ¡Hagamos una Feria Medieval en nuestro cole!

¿Os gustaría formar parte del proyecto? No os preocupéis si de momento no sabéis mucho del tema: cada día susurraré a vuestra profesora algunas actividades y leyendas para que podáis conocer más cosas sobre mí, el lugar donde vivo y mis amigas y amigos.

P.D. ¡Tenéis que usar inglés todo el rato para que pueda entenderos!

Nos vemos pronto.

Un beso muy grande,

Emerald.

8.2 MENSAJE PARA LAS FAMILIAS (SESIÓN MEDEIVAL MEAL)

Dear parents/tutors,

We have been very busy working in many aspects of the Medieval Age. I have asked the students to each bring a food, dish, dessert or drink because we're having a Medieval Fest.

We won't need every student to bring items, we will end up with far too many things that won't be eaten at the end. If you would like your children to bring an item, would you please return this letter, along with what what your children will be bringing.

Moreover, if you would like to attend, or would like to volunteer to help please mark the appropriate space below. We welcome any visitors or help but we also understand demands of work or home so please don't fell obligated to attend, this is just a fun way to end our project.

Sincerely,

- I will be able to help my child **prepare a dish** for the Medieval Fest
- I would like to **volunteer** during the Medieval Fest
- I would love to **attend** to the Medieval Fest

*NOTE: Make sure that the child knows every ingredient cause we will make a label in class, in order to allergies, etc.

8.3 LEYENDAS UTILIZADAS COMO INTRODUCCIÓN EN LAS DIFERENTES SESIONES

Son una recopilación de leyendas ya de por sí adaptadas al público infantil pero, al estar dirigida la Propuesta hacia un alumnado en el que la lengua inglesa no es la materna, pueden sufrir más adaptaciones por parte de la tutora si así lo considera oportuno. Eso sí, teniendo mucho cuidado de no perder el significado de la leyenda en sí por querer simplificarlo demasiado.

EISIRT (SESIÓN MEDIEVAL MEAL)

The king was furious! His favourite poet Eisirt had just insulted him. It had happened during the feast. The king was boasting about his great strength and that he was greatest living warrior, when he noticed the expression on Eisirt's face. He challenged him to explain.

"You are a brave warrior, but beyond the hills there are men so tall that it would take only one of them to defeat our army and kill all our people", replied Eisirt. The king was raging and gave Eisirt only five days to prove that these giants really existed.

Eisirt set off. He had a problem. If he didn't return with proof, he would be laughed and would probably be punished. On the other hand, if he found these giants they might kill him.

After some time, Eisirt reached the palace of the King of Ulster. A feast was being held in the great hall, in honour of Fergus the king.

Although he was terrified, Eisirt walked boldly up to the guard and demanded to be let in. All the guests rushed to the tiny man. "Stay away from me, monsters!" he roared, but his voice was no louder than the squeak of a mouse.

He pointed to a dwarf (this was Conn, King Fergus's chief poet). "I will speak to the small giant". Conn reached down, lifted Eisirt and placed him on the table in front of King Fergus.

"Who are you, little man, and where do you come from? Asked the king.

"I am Eisirt, chief poet and wise man of my people."

"You are very welcome here" said Fergus. "You must join us, and after you have eaten you must sing for us and tell us about your home."

The king called for a sit for Eisirt and ordered food and wine for him, this was not all easy. Where could a chair small enough be found and from what could he possibly drink? The queen provided the answer. Her golden thimble became a wine goblet and her brooch became a seat.

"Sit and enjoy yourself, poet. You have travelled for and you must be hungry and thirsty."

"I will neither drink your wine or drink your food! "shouted Eisirt. There was silence in the great hall. Nobody had ever spoken to the king like this before.

Suddenly, the king laughed. "Oh dear, why are you so angry with me? If I am not careful you might challenge me to a duel, and what chance would I have against such bravery as yours?"

“I will put you in my goblet, then you will have to drink!” With that, he lifted Eisirt and dropped him into a goblet of wine.

The little man tried to swim. “King Fergus of Ulster, you are doing a foolish thing. If I drown, you will never hear about my wonderful home or where it is.”

“Save him, save him!” the guests cried out. Fergus took him out.

“Why did you insult us by refusing our hospitality?”

“If I told you”; answered Eisirt, “you would be angry with me. I don’t think that people who make you angry live very long.”

“I give you my word that I will listen to what you have to say and that you will not be harmed,” answered the king.

“Well,” said Eisirt, “I cannot stand injustice and I know that you are unjust to your chief steward. I also know that he is cheating you” I cannot eat or drink here while this is happening.”

There was silence in the great hall. This was treason. No one spoke to the king like this!

Then the king spoke. “You are a strange little man with strange powers indeed. I do not understand how you know these things, for you have only just arrived in our land. You are correct. I have been unfair to my chief steward, and it must be true also that he is cheating me,” said the king.

“Sir”, replied Eisirt, “there is nothing worse than an unjust king, but there is nothing better than he is unjust and promises to change. Now I will join your feast.”

Eisirt sat down, lifted the thimble and drank the wine. The guests listened long into the night as he told them wonderful stories about his people and the land from he had come.

THE SALMON OF KNOWLEDGE (SESIÓN DRESS ME!)

Long ago, there lived a boy called Fionn, who wanted to know everything. His mother got tired of answering his questions, so he sent him to live with two wise women. They taught Fionn many things. One day, they too got tired of answering his questions. They sent him to live with the wisest man in Ireland, who was called Finnegas. But even he did not know everything. And even he got tired of being asked questions by Fionn.

“How can I know everything?” asked Fionn.

“Everything in the whole world?”

“I’m not going to tell you that”, said Finnegas. (Finnegas had a secret)

Fionn did all jobs around the house for Finnegas. He didn’t like the cooking and cleaning, but he loved the hunting and fishing. Finnegas often sent him to fish in a pool in the river Boyne. Fionn liked it there because he could sit in the shade of a huge hazel tree. He would watch the hazel nuts fall into the water and drift away. Sometimes a silver salmon came up from the depths of the pool and swallowed the nuts.

The one day, Fionn caught the salmon. When Finnegas saw the fish, he became very excited. “Cook it at once”, he said, “and don’t eat a single bit of it. This fish is all for me.” Fionn thought this was a bit unfair. The salmon was huge, and *he* was the one who had caught it. But Finnegas was his master, so he would do as he was told.

He lit a fire and cooked the salmon. Even though it smelt delicious, he did not taste any of it. But as he was taking it off the fire, he burnt his thumb on the salmon’s hot bubbling skin. He stuck his thumb in his mouth and sucked it to stop the pain. Then he took the fish to Finnegas. “You didn’t eat any of the salmon, did you?” Finnegas asked suspiciously, his voice squeaking with worry.

“I did not”, said Fionn.

“You didn’t even taste its skin, did you” said Finnegas. Fionn started to say, I did not again. Then he remembered. “I just put my finger in my mouth when I burnt it on the skin”; he said. “But I didn’t eat any.”

Finnegas was furious. “Now *you* have it! *You* have the Knowledge” he roared. “What?” said Fionn. “What are you saying?”

“That fish is the Salmon of Knowledge”, said Finnegas. “It has eaten the nuts from the ancient hazel tree that holds all the knowledge of the world. And the first person to taste that salmon gains all the wisdom there is!”

Fionn was amazed. “You can have the rest of it,” he said guilty. “It’s not use now”, said Finnegas. “It’s only a stupid, ordinary fish. Now all its knowledge is inside you.”

“I don’t think so”, said Fionn.

“I don’t feel very different.”

“Which finger did you bur?” asked Finnegas.

“My thumb”; said Fionn, holding up his thumb.

“Put it in your mouth”, ordered Finnegas.

Fionn looked at his thumb. Then, slowly, he placed it in his mouth. As soon as he did so, he felt all the knowledge of the world rush into his head. He had only to think of a question -any question- to know the answer immediately.

Poor Finnegas! They ate the rest of the fish together anyway. Bit Finnegas could not eat very much. He knew now he would never have the wisdom he had waited for all his life. Instead, the knowledge had gone to a little boy. When he grew up, he became a great warrior and hunter, and a wise leader of the Fianna, the greatest band of warriors Ireland had ever known. And whenever he needed to know something-anything- all he had to do was put his thumb in his mouth and bite hard on it. He never had to ask any questions, ever again.

THE KING WITH DONKEY'S EARS (SESIÓN THE KINK WITH DONKEY'S EARS)

There was once a boy called Donal, who wanted to be a barber. His mother wasn't happy about it. Donal was her only son, and she wanted him to be a famous hero. But Donal didn't want to be a hero. He wanted to cut people's hair and make them look good.

Now, the king of the country, Labhraí Loingseach, had a secret. It was a very big secret. He had donkey's ears. He wore them flattened down under his crown, so no one could see them. Whenever he got his hair cut, he had the barber executed immediately afterwards, so his secret would not get out.

Everyone wondered what the big secret was.

One day, Donal was called to palace to cut the king's hair. His mother threw a terrible fit and refused to let him go. Instead, herself went to the palace gates and wept and roared and screamed bawled. All the countries had to go around with their fingers in their ears, so they wouldn't hear the awful noise.

The king couldn't put his fingers in his ears, because of his secret.

He said: "What is that woman yowling about?"

The Chief Minister took his fingers out of his ears and said: "What?"

The king repeated the question.

"It's her son, the barber", said the Chief Minister. "She doesn't want him put to death. She says she won't stop until he is spared. And if he is killed, she says she'll carry on forever!"

That was an awful threat. Labhraí was already so tired of listening to the commotion that he said: "Very well! I will let her son live. But he must swear that he will not tell nobody what he sees when he cuts my hair. Not a word to anything with ears or a mouth."

And Donal promised. He cut the king's hair. He saw the king's secret.

Afterwards, Donal found he could think of nothing but the king's ears. Every time he saw a donkey, he started guiltily. Every night, he dreamt about ears. He became pale and sick.

His mother said: "What's wrong with you now, son?"

"It's the king's secret," said Donal. "I'm the only one in the whole world who knows it. Not telling anyone is driving me mad."

"You could tell me," his mother suggested.

Donal knew that if he told his mother the secret, it would be all over the kingdom in about an hour. He shook his head.

"I have sworn no to tell anyone or anything with mouth or ears." His mother sniffed. "If that's the case", she said, "tell something that doesn't have a mouth or ears. Tell plant or a tree."

So, Donal went straight down to the river bank and whispered the king's secret to a big willow tree there. Afterwards, he felt much better.

But that is not the end of the story. The willow was a lovely tree. One day a harper passed by and saw how goof the wood was. He needed a new harp. So, he cut a branch

from the tree and made one. The he continued on his way and, as a chance would have it, he was called to play for the court of King Labhraí Loingseach.

A soon he struck his harp it began to sing-all by itself! It sang:

“Labhraí Loingseach has donkey’s ears,

Labhraí Loingseach has donkey’s ears,

Labhraí Loingseach has donkey’s ears...!

And while the court stared at the king in amazement, the singing went on and on. Labhraí was furious. He leapt from his throne. His crown fell off. And his ears, long and pointed and covered in soft fur, could be plainly seen. Everyone could see them. Labhraí Loingseach discovered two things. The first thing he learned was that it was impossible to keep a secret in Ireland. The second thing he learned was that having donkey’s ears was not such a big deal. Life was easier, now that everyone knew his secret. He no longer had to worry all the time about being found out.

As for Donal, he had saved all the barbers of the kingdom of certain death. He was a hero. His mother was delighted. And he was made Royal Hairdresser and was allowed to give the king a much nicer haircut. So, he was delighted too!