



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

Las leyendas como recurso didáctico y creativo en 2º curso de Educación Primaria

Presentado por Ángela García Calavia

Tutelado por Sergio Suárez Ramírez

Soria, 12 de julio de 2018

ÍNDICE

RESUMEN/ ABSTRACT	1
1. JUSTIFICACIÓN	2
2. OBJETIVOS	4
3. MARCO TEÓRICO	5
3.1. LOS GÉNEROS LITERARIOS EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA	5
3.1.1 GÉNEROS LITERARIOS	5
3.1.2. LAS LEYENDAS	9
3.2. LA CREATIVIDAD LITERARIA EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA.....	16
TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS DE CREACIÓN LITERARIA	19
3. 3. CREATIVIDAD Y LITERATURA EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA	22
4. MARCO EMPÍRICO O METODOLÓGICO	25
4.1. INTRODUCCIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA	25
4.2. OBJETIVOS	26
4.3. CONTENIDOS	26
4.4. COMPETENCIAS CLAVE.....	27
4.5. SESIONES	28
4.6. EVALUACIÓN.....	36
5. CONSIDERACIONES FINALES Y CONCLUSIÓN	37
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39
ANEXOS	42

RESUMEN

El presente trabajo analiza la importancia de utilizar creativamente las leyendas en el ámbito educativo. Las leyendas forman parte del género narrativo y el trabajo de las mismas en el aula es necesario, aunque a veces controvertido, puesto que no se les concede la suficiente importancia. Asimismo, se analiza el papel de la creatividad en el desarrollo integral de las personas.

Desde los primeros niveles de Educación Primaria se pueden utilizar las leyendas en el aula para que los alumnos, de una manera lúdica y creativa adquieran un adecuado uso del lenguaje a nivel oral y a nivel escrito. Lo más importante, este aprendizaje lo harán de una manera creativa y no sistemática y por lo tanto, será un aprendizaje más sólido. Por ello, a través de una propuesta didáctica destinada a alumnos de segundo curso de Educación Primaria presentamos una serie de actividades para que podamos trabajar las leyendas de manera creativa en nuestras aulas.

PALABRAS CLAVE: leyendas, creatividad, técnicas creativas, lectura, escritura, propuestas didáctica.

ABSTRACT

The present work analyzes the importance of using legends creatively in the educational field. The legends are part of the narrative genre and working on them in the classroom is necessary but sometimes controversial because they are not given enough importance. Likewise, the role of creativity in the integral development of people is analyzed.

From the first levels of Primary Education, legends can be used in the classroom so that students, in a playful and creative way, acquire an adequate use of language at the oral and written level. Most importantly, this learning will be done in a creative and non-systematic way and therefore, it will be a more solid learning. For this reason, through a didactic proposal aimed at students in the second year of Primary Education, we present a series of activities so that we can work the legends creatively in our classrooms.

KEY WORDS: legends, creativity, creative techniques, reading, writing, didactic proposals.

1. JUSTIFICACIÓN

La principal razón por la que se decide elaborar el trabajo de fin de grado acerca de las leyendas es porque, desde el punto de vista de maestra, se le concede muy poca importancia en las aulas a este género literario. Desde pequeños, los alumnos están acostumbrados a leer cuentos y leyendas sin pararse a pensar en la importancia que tienen esos relatos en su vida. Las leyendas que cuentan las madres a sus pequeños siempre son recordadas con entusiasmo y deben enseñarse desde etapas tempranas. Pero, ¿siguen siendo las mismas que antes? Hay leyendas que no cambian y por más que pasen los años seguirán estando ahí, a nuestra disposición, para llenar el alma de nuestros pequeños. Quizá por eso consideramos este género narrativo un vehículo fundamental para educar y transmitir valores a los alumnos. Sin embargo, investigando diferentes libros de texto de Educación Primaria, sobre el trabajo con leyendas, apenas hay un apartado que se dedica a tratarlas. Por lo tanto, se puede afirmar que es un aspecto bastante abandonado.

Unido a este gran interés por las leyendas, es importante fomentar la imaginación y creatividad en las aulas. Las leyendas pueden trabajarse en las aulas de Educación Primaria de forma creativa para formar alumnos competentes que desarrollen al máximo su capacidad para imaginar y crear. Sin embargo, la primera pregunta que debemos hacernos es si estamos los docentes fomentando la creatividad literaria en nuestros alumnos. Pregunta que todo docente estaría seguro de responder pero que resulta complicada de contestar. Incluso si nos regimos por la actual ley educativa, Ley Orgánica 8/2013, 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) observamos que apenas da importancia a esta capacidad innata. La racionalidad es el factor dominante en el funcionamiento de las diferentes etapas educativas; por ello estimamos que existe una cierta carencia imaginativa en las aulas y en la vida, así que los docentes necesitamos recursos que puedan reactivar la capacidad creativa de los alumnos. Las leyendas pueden considerarse recursos didácticos y creativos y, por ello, a lo largo de este trabajo se pretende aclarar algunos conceptos y técnicas para potenciar la creatividad a partir de estos textos en los alumnos de segundo curso de Educación Primaria.

Es importante finalizar la justificación de este Trabajo Fin de Grado remarcando que el título de grado de Maestro en Educación Primaria exige a los estudiantes que al finalizar sus estudios hayan adquirido una serie de competencias que les permitan desempeñar la

labor educativa de manera eficaz. Dichas competencias están recogidas en la ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre.

A continuación, se establecen las **competencias generales** del título que más se ajustan a mi TFG:

1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos referidos a la Educación, así como los organismos y leyes que la forman. Esta competencia se concretará en el conocimiento de diferentes terminologías, las características sociales y pedagógicas de los alumnos, los conceptos psicoevolutivos, las diferentes técnicas de enseñanza-aprendizaje así como de las posibles dificultades a las que se tienen que hacer frente los docentes en cada una de las etapas de desarrollo del niño.
2. Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos a su trabajo de manera profesional. Esto implica por un lado ser capaz de coordinarse con otros profesionales y por otro, resolver los posibles conflictos que puedan surgir.
3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales para emitir juicios. Esta competencia implica que los estudiantes sean capaces de reflexionar y buscar información en diferentes fuentes; tanto primarias como secundarias.
4. Que los estudiantes potencien la idea de educación integral por medio de actitudes críticas y responsables. Para ello deben garantizar la igualdad entre hombres y mujeres, la igualdad de oportunidades, la interculturalidad y las actitudes de respeto así como los valores democráticos propios de una cultura de paz.

En relación con la Lengua Castellana y Literatura, una de las competencias requiere que el futuro docente comprenda los principios básicos de las ciencias del lenguaje, de la comunicación y de la literatura infantil. Además, será imprescindible que conozca el currículo escolar, el proceso de aprendizaje del lenguaje escrito (y sus posibles dificultades) y emplee diferentes recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, para que los alumnos no solo se limiten a aprender los contenidos curriculares, sino también que adquieran las competencias clave. Se establece a su vez, como requisito indispensable la habilidad del docente para hablar, leer y escribir de manera correcta y adecuada a los diferentes contextos.

La tarea de los profesores de Lengua Castellana y Literatura deberá consistir en formar desde las aulas el desarrollo de las capacidades lingüísticas y comunicativas de los

alumnos para que sean capaces de expresarse con su mundo interior y con el exterior. Esto les permitirá comprender la cantidad de mensajes que rodean su vida cotidiana e intercambiar información a través de la comunicación.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que a continuación se incluyen son los planteados en todo el presente trabajo. Los objetivos principales son los siguientes:

- Contribuir al conocimiento de la literatura a través de los géneros literarios y, en concreto, a través de las leyendas.
- Reflexionar acerca de la importancia que tienen las leyendas en el aula de Educación Primaria.
- Justificar la importancia que se le debe otorgar a la creatividad infantil en las escuelas.
- Tomar conciencia de la importancia de trabajar con leyendas con el fin de desarrollar la competencia comunicativa.
- Elaborar una propuesta didáctica para su desarrollo en Educación Primaria con el fin de explotar las máximas capacidades creativas de los alumnos utilizando como recurso las leyendas.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. LOS GÉNEROS LITERARIOS EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

3.1.1 GÉNEROS LITERARIOS

En pocas palabras, antes de abordar los géneros literarios y siguiendo a Romera (1979) la literatura lleva etimológicamente la mención de la letra, letra impresa en particular. Sin embargo, precisando más en este concepto podemos decir que literatura hace referencia al conjunto de obras literarias. Una obra literaria es un conjunto ordenado de pensamientos, expresados por medio del lenguaje con un fin particular. Ese fin particular es una necesidad del hombre puesto que todos los hombres buscan comunicar su verdad para conocer mejor su pensamiento y ejercitarlo.

La clasificación de las obras literarias en géneros literarios se inició con Aristóteles “en la Grecia clásica” siguiendo un criterio dogmático y regulador: se agruparon todas las obras que seguían unos cánones fijos.

En su obra *La poética*, Aristóteles distinguió los siguientes géneros literarios: género épico, género lírico y género dramático. Para Aristóteles, los géneros literarios estaban sujetos a la posibilidad de cambio, y presentaban unas características estructurales propias como el tiempo, la acción o el tipo de verso. El género épico, actualmente asimilado al género narrativo, hacía referencia a todas aquellas obras en las que el autor presentaba hechos legendarios, generalmente haciéndolos pasar por verdaderos. En algunos casos, la épica no era siempre escrita y se contaba oralmente por los rapsodas, recitadores o pregoneros ambulantes que recibían honorarios por sus servicios como poetas o cantores. El género lírico agrupaba todas aquellas obras en las que el autor mostraba sentimientos o emociones. Finalmente, el género dramático era aquel que representaba algún episodio o conflicto de la vida de los seres humanos a través del diálogo de los personajes. La principal finalidad de la obra dramática era ser representada ante un público.

A partir de entonces, las creaciones literarias se ordenaron en diferentes géneros, de acuerdo a los criterios establecidos en cada momento.

Abad (1983) afirma que el estudio de los géneros consta de teoría y descripción. El conjunto de los rasgos específicos es lo que define a los géneros y el relato de su historia constituye su descripción. Este autor argumenta lo siguiente: “los géneros por lo tanto constituyen un “modelo” al que se adscriben las obras concretas en tanto “ejemplos” del mismo. La relación que guarda cada texto con su modelo genérico es lo que se conoce como architextualidad” (p. 63).

Para otros dos autores, Huerta y García (1995) el concepto de género hace referencia a un grupo que se establece en función de un criterio temático y no en función de un criterio expresivo o referencial. De tal modo que, afirman “la aceptación de los grupos clásicos no impide la posibilidad de revitalizar la clasificación acudiendo a términos de uso más común en la actualidad: géneros poéticos-líricos, géneros épicos narrativos, géneros teatrales y géneros didáctico-ensayísticos” (p. 147).

Estos dos autores se abren a un cuarto género “no poético” que se desvía de la tradicional clasificación ternaria, se trata de los géneros didácticos-ensayísticos, en este apartado incluyen aquellos géneros en los que prima la exposición de ideas en tercera persona y en forma narrativa y que tratan de materia doctrinal y no ficcional. La forma básica de este grupo es el ensayo, pero también los autores anteriores incluyen en este género el discurso o el sermón.

En la misma línea Lapesa (2004) argumenta:

Las obras literarias suelen dividirse en tres grandes grupos, según el fin que persigan. La poesía comprende todas aquellas cuyo propósito esencial sea la creación de belleza. La didáctica trata de aleccionar o de exponer doctrinas. La oratoria pretende convencer o conmover por medio de la palabra hablada. En las obras didácticas y oratorias, la belleza es solo un fin secundario, a veces solo un medio. Otras clasificaciones añaden como géneros fundamentales la novela y la historia (p. 124).

Tal y como apunta Guillén (1985) a pesar de las constantes disputas que surgen en torno a la clasificación de los géneros literarios, estos presentan límites poco claros que a menudo se convierten en fuente de confusión. Sin embargo, gracias a los géneros literarios persiste la literatura puesto que sin ellos se alcanzaría la “muerte” de la literatura y de la poesía. Para este autor, el género literario surge como resultado del agrupamiento de rasgos que deben ser imitados por otros creadores y que deben sugerir

a los lectores la idea de grupo. Por lo tanto, para él la necesidad de público es imprescindible puesto que los lectores son elementos activos en el establecimiento de la idea de un género literario.

La conclusión que se puede extraer de todo lo anteriormente expuesto, tiene mucho que ver con la clara afirmación de García Posada (2000) a través de Rodríguez de Lera (2001): “Los géneros literarios ni son una cuestión relativista, como proclaman quienes no creen en ellos, ni constituyen una realidad preestablecida, fija e inmutable. Son por el contrario, códigos lingüísticos y semióticos que nacen, se desarrollan y se extinguen” (p. 4).

No podemos considerar a los géneros literarios como algo fijo y estable puesto que están en continuo proceso de transformación porque se constituyen a lo largo de la historia. Es difícil hablar de género, especialmente con respecto a la producción de obras después del modernismo, debido a que no existen características formales para determinar qué obras pertenecen a determinado género. Sin embargo, a pesar de las diferentes investigaciones y opiniones con respecto a los géneros literarios, se puede decir que existen características globales que permiten agrupar las obras literarias en grandes clases o géneros literarios: género lírico, género narrativo y género dramático. A su vez, esos tres grandes géneros conocidos por todos se dividen en subgéneros literarios que son los diferentes tipos de textos que se engloban dentro de cada género literario.

En primer lugar, el **género lírico** se caracteriza por la transmisión de sentimientos y emociones con respecto a un objeto de inspiración. A través del género lírico se comunican las más íntimas vivencias del hombre, lo subjetivo y sobre todo los estados anímicos del escritor, conocido como poeta. Generalmente, esta transmisión de sentimientos se hace a través de poemas, pero también el poeta utiliza el verso y la prosa poética. Se llama género lírico porque en la antigua Grecia este tipo de composiciones se cantaban, acompañándose con un instrumento, la lira. Dentro del género lírico se agrupan diferentes subgéneros, de todos ellos destacamos la canción, la oda, la elegía, el romance, la sátira o la égloga. La canción es un poema exaltado que expresa gran emoción y sentimiento, generalmente de tema amoroso. La oda es una obra de carácter poético y meditativo utilizada para exaltar a algo o alguien. La elegía es un poema melancólico que muestra gran emoción. El romance es un tipo de poema

característico de la tradición literaria oral que relata los acontecimientos de un pueblo en un momento determinado. La sátira es un escrito en verso o prosa, para ridiculizar o denunciar algo o alguien de forma mordaz. Finalmente, la égloga representa de forma idílica la vida rural y pastoril, a través de un diálogo entre dos pastores para tratar temas generalmente amorosos.

En segundo lugar, el **género dramático o teatral** incluye todas aquellas obras en las que ciertos personajes llevan a cabo una acción en un escenario mediante el diálogo y la creación de una atmósfera propia. Tal y como indican Martín y Fernández (1973) el drama supone una representación por medio de actores y un público que presencia el espectáculo dramático. El escritor crea a sus propios personajes y su acción; el público presencia el desarrollo de la acción y los actores encarnan y representan los hechos. El diálogo es la forma de expresión propia del drama, a través del diálogo los personajes expresan sus sentimientos, afectos, odios ideas y opiniones. El diálogo teatral es una forma de creación literaria y tiene que ser claro y poseer elegancia y precisión. El diálogo puede, además, ser en prosa o en verso, generalmente el diálogo se encuentra en prosa por ser la forma más natural. Dentro del género dramático, encontramos tres subgéneros según sea su acción: tragedia, comedia, tragicomedia y drama.

Por último, el **género narrativo** comprende aquellos textos que mediante un narrador, cuentan historias ocurridas a unos personajes en un lugar y en un tiempo determinado. El autor expone hechos históricos, hechos reales, imaginarios o fantásticos. Generalmente la modalidad del discurso que predomina en la narración es la prosa aunque a veces se mezclan diálogo y descripciones, también puede usarse el verso. Los principales subgéneros narrativos más importantes son: la novela, el cuento, la fábula, el mito y la leyenda.

La *novela* es una narración extensa con argumento complejo escrita por un autor individual. Su contenido es una ficción, es decir, sucesos no históricos, no ocurridos en el espacio y tiempo real. Esta ficción está elaborada con elementos de la experiencia humana a los cuales se les ha dado una ordenación, configuración y estructuración distinta de la que tenían en la realidad. Por otro lado, el cuento es una narración más breve de hechos ficticios protagonizados por un número breve de personajes y con un argumento sencillo. La *fábula* es un relato en prosa o en verso protagonizado generalmente por animales que hablan y adoptan actitudes humanas. Su finalidad es

didáctica, es decir, pretenden transmitir una enseñanza, la cual aparece normalmente al final de ella y recibe el nombre de moraleja. El *mito* es una narración de hechos imaginarios protagonizada generalmente por dioses o héroes y que ha sido originariamente divulgada de forma oral. La *leyenda* es un relato tradicional de difusión originariamente oral en la que se narran sucesos de carácter fantástico que se presentan como si realmente hubieran ocurrido. Su finalidad es justificar la existencia de un determinado fenómeno para el que no siempre es posible encontrar una explicación racional.

Para finalizar este apartado, es importante remarcar que la literatura ha estado presente a través de todos los géneros literarios de todas las épocas. Gracias a la literatura se puede transformar la realidad y conocer las necesidades más íntimas del ser humano. La literatura es fundamentalmente una fuente de placer y de enriquecimiento personal. Así mismo, es una herramienta indispensable y esencial para potenciar la imaginación y la creatividad. Por supuesto, es un instrumento didáctico para el desarrollo de habilidades lingüísticas y sociales en los alumnos y de estructuración del pensamiento y la conducta.

3.1.2. LAS LEYENDAS

De los diferentes géneros literarios y subgéneros mencionados anteriormente, se han elegido las leyendas para trabajar en el aula de Educación Primaria. Estas narraciones permite desarrollar en los alumnos la competencia en comunicación lingüística, lo que conlleva el alcance de las cuatro destrezas básicas: leer, escuchar, hablar y escribir.

Las leyendas según la tipología textual forman parte del género narrativo. Este género ha sido disfrutado y apreciado por los niños durante mucho tiempo. Por lo tanto, se cree que estos textos contribuyen a una mejora de la educación, esta es la razón de su elección. Escuchar leyendas desarrolla el gusto por la lectura, da la oportunidad de presentar el uso funcional de la lengua en contextos significativos y ofrece la ventaja de la repetición, esencial para el afianzamiento de vocabulario, estructuras sintácticas y figuras retóricas. Y, además de todos estos beneficios lingüísticos, aproxima al alumno a la cultura y sociedad más cercana. Asimismo, trabajar con leyendas en el aula de Educación Primaria permite desarrollar la creatividad e imaginación literaria de los

alumnos. Así como trabajar de forma más significativa la enseñanza de la lengua y la literatura.

Para evitar caer en la confusión entre leyenda, mito y cuento, más adelante se explicará de forma detallada y minuciosa las principales diferencias que existen entre estos subgéneros narrativos.

La leyenda, según el Diccionario de la Lengua Española (edición 23.), es definida como “narración de sucesos fantásticos que se transmite por tradición”. La leyenda conjuga realidad y ficción y forma parte de la tradición oral, es decir, se transmiten de generación en generación.

Las leyendas están vigentes en todos los lugares, así que, queda claro el hecho de su autenticidad. Los inicios de la leyenda comienzan con libros como *Los Vedas*, *Los Zen Avesta*, la *Biblia*, *Popol Vuh* de los mayas, o el *Libro de la Muerte* de los egipcios. Estos son los libros de leyendas más antiguos del mundo.

Definir el concepto de leyenda conlleva una serie de dificultades puesto que este subgénero narrativo presenta similitudes con otras formas narrativas orales. Por ejemplo, la leyenda presenta características y personajes que son propios de los cuentos, los mitos, las fábulas o los romances.

Los mitos, al igual que las leyendas, sirven para explicar el origen de algo y ambos se transmiten de generación en generación. Como indican López, Encabo, Moreno y Jerez (2003) los mitos son una realidad cultural compleja puesto que constituyen la primera manifestación de algo que es significativo y válido. A través de los mitos, se intenta dar significado y sentido a la vida humana dentro de los parámetros de realidad, verdad y significación. Todo mito es una narración de hechos históricos, y que constituye un patrón de creencias que dan sentido a la vida y explican misterios del mundo a través de divinidades o dioses en algunos casos propios de la mitología griega o romana. Sin embargo, los mitos a diferencia de las leyendas describen más claramente una historia que guarda una estrecha relación con lo religioso. Por lo tanto, los mitos poseen componentes alegóricos evidentes que refieren a una fuerza de tipo creadora o mágica que forma parte vital de la tradición que los genera. Otra diferencia entre mito y leyenda es que las leyendas tradicionalmente son narraciones de un solo episodio, mientras que los mitos forman parte de un entramado completo de tal manera que cada historia está relacionada con las demás por la recurrencia a lugares y personajes.

Por otro lado, los cuentos a diferencia de las leyendas son breves narraciones que relatan hechos y personajes ficticios que pueden inspirarse en situaciones y personas reales. Además, en los cuentos se ofrecen un modelo general de roles y prototipos, sin embargo las leyendas tienen un fin más pragmático. Por otro lado, las leyendas están relacionadas con una persona, una comunidad, o un lugar en concreto. En el cuento, el lugar y tiempo son secundarios mientras que en las leyendas, el tiempo y lugar es concreto. Además, los cuentos aunque también pueden transmitirse de generación en generación, por lo general sus autores son conocidos y esto permite que se difundan por medios escritos.

Según Gómez, Núñez y Pedrosa (2003) toda leyenda es una narración oral o escrita que presenta hechos extraordinarios que son considerados como posibles o reales por el narrador y por el oyente, y que además están relacionados con el pasado histórico y el medio geográfico de la comunidad a la que se refiere o en la que se desarrolla la narración.

La leyenda es evidentemente un género que forma parte de la literatura de tradición oral. Es decir, que posee un bagaje histórico y de valor cultural. Este tipo de literatura tiene una importancia formativa en el ámbito de la sociedad actual y pasada. Además, va muy unida a la escritura y está relacionada con las tradiciones y estilos de vida de los pueblos. Las leyendas existían mucho antes que el cristianismo porque los pueblos primitivos crearon relatos fantásticos y fabulosos que trataban de explicar todo aquello que les parecía sobrenatural. Por lo tanto, se puede decir que las leyendas son una fuente inagotable de inspiración poética. Son unos relatos o narraciones de carácter popular con componentes fantásticos, pero frecuentemente también reales, transmitidas oralmente de una generación a la otra, perduraban y trascendían por los siglos de los siglos. Con la llegada de la imprenta, comenzaron a publicarse y a transmitirse también a través de la escritura. Apenas hay país, comarca, comunidad o pueblo que no tenga su propia leyenda.

Estos relatos, las leyendas, nos permiten a todas las personas entender el comportamiento y la forma de ser de muchos pueblos primitivos, nos ofrecen también la posibilidad de introducirnos en los dominios de una historia, que, si a veces, puede estar anclada en lo real, otras se escapa de la realidad y nos introduce en lo maravilloso, lo fantástico, lo extraordinario o lo paranormal. Sin embargo, no toda la información que se extrae de las leyendas es irreal o extraordinaria. Asimismo, estos relatos también

explican algunos accidentes y lugares geográficos. En la leyenda tienen cabida los problemas y preocupaciones de los hombres, como pueden ser: la vida, la enfermedad, la muerte, la comunicación con el más allá, la presencia de seres reales y extraterrenales, el bien y el mal, el valor de la religión en la vida del hombre de todas las épocas, así lo afirma Morote (2005).

Independientemente del tipo de leyenda, tienen o tenían autores que eran, en su mayoría, desconocidos. Siguiendo a Anclares (1995) entre los diferentes autores de leyendas, figuraban no solo “aedos” (mendigos medio ciegos medio poetas), sino también, juglares o caminantes que las contaban en plazas públicas. Incluso los mismos monjes, a la vez que copiaban los códices de pergamino en sus celdas, se dedicaban también a inventar las sorprendentes leyendas de santos, santas, de la Virgen o de Jesucristo. Todas estas profesiones se basaban en técnicas de expresión oral, en narrar de forma oral unos relatos y, por tanto, es interesante su estudio para valorar cómo se expresaban de cara al público (uso de gestos, entonación, cambios en el volumen de la expresión oral, inclusión de onomatopeyas y también el uso de exclamaciones o preguntas retóricas).

A continuación, se enuncian brevemente las características más significativas que presentan las leyendas.

En primer lugar, las leyendas se transmiten de manera tradicional, de forma oral o escrita, por lo general en tercera persona. En segundo lugar, se desarrollan en un lugar determinado y real así como en un tiempo preciso, aunque generalmente son atemporales. Seguidamente, es importante recalcar que a menudo, aunque no siempre, las leyendas presentan criaturas y seres cuya existencia no ha podido ser probada, por ejemplo las sirenas. Las leyendas suelen presentarse en ciclos alrededor de un héroe o protagonista.

Generalmente las leyendas están relacionadas con una persona, una comunidad, un monumento, un lugar o un acontecimiento. Las leyendas como bien indica Martos (1995) tienen un carácter etiológico, es decir explican el origen de un fenómeno natural sobresaliente (una gruta, un santuario, o una fiesta por ejemplo), tejiendo un entramado de causa y circunstancias cuyo único sentido es llegar al núcleo central del relato. Asimismo, su finalidad principal es dar fundamento y explicación a una cultura determinada. Pertenecen al folclore y por lo tanto constituyen la más arraigada sabiduría

de un pueblo. Expresan los deseos, temores, anhelos, ideales o inclusive los sueños de ese pueblo desde un punto de vista global.

Toda leyenda transmite una enseñanza en la que generalmente trascienden los valores positivos de la sociedad, las tareas difíciles o los obstáculos que todos debemos superar satisfactoriamente. A pesar de que las leyendas son narraciones ficticias están basadas en gran parte en la realidad, ligada a temas de héroes por ejemplo, de seres mitológicos, de almas, de historias de santos, o de hechos variados. Juegan con la veracidad de la historia con la finalidad de confundir al lector.

Por último, es oportuno remarcar que las leyendas debido a su elevada difusión popular son fáciles de modificarse y transformarse. Por lo tanto según quién las cuente pueden sufrir variaciones o pueden alterarse en algún punto de la historia aunque el núcleo central y sus elementos principales permanezcan prácticamente inalterados.

La leyenda como subgénero narrativo, a su vez puede dividirse en diferentes tipos de leyendas. Se distinguen dos categorías fundamentales de la leyenda; la leyenda oral de carácter tradicional y la leyenda escrita de carácter literario. Gómez, Núñez y Pedrosa (2003) afirman que la leyenda oral es una narración por lo general breve y no compleja cuyo contenido tiene elementos sorprendentes, sobrenaturales o difíciles de explicar pero que se perciben como posibles. Por otro lado, la leyenda escrita de carácter literario es también como indican los autores anteriores una narración breve pero que suele tener un tipo de desarrollo y complejidad literaria superiores a los de la leyenda oral y tradicional.

Por otro lado, Morote (2010) afirma que la clasificación de las leyendas dentro de la literatura infantil es uno de las mayores dificultades que supone a los investigadores de literatura tradicional, puesto que las leyendas son tan variadas que dificultan su agrupación. Morote (2010) constata lo siguiente:

Aun sin clasificación previa, hemos ido viendo leyendas de todos estos tipos: históricas, hagiográficas, basadas en creencias de vírgenes o cristos encontrados y/o robados por pueblos vecinos, etiológicas (explicativas de lugares o accidentes geográficos con un desarrollo argumental muy corto, por lo general), urbanas, de petrificación, astrales, a las que todavía podríamos añadir otras: de castillos o casas abandonadas, de tesoros escondidos, de amores imposibles, de cautivos, de fuentes, ríos, lagos, de espadas maravillosas,

de flores y plantas, de aparecidos, de seres maléficos que roban o causan daño a los niños, etc. (p. 95).

No se puede finalizar este apartado, sin recalcar la importancia que las leyendas tienen en la sociedad. Esto se demuestra tras la declaración de La Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de la UNESCO que establece un marco para la definición de formas del patrimonio cultural inmaterial. La lista de ámbitos que ofrece no está pensada para ser excluyente sino inclusiva. Es por eso que, dentro de esa lista de patrimonio inmaterial de la humanidad se incluyan diferentes tradiciones y expresiones orales como por ejemplo proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, mitos y leyendas. Las leyendas al formar parte de la tradición y expresión oral, sirven para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales, y una memoria colectiva. Por lo tanto, todas las leyendas constituyen un elemento fundamental para mantener vivas las culturas.

Al transmitirse verbalmente, las leyendas suelen variar mucho, por eso mismo, las leyendas son una combinación de imitación, improvisación y creación que puede variar según el género, el contexto y el intérprete. Esta combinación, hace que las leyendas sean una forma de expresión viva y colorida, pero al mismo tiempo frágil porque su viabilidad depende de una cadena ininterrumpida de tradiciones que se transmiten de una generación de intérpretes a otra. A pesar de ello, la transmisión oral de leyendas es lo que contribuye a salvaguardar la variedad lingüística de un idioma. Las lenguas encuentran en las leyendas una forma de preservar esas variedades lingüísticas y dialectales y, por eso mismo, la protección de los idiomas y de las leyendas guardan estrecha relación entre sí.

Para demostrar la importancia que pueden tener las leyendas en la sociedad, se ha querido destacar un ejemplo concreto de una leyenda famosa de la ciudad de Soria. La leyenda *El Monte de las Ánimas* de Gustavo Adolfo Bécquer es un claro ejemplo de patrimonio inmaterial de la humanidad. La leyenda narra una historia de templarios y espíritus que dejan ver cada noche de difuntos y que envuelven de misterio y sangre las muertes de los jóvenes Alonso y Beatriz. Esta leyenda se desarrolla en el Monte de las Ánimas, en Soria. Desde el año 1986 cada noche de difuntos, el 1 de noviembre, se celebra en la capital soriana un homenaje a dicha leyenda y a su autor. Se trata de una celebración artística, literaria, original y única que supone un reclamo turístico a nivel nacional.

Los actos comienzan una semana antes con lecturas de relatos cortos de terror en las ruinas de San Nicolás de Soria, para finalizar con el desfile nocturno hasta las márgenes del río Duero. El desfile lo protagonizan títeres gigantes, esqueletos y ánimas de caballeros templarios guiados por música, candiles y antorchas. Al llegar a las orillas del Duero, junto a una gran hoguera se realiza la lectura de la leyenda de Bécquer. Después, por las brasas de la hoguera pasan los valientes y osados, poniendo así fin a una noche mágica y también terrorífica.

Para finalizar, hay que recalcar que es necesario mantener la presencia de las leyendas en la vida social como parte de este patrimonio inmaterial de la humanidad. Es decir, dedicar ocasiones a la transmisión de conocimientos entre personas y relatar leyendas tanto en el hogar como en la escuela. Como docente, pretendo contribuir a la perseverancia de este patrimonio inmaterial de la humanidad. Además, toda leyenda bien contada o bien redactada le gusta a todo el mundo, especialmente a los más pequeños.

3.2. LA CREATIVIDAD LITERARIA EN EL AULA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

La palabra *creatividad* es un concepto difícil de definir puesto que, según el ámbito de estudio en el que nos centremos, adquiere una u otras definiciones. El Diccionario de la Lengua Española, (edición 23.) la define como “la facultad de crear o la capacidad de creación”. La palabra creatividad viene del latín *creare* que significa ‘crear de la nada’.

Desde el punto de vista educativo, Menchén (1998) establece que la creatividad es una habilidad innata a todo ser humano y que, en el caso de los niños, los docentes debemos cultivar y desarrollar. De tal modo, este autor define la creatividad como “la capacidad para captar la realidad de manera singular, generando y expresando nuevas ideas, valores y significados” (p. 62).

En la misma línea, Powell (1972) define creatividad:

La creatividad es una combinación de flexibilidad, originalidad y sensibilidad en las ideas que capacitan al pensador para romper con las habituales secuencias de pensamiento iniciando diferentes y productivas secuencias, cuyo resultado origina satisfacción para él y tal vez para otros (p. 19).

Vecina (2006) afirma que la creatividad es una de las características más importantes del ser humano. Para esta autora la creatividad sería la capacidad de introducir novedades en los ámbitos donde se hace uso de la capacidad intelectual. Añade también que la creatividad permite a los humanos adaptarse al entorno, asumir los cambios y en consecuencia, alcanzar el desarrollo personal. A su vez, esta autora hace hincapié en la importancia de la motivación y de las actitudes positivas para alcanzar el pleno desarrollo de la creatividad.

Es de vital relevancia rescatar la concepción que Duarte (s.f.) acuña a este término. Para él la creatividad es una parte del pensamiento, una capacidad y característica de todo ser humano. Así mismo argumenta que la creatividad está íntimamente relacionada con el pensamiento creativo, caracterizado por sus brotes de imaginación, su proceso irracional y la ausencia de reglas para generar ideas espontáneas.

Desde nuestro punto de vista, es en la escuela donde debe primar el desarrollo de la creatividad del alumno como motor de cambio, de progreso y en definitiva de evolución. Los docentes tenemos que desarrollar el pleno potencial de los alumnos tanto

mental como físico y por ello, tenemos que ofrecer espacios para todo género de trabajo creador. El principal obstáculo es que los profesores no se muestran en modo alguno entusiastas con el niño extraordinariamente creador y además tienden a evaluar la creatividad con test propios de inteligencia, así lo argumenta Mackinnon (1962).

La escuela no puede crear la creatividad, pero puede hacer mucho para fomentarla y desarrollarla. No hay ninguna razón para que un centro educativo, más concretamente un aula, no se convierta en un entorno creativo. Lo más importante para crear esa atmosfera creativa es, sin duda, la actitud del profesor. Los docentes somos los primeros responsables, junto con los padres, de ayudar a la personalidad creativa de nuestros alumnos. La primera aspiración consiste en hacer posible a cada niño que se descubra a sí mismo, que sea capaz de demostrar la calidad única de sus ideas. Por lo tanto, siguiendo las líneas de Powell (1972), cuando un alumno es capaz de expresar sus aptitudes sin bloquear su propio yo creador, la enseñanza es satisfactoria, beneficiosa y grata.

El fin de la escuela consiste en guiar a los niños para que gocen creando cosas a su propio modo. Pero el niño solo puede crear partiendo de su propia experiencia e idea, de tal modo, es imprescindible que adquiera y consolide los fundamentos que los profesores le vamos aportando. Como bien dice Agüero (2004), una buena dosis de la conducta creativa es aprendida. La autora se expresa de la siguiente forma para referirse a la creatividad (2004):

Considero la creatividad como el resultado de una educación concebida desde la espontaneidad, unicidad, respeto y tolerancia por todos y cada uno de los talentos de nuestros alumnos (...) crear las condiciones necesarias para que la escuela preste el apoyo que les ayude a descubrir en su fuero íntimo un mundo que les permita lograr libertad, soberanía, amplitud y producciones creativas (p. 36).

Somos los docentes quienes tenemos la responsabilidad de guiar a nuestros alumnos para que desarrollen al máximo sus capacidades creativas. En ciertas ocasiones ser creativo conlleva a equivocarse. Sin embargo, no debemos juzgar esos posibles errores que puedan cometer nuestros alumnos puesto que ellos no tienen que tener miedo a equivocarse. El problema, tal y como argumenta Robinson (2006), es que los sistemas educativos actuales evitan el error y por lo tanto se educa a los discentes fuera de sus

capacidades creativas. Por lo tanto, la conclusión que se destaca es que todos los niños nacen con capacidades creativas las cuales hay que fomentar y cultivar sin conceder importancia a los posibles errores que puedan cometer a la hora de actuar creativamente. Para formar alumnos creativos los docentes tenemos que fomentar la creatividad literaria, de esta forma los alumnos podrían mejorar su expresión escrita. Además, con las leyendas como subgénero narrativo, podrán los alumnos trabajar también su expresión oral puesto que estos textos provienen de la tradición oral.

No podemos olvidarnos de De la Torre (1997) el cual afirma que la creatividad se hace capacidad en la persona, estímulo en el medio, secuencia en el proceso y valor en el producto. Por lo tanto, los rasgos que mejor describen este concepto de creatividad son: capacidad, sensibilidad, curiosidad, preparación, complejidad y flexibilidad respecto a la persona creativa. Así como el correcto aprovechamiento del momento del proceso creativo en el que se produce la interacción y sobre todo la comunicación y el intercambio de ideas entre las personas. Por lo tanto, la creatividad no es un proceso estático, sino dinámico de ajuste constante entre el entorno y las inquietudes de las personas.

Desde el punto de vista didáctico, para De la Torre (2001) la creatividad es un concepto que debe ser abordado de forma curricular en los objetivos, en las actividades y en la evaluación como contenido formativo y, sobre todo como estrategia. El mismo autor afirma que si la creatividad no se inserta en propuestas curriculares o proyectos que la integren desde los objetivos a la evaluación, se reduce a mera aspiración. Es por eso que la creatividad requiera transformación, cambio en el sujeto y en los destinatarios.

Siguiendo en la línea de las afirmaciones De la Torre podemos decir que si los docentes aplicamos la creatividad como contenido creativo, podemos alcanzar un amplio desarrollo de competencias y habilidades cognitivas, afectivas y actitudinales, pragmáticas y volitivas en nuestros alumnos. Asimismo, estaremos trabajando las dimensiones del ser, saber, hacer, querer o persistir, vinculadas a la persona, proceso, ambiente y producto.

A través de la lectura de leyendas los alumnos podrán contrastar su conocimiento de la realidad y ampliar horizontes, accediendo así a saberes que igual no pueden vivenciar de forma directa pero sí de forma imaginaria. Por lo tanto, supone la unión de ideas y procesos que requieren el uso de la creatividad y de la imaginación. Ambas deberían

estar presentes en los diferentes años de escolarización de todos los alumnos. Así como en las situaciones de la vida cotidiana, ya que ayudarían a mejorar bastantes situaciones anómalas y sobre todo, de conflicto.

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS DE CREACIÓN LITERARIA

El desarrollo de actividades creativas implica romper el diseño homogeneizador tradicional de los procesos de enseñanza y aprendizaje para impulsar el verdadero valor de la creatividad. Esto nos va a permitir a los docentes crear el aula en un verdadero espacio y escenario de expresión creativa en el que se dan cabida a diferentes respuestas y soluciones. García y Camacho (2016) nos proponen a los docentes que seamos gerentes del aula, además de autónomos, investigadores y proactivos y que por lo tanto estemos totalmente identificados con la meta creativa que queremos conseguir. De esta manera, será posible que los docentes nos convirtamos en los verdaderos “liberadores del potencial creador” de nuestros estudiantes. Por lo tanto, los profesores para alcanzar la meta creativa que anhelamos tenemos que olvidarnos de reducir la creatividad a las asignaturas de música y plástica, además de a las festividades conmemorativas, en las que se llevan a cabo actividades culturales, lúdicas o escénicas, así lo argumenta De la Torre (2007).

Los docentes tenemos que tener muy claro que para integrar el desarrollo de la creatividad en el aula a través de técnicas creativas, debemos modificar el contexto educativo. Para ello, tal y como indica Casillas (1996), tenemos que fomentar que los alumnos generen mayor cantidad de ideas acerca de cualquier situación planteada e invitarles a que piensen ideas diferentes a las acostumbradas. Además, de motivarlos para que se esfuercen en buscar ideas poco comunes que den respuesta a determinadas situaciones. Por último, y muy importante, que escuchen las opiniones de otros puesto que el diálogo enriquece las diferentes visiones. Así como que sean capaces de analizar sus propuestas, las experimenten y sean capaces de recomendarlas a los demás.

Proponer en el aula actividades de escritura creativa y creación literaria supone dotar a la lectura y la escritura de un valor distinto al sentido puramente práctico y utilitario. Para empezar a jugar con las palabras, revalorizarlas, redescubrirlas, hacerlas propias y conectar con ellas para expresarse uno mismo.

Los docentes tenemos que servir de guía para nuestros alumnos, proponiéndoles en todo momento actividades diferentes que les sorprendan, buscando en todo momento nuevas oportunidades para que todos nuestros alumnos sean capaces de producir sus propios textos dentro de cada una de sus posibilidades.

Para conseguir una participación activa podemos recurrir a diferentes agrupamientos. Algunas actividades creativas pueden tener una elaboración individual y en otros casos grupal. Las creaciones que los alumnos hacen en grupo son muy enriquecedoras, siempre que la distribución del alumnado en los diferentes grupos sea la correcta y permita la colaboración de todos y cada uno de ellos.

En cualquier actividad literaria que los docentes planteemos para trabajar la escritura creativa en el aula, independientemente del agrupamiento que escojamos para llevarla a cabo, tenemos que guiarnos por una secuencia de cinco etapas. En primer lugar, motivación, crear un clima que promueva ese deseo de expresarse a través de música, imágenes, sensaciones y sobre todo, lectura. En segundo lugar, consigna, es decir, establecer un condicionamiento para que los alumnos escriban de la manera más eficaz posible aportando su mayor esfuerzo. En tercer lugar, establecer un tiempo de escritura que esté bien definido para que los alumnos sean capaces de organizarse. En cuarto lugar, lectura de las producciones y puesta de las mismas en común para que todos los alumnos o grupos puedan compartir sus propias producciones. Por último, el cierre, o momento de valoración de los diferentes resultados creativos.

A continuación, se indican algunas de las técnicas creativas que pueden ser muy útiles para los docentes en el aula. Algunas de las siguientes técnicas serán trabajadas, como más adelante podréis comprobar, en el apartado dedicado a la propuesta didáctica. Todas estas técnicas de escritura creativa han sido proporcionadas por Santos (2014) en su libro *El taller de la imaginación*.

- *¿Qué pasaría si...?* Se trata construir una historia a partir de la ruptura con el mundo cotidiano.
- *Personajes transformados*. A partir de un personaje de un cuento o una leyenda, los alumnos tienen que transformar a dicho personaje atribuyéndole cualidades opuestas y transformando aspectos de su psicología.
- *El cuento de las palabras al azar*. Los alumnos escriben una serie de palabras al azar. Todas ellas se meten en un bote y un alumno extrae cinco al azar y se

apuntan en la pizarra. Se les pedirá que inventen una historia que contenga esas palabras siguiendo el orden en el que están apuntadas.

- *La historia en el cuadro.* Esta técnica consiste en inventar una historia, a partir de una imagen, puede ser un cuadro de un artista o una fotografía. Es importante que la imagen no vaya acompañada de textos para evitar condicionar el ejercicio.
- *Diario de un plátano.* Se trata de escribir un relato breve que tenga la forma de un diario íntimo y personal pero en el cual el protagonista sea un ser de ficción.
- *El cuento loco.* Esta técnica de escritura creativa consiste en inventar unas cuantas historias descabelladas, divertidas y colectivas sin utilizar palabras soeces.
- *El cuento distinto.* A partir de un cuento que los alumnos conozcan, se introducirán elementos que lo distorsionen. Por ejemplo, se pueden invertir las cualidades de los protagonistas de la acción.

Las técnicas mencionadas anteriormente hacen referencia a la escritura creativa, pero también podemos fomentar la creatividad en nuestros alumnos a través de la lectura, la dramatización o el fotomontaje.

No podemos olvidarnos del escritor y pedagogo italiano Rodari, en su ensayo *Gramática de la fantasía* (2002) introduce una gran variedad de técnicas creativas para trabajar con los alumnos en el aula. Algunas de ellas las he mencionado anteriormente puesto que Santos las recoge en su libro. Otras técnicas las trabajaré más adelante en mi propuesta didáctica.

Por lo tanto, podemos finalizar este apartado concluyendo que la clave para el desarrollo de la creatividad no se encuentra únicamente en el diseño de materiales y tareas con los que ensayar una variedad de maneras de expresar el potencial creativo del alumno, sino también en el grado de implicación del maestro en su labor docente. Somos nosotros, los únicos y principales agentes encargados de proporcionar el espacio educativo apropiado para el desarrollo de la actitud creadora de nuestros alumnos. Una de las principales finalidades de la escuela del siglo actual tiene que ser formar personas capaces de generar ideas nuevas y sobre todo resolver con éxito los diferentes problemas que les surjan.

3. 3. CREATIVIDAD Y LITERATURA EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Son muy amplias y diversas las distintas acepciones que podemos encontrar para definir currículo. De todas ellas, puede destacar la de Zabala (1989):

El currículo es el conjunto de los supuestos de partida, de las metas que se desean lograr, y los pasos que se dan para alcanzarlas; el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes, etc. que se considera importante trabajar en la escuela año tras año. Y, por supuesto, la razón de cada una de esas opciones (p. 14).

Según este autor, el currículo puede ser entendido desde tres enfoques diferentes: por un lado, como una norma oficial, por otro lado como un conjunto de oportunidades que se le ofrecen al alumno a lo largo de todo el proceso de enseñanza-aprendizaje y por último, como un proceso real que se va desarrollando a lo largo de la etapa educativa.

Centrándonos en la Didáctica de la Lengua y la Literatura, es en el ámbito curricular dónde esta disciplina se potencia, puesto que se ponen de relación las teorías científicas y la práctica educativa. Así lo establecen Mendoza, López y Martos (1996) para los cuales, “la Didáctica de la Lengua y la Literatura debe servir de elemento de cohesión entre lo normativo y lo descriptivo y lo pragmático y comunicativo” (p. 37).

Por lo tanto, tal es la importancia de dicha disciplina, que la relación entre esta y el currículo es íntima con el fin de que los alumnos sean capaces de desarrollar sus capacidades expresivas y comunicativas para alcanzar su pleno desarrollo integral. En todas las áreas, los alumnos deben mejorar su capacidad de expresión y comunicación, y esto solo es posible gracias a un buen dominio de esta disciplina. El éxito escolar depende del éxito de los dominios expresivos, por lo que el fracaso, sea cual sea el área en el que produzca, se debe en gran medida a una falta de dominio de los recursos idiomáticos. Por ello, es oportuno trabajar la literatura de manera lúdica y fundamentalmente creativa utilizando como recurso un subgénero literario: las leyendas.

Tras un análisis exhaustivo de la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), y de la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, 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, podemos señalar que la creatividad se establece como un objetivo, una finalidad o un criterio de evaluación pero en ningún momento se aportan pautas a los docentes para trabajarla. La misma LOMCE (2013) establece, en uno de sus capítulos, lo siguiente:

La finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad de los alumnos y alumnas y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria (p. 14).

Comprobamos que la creatividad es una finalidad de la Educación Primaria pero como veremos en el capítulo siguiente es un concepto polisémico que abarca diferentes concepciones. Por lo tanto, si la creatividad es entendida de diferentes maneras por los diferentes docentes que estamos a cargo del sistema educativo, ¿Estaremos todos logrando esa finalidad que nos marca la LOMCE? Esta es una de las diferentes cuestiones que nos planteamos, cuya respuesta es difícil puesto que conlleva no solo diferentes concepciones, sino también diferentes finalidades.

Asimismo, al analizar la Orden por la que se establece el currículo de la Educación Primaria en nuestra comunidad, Castilla y León, constatamos que la creatividad no solo se establece como objetivo, sino también como criterio de evaluación y por lo tanto como estándar de aprendizaje. Una vez más, nos enfrentamos a la controversia puesto que se nos marca a los maestros una meta pero no los medios para alcanzarla, por lo tanto, de nuevo nos preguntamos ¿Cómo evaluamos la creatividad, si nuestra actual Ley Educativa y las Órdenes por la cual se rige no nos aportan pautas para desarrollarla y evaluarla? A lo largo de las diferentes etapas educativas nos encontramos con programas oficiales que determinan los contenidos a enseñar, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje que deben alcanzar nuestros alumnos dejando un mínimo margen de libertad, tanto a la práctica docente, como a la actividad del discente. Por lo tanto, es inevitable cuestionarnos cómo alcanzar el logro de esa creatividad que se nos marca en la Ley Educativa, si los docentes no abandonamos el inmovilismo en el

que nos regimos. Es por ello que los docentes tenemos que tener una mentalidad abierta, puesto que la creatividad que anhelamos en nuestros alumnos es entendida de diferente manera por los distintos maestros y exige en todo momento de disponibilidad e ingenuidad. No puede producirse bajo la presión de unos plazos previamente estipulados, sino que necesitamos calma y tranquilidad. Necesitamos ser tolerantes y abiertos en esta sociedad del conocimiento en la que nos encontramos y en la que se nos exige formar alumnos creativos sin disponer de estrategias y técnicas legislativas para ello.

Además tal y como hemos leído en el capítulo de la LOMCE citado anteriormente, comprobamos que otra de las grandes finalidades de la Educación Primaria es que los alumnos alcancen las cuatro destrezas básicas: hablar, escuchar, leer y escribir, Por lo tanto, los docentes tenemos que conseguir que todos los alumnos tengan acceso al dominio de la lengua, a una precisa y clara expresión oral y escrita y comprensión escrita.

La adquisición de estas cuatro destrezas solo puede ser posible a través de la lectura de diferentes clases de textos, concretamente las leyendas, así como de su comprensión y reflexión. De ahí la importancia de trabajar las leyendas para no solo alcanzar el dominio de las cuatro destrezas básicas sino también de alcanzar el otro gran fin de esta etapa educativa que es la creatividad.

4. MARCO EMPÍRICO O METODOLÓGICO

4.1. INTRODUCCIÓN DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

El objetivo que se quiere conseguir al terminar esta propuesta didáctica es que los alumnos sean capaces de apreciar las leyendas como fuente de placer y como medio de conocimiento del entorno. Esta propuesta didáctica no se ha podido llevar a la práctica debido a la falta de tiempo, sin embargo, se podría trabajar con los alumnos en cualquier momento.

La propuesta didáctica titulada “*El valor de las leyendas*” va dirigida a alumnos de segundo curso del primer ciclo de Educación Primaria, es decir, a niños comprendidos entre los siete y los ocho años de edad. La clase cuenta con un total de veinte alumnos entre los cuales ninguno se encuentra con necesidades educativas específicas. Por lo tanto, la propuesta será similar para todos los miembros de la clase a pesar de tener distintos ritmos y niveles de aprendizaje entre unos y otros.

La propuesta está organizada en seis sesiones las cuales a su vez se dividen en un conjunto de actividades que han sido planteadas para realizarse algunas de manera individual y otras de manera grupal. Los niños cuando trabajan en grupo están interaccionando a través del lenguaje y a través del juego. De esa manera se comunican, desarrollan la creatividad, resuelven los posibles conflictos que puedan surgir y trabajan libremente, lo que permite el desarrollo de su autonomía. La razón por la cual he seleccionado las actividades que a continuación se plantean, se basa en mi interés por las leyendas y los valores que transmiten a los alumnos.

La duración final de la propuesta será de seis días. Cada sesión tendrá una duración de aproximadamente sesenta minutos aunque alguna requiera de más tiempo. Los tiempos son orientativos, por tanto, podrán modificarse dependiendo de la actividad, las necesidades del momento o las inquietudes de los niños.

Con respecto al espacio, emplearemos la propia aula y también realizaremos una salida al citado anteriormente Monte de las Ánimas de Soria. De esta manera, los alumnos pueden sentirse actores y protagonistas de su propio proceso educativo. Los docentes buscamos en todos y cada uno de nuestros alumnos su desarrollo integral y para ello es muy importante la estimulación física y social que nos va a proporcionar ese contacto la realidad.

Se busca con la consecución de este recurso, alcanzar un aprendizaje significativo en un clima de motivación en el que el juego cobra especial relevancia. A esta edad, el juego es la mejor actividad porque permite al alumno desconectar de la realidad, expresarse con mayor libertad e interiorizar con mayor facilidad los nuevos aprendizajes.

4.2. OBJETIVOS

Los objetivos generales que se persiguen en el desarrollo de las sesiones son los siguientes:

- Promover el gusto y el interés por las leyendas.
- Explorar las posibilidades didácticas que nos ofrecen las leyendas.
- Comprender las leyendas para conocer diferentes culturas.
- Despertar hábitos de lectura.
- Impulsar el trabajo y aprendizaje colaborativo.
- Potenciar la formación de alumnos creativos.
- Fomentar la creatividad en el aula a través de diferentes técnicas creativas.
- Disfrutar del placer de la escritura como forma de expresión y comunicación.
- Favorecer la imaginación, la reflexión y la fantasía de los alumnos.
- Valorar el entorno como fuente de interés y aprendizaje.
- Aumentar y activar el vocabulario de los alumnos.
- Mejorar la ortografía, y la expresión oral y escrita.

4.3. CONTENIDOS

Los contenidos que se van a trabajar a lo largo de las diferentes sesiones son los siguientes:

- Participación activa en el desarrollo de las actividades.
- Fomento del trabajo colaborativo y cooperativo.
- Actitud de escucha y respeto a las diferentes opiniones que puedan surgir.
- Uso del diccionario.
- Lectura con la entonación adecuada.
- Ortografía natural.
- Exposición y narración de diferentes leyendas.
- Leyenda el Monte de las Ánimas de Bécquer.
- Elaboración de leyendas a través de técnicas creativas.

4.4. COMPETENCIAS CLAVE

Las diferentes actividades de todas y cada una de las sesiones de que se compone la propuesta didáctica contribuyen al desarrollo todas competencias clave. A continuación, se exponen detalladamente las competencias clave que se trabajan y los motivos de ello:

- Competencia en comunicación lingüística: en toda la propuesta didáctica que se ha diseñado, el lenguaje va a ser el instrumento fundamental para expresar opiniones, para comunicarse y para regular las emociones. La competencia lingüística se va construyendo en la medida que ellos aprendan a comunicarse, a utilizar la lengua para adquirir nuevos conocimientos, para expresar sus pensamientos, sentimientos propios y autorregulen sus operaciones cognitivas.

- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: a pesar de que, a priori, parece una competencia ajena a esta propuesta, se va desarrollar en la medida que los alumnos sean capaces de interpretar diferentes contextos en los que aparezcan conceptos matemáticos. Por ejemplo, una de las actividades elaboradas requiere el dominio del cálculo y por lo tanto del conocimiento de los números y el orden establecido entre ellos para poder superar con éxito dicha actividad.

- Competencia digital: las actividades planteadas requieren que los alumnos sean capaces de localizar la información que se le pide de manera precisa y exacta para poder formular conocimientos a partir de ellas.

- Competencias sociales y cívicas: parte de las actividades requieren un trabajo grupal entre los alumnos, de esta manera, ellos mismos serán capaces de desempeñar una labor determinada para conseguir un fin común. Es decir, se requiere de cooperación y convivencia entre los distintos compañeros desarrollando amplias destrezas comunicativas para la convivencia, el entendimiento y respeto de las personas. Los alumnos deberán ponerse en contacto con distintas realidades y perspectivas y asumirlas, así como relacionarse con los demás mostrando sus puntos de vista.

- Conciencia y expresiones culturales: esta competencia es una de las predominantes en toda la propuesta de intervención. Las leyendas pretenden despertar la sensibilidad estética en los alumnos. Esta competencia se desarrollará a través de la lectura de diferentes leyendas y la apreciación de las mismas o mediante la valoración por oral o por escrito de diferentes obras de arte propias de nuestro patrimonio cultural o de otros pueblos.

- Competencia aprender a aprender: los alumnos van a ir regulando su propio aprendizaje, gestionando sus capacidades a través del trabajo y estudio individual. Asimismo, ellos mismos valorarán su aprendizaje y pedirán ayuda en todo momento en caso de no comprender determinadas actividades. Esto les permitirá estimar lo que conocen y no conocen para que en el supuesto de volverse a encontrar en una situación similar sean capaces de solventarla con éxito.

- Competencia en sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: los alumnos trabajarán autónomamente valorando así su trabajo, deberán tomar decisiones personales, planificarse y realizar tareas escolares de forma autónoma y creativa. La comunicación, propia del área de Lengua fomentará el aumento de la autoestima y la interacción social así como una seguridad en sí mismo. El docente será un mero guía y los propios alumnos se motivarán para conseguir superar las actividades así como tomar las decisiones personales con decisión y comprometidamente.

4.5. SESIONES

A partir de aquí voy a desarrollar una serie de sesiones en las que se desarrollarán diferentes actividades.

Sesión 1. *Y tú, ¿Qué sabes?*

Actividad de introducción

Se pedirá a los alumnos que salgan al centro de la clase y se coloquen el gorro que utilizamos para narrar cuentos o historias. Cada alumno tendrá que contar al resto de la clase una leyenda que le hayan contado sus padres o abuelos previamente a él. Para ello, el día anterior les pediremos a los alumnos que en casa pregunten a sus padres o abuelos una leyenda. No se pide que la memoricen, solamente tendrán que escucharla, de tal manera que nos la reproduzcan al día siguiente al resto de la clase. Con esta actividad se trabaja tanto la comprensión oral como la expresión oral.

Esta actividad nos sirve de introducción a la propuesta didáctica puesto que observaremos cómo varios alumnos pueden contar la misma leyenda de diferente manera o con diferentes variaciones. Esto es algo común, puesto que como hemos indicado anteriormente las leyendas debido a su elevada difusión popular son fáciles de modificarse y transformarse. Por lo tanto pueden sufrir variaciones o pueden alterarse de unos alumnos a otros, de ahí el título de esta sesión; *Y tú, ¿Qué sabes?*

Actividad de desarrollo

Una vez que los alumnos hayan puesto en común las diferentes leyendas, se realizará una votación para comprobar que leyenda suscita mayor interés entre los alumnos. A partir de la leyenda elegida los alumnos comenzarán a trabajarla creativamente. Para ello, los alumnos se agruparán en grupos de cinco alumnos por grupo, de tal manera que se formarán cuatro grupos. Cada grupo tendrá que transformar una parte de la leyenda. Un grupo se encargará de modificar los personajes, otro grupo el espacio, otro grupo el lugar y el último grupo se encargará de modificar el final de la leyenda. Finalmente, se reunirán todos los alumnos, pondrán en común las modificaciones de cada grupo y entre todos los alumnos se creará una nueva leyenda. El profesor redactará la leyenda y dictará a los alumnos que se encargarán de copiarla en su cuaderno. La tarea que se les pedirá a los alumnos será narrar la nueva leyenda en casa a sus familiares.

La duración de esta sesión será de aproximadamente sesenta minutos.

Sesión 2. Un mundo ideal

Actividad de introducción

En primer lugar se les pide a los niños que imaginen el mundo en blanco y negro y se les pregunta, *¿Cómo serían las personas y sus relaciones?* A partir de esa pregunta realizaremos una lluvia de ideas con las diferentes aportaciones de los alumnos. Para ello se le entregará a cada alumno u *post-it* en el que escribirá su aportación, posteriormente cada alumno pegará su *post-it* en la pizarra y lo comentará.

Actividad de desarrollo

A continuación, leeremos a los alumnos el siguiente texto:

“- Imagínate que las personas tuvieran diferentes colores. ¿Puedes pensar en una persona de color lila, azul o magenta?

- Eso sería extraño. Otro mundo...

- Eso es, otro mundo es posible. ¡Ayúdanos! Dibuja un mundo en que las personas tengan diferentes colores.”

Pediremos a los alumnos que dibujen ese mundo diferente al real con distintos colores, y diferentes lugares. Para ello tendrán un tiempo aproximado de quince minutos.

Actividad de cierre de la sesión

Posteriormente, cada alumno a partir de su dibujo creará una leyenda de la temática que elija, explicando el origen de ese mundo de colores. No tendrá que tener demasiada extensión, pero sí tendrá que incluir la explicación del origen de ese mundo. Finalmente, se pondrán en común las diferentes leyendas creadas por los alumnos. Asimismo, se colocarán los diferentes dibujos y las leyendas de los alumnos en el mural de la clase.

Esta segunda sesión es muy útil para trabajar valores como la empatía, la aceptación del otro, el respeto mutuo y el civismo. De nuevo se trabajan las leyendas y sobre todo la creatividad, puesto que como bien hemos explicado anteriormente, las leyendas tienen un carácter etiológico; explican el origen de algo. La duración de esta segunda sesión será de aproximadamente sesenta minutos.

Sesión 3. Leyendas del mundo

En esta sesión se van a trabajar leyendas de diferentes países para que los alumnos conozcan la variedad cultural y sean capaces de apreciarla.

Actividad de introducción y activación de los conocimientos previos

En primer lugar a modo de introducción se mostrará a los alumnos un mapamundi para que entre todos ubiquemos los diferentes países y sus respectivos continentes de las diferentes leyendas que se van a trabajar.

Actividad de desarrollo

A continuación, los alumnos se agruparan formando cuatro grupos. A cada grupo se le entregará una leyenda diferente de distintos países (están incluidas en el anexo 1). Cada grupo tendrá que leer la leyenda detenidamente tantas veces como sea necesario. A continuación harán un breve resumen de la misma. Finalmente, se les pedirá que seleccionen un mínimo de cinco palabras y un máximo de ocho palabras de la leyenda.

La actividad consistirá en lo siguiente: deberán sustituir las palabras seleccionadas por la séptima palabra que le sigue en el diccionario. Finalmente, transformarán la leyenda, creando una totalmente disparatada y creativa.

Puesto que el trabajo del diccionario se realiza en el segundo curso de primer ciclo de Educación Primaria, se considera una actividad oportuna para que afiancen el uso del mismo y aumenten su vocabulario.

Actividad final y de cierre de sesión

Para finalizar, cada grupo leerá la leyenda original del país que les ha tocado al resto de los alumnos. Posteriormente, volverán a leer la nueva leyenda disparata que han creado de tal manera que en cuanto pronuncien las palabras “distorsionadas” de la leyenda, el resto de los alumnos se apresuren a corregirles con autoridad. De esta manera estaremos fomentando la atención y la escucha activa.

Se trata de una actividad totalmente creativa puesto que con un poco de imaginación los alumnos obtendrán leyendas divertidísimas a la par que extrañas. Al tratarse de una actividad eminentemente oral, podemos invitar a los alumnos a dibujar la leyenda que acaban de inventarse. Con el resultado podremos realizar un mural para colocar en el aula. Un mural que nos recordará a todos la cantidad de cosas que los alumnos son capaces de hacer al utilizar la imaginación, incluso llevar la contraria a las leyendas tradicionales de cada país.

Esta sesión tendrá una duración aproximada de sesenta minutos.

Sesión 4. Imaginando que es gerundio

Actividad de introducción

Para comenzar la sesión mostraremos a los alumnos en la pizarra digital un conjunto de imágenes (incluidas en el anexo 2) de una serie de personajes y unos determinados lugares. Ellos tendrán que asociar cada personaje con el lugar que ellos consideren. Los alumnos realizarán esta actividad de manera individual y posteriormente se pondrá en común, de tal manera que explicarán cómo han asociado los lugares con sus respectivos personajes exponiendo también su motivo. Como es lógico, podremos encontrar diferentes asociaciones y todas y cada una de ellas serán válidas puesto que el valor de esta actividad reside en la capacidad creativa de los alumnos.

Actividad de desarrollo

Para llevar a cabo esta actividad se formarán cuatro grupos de cinco alumnos cada grupo. A cada uno de los grupos se les entregará un sobre diferente. En cada sobre

encontrarán imágenes de diferentes partes del cuerpo, objetos y de diferentes lugares (incluidas en el anexo 3). Cada grupo tendrá que elaborar con esas partes del cuerpo y objetos a un personaje de leyenda y también creará cada grupo un lugar en el que va a cobrar vida ese personaje.

Una vez que han creado su lugar y personaje idílico, cada grupo redactará una pequeña leyenda y le otorgará a la misma un título. En sesiones anteriores, ya hemos trabajado las leyendas, por lo tanto los alumnos han ido recopilando las pautas necesarias para elaborar su propia leyenda.

Actividad final

Para finalizar la sesión, los alumnos de cada grupo expondrán al resto de los grupos su propia leyenda. Los alumnos tendrán total libertad en la exposición pero se les pueden dar pautas para ello. Por ejemplo, se les puede comentar que a la hora de exponer su leyenda se basen en la propia lectura de la misma, también pueden hacer una maqueta con plastilina del personaje y el lugar, pueden escenificar su leyenda incluso si lo desean con caretas elaborados por ellos mismo, también pueden explicarla basándose en dibujos, etc. Estos son meros ejemplos para dar ideas a los alumnos, pero la creatividad de los alumnos seguro alcanza límites inimaginables.

La duración total de esta sesión será de aproximadamente noventa minutos.

Sesión 5. *Creatividad al poder*

Actividad de introducción

Comenzaremos la sesión escribiendo en la pizarra el siguiente título *¿Qué pasaría si...?* Los alumnos se disponen en parejas y tienen que hacerse preguntas sobre las diferentes leyendas que se han ido trabajando en las sesiones anteriores bajo ese título. Para comenzar, el docente mostrará una pregunta como ejemplo *¿Qué pasaría si Bigfoot entrara en tu casa?*

En esta actividad se está fomentando la expresión y comprensión oral, a su vez se está trabajando la técnica creativa *¿Qué pasaría si...?* recogida en el apartado del marco teórico de este trabajo.

Actividad de desarrollo

A continuación se va a trabajar una variante de la técnica *El cuento de las palabras al azar*, de tal manera que en esta actividad va a adquirir el título de *La leyenda de las palabras al azar*, junto con una técnica surrealista conocida como *Cadáver exquisito*.

Para ello cada alumno de la clase escribe dos palabras y se meten las palabras en un bote o una cesta. Posteriormente, cada alumno escoge al azar una palabra del bote o cesta, de tal manera que cada alumno tendrá una palabra que no podrá decir al resto de sus compañeros.

La actividad consiste en lo siguiente; el profesor comenzará escribiendo en un trozo de papel una oración que comience de la siguiente manera: *Cuenta la leyenda...* Posteriormente lo doblará de tal forma que oculte parte de la oración y se lo pasará a un alumno para que complete esa parte visible de la oración incluyendo la palabra que anteriormente habría escogido del bote o cesta de las palabras al azar. Este alumno completará la oración, volverá a doblar parte del papel y de nuevo se lo pasará al siguiente compañero, así sucesivamente hasta que todos los compañeros hayan completado la leyenda.

Actividad final

La sesión finalizará desplegando el conjunto del papel y se leerá la leyenda disparatada a la clase. A su vez, se colocará en el mural de la clase en el que se han ido colocando el resto de las leyendas creativas que se han realizado en sesiones anteriores.

Por un lado, en esta sesión no solo se está creando una leyenda colectiva sino que también esa leyenda seguro contendrá elementos disparatados puesto que las palabras que los alumnos han ido añadiendo al bote de las palabras al azar seguramente no guardan ninguna relación entre sí.

La duración de esta quinta sesión será de aproximadamente sesenta minutos.

Sesión 6. Salida al Monte de las Ánimas

Esta sexta y última sesión de la propuesta didáctica tendrá una duración aproximada de cuatro horas y como toda salida tiene que tener un fin establecido y determinado, por lo tanto tendrá que estar organizada y planificada previamente. Por lo tanto esta salida está organizada en tres momentos claramente diferenciados.

ANTES DE LA SALIDA

Los días previos a la salida, el docente tendrá que llevar a cabo las siguientes acciones.

- Carta a los padres pidiendo autorización para la salida. Indicando el material que deben llevar los alumnos (almuerzo para media mañana, ropa y calzado cómodo, gorra y botella de agua). Se adjunta en el anexo 4.

- Inspección previa de los lugares por donde va a discurrir la salida. Anotando los posibles peligros, riesgos y posibilidades didácticas de la zona.

- Informar a los alumnos de la salida. Este aspecto es muy importante puesto que ellos deben saber qué se va a hacer, por dónde van a ir, qué tienen que llevar y qué no tienen que llevar, que agrupamientos se van a hacer (durante el transcurso se agruparán en parejas e irán de la mano).

- Acordar las normas de comportamiento a cumplir y actuación con los alumnos durante la salida.

- Actividades en clase relacionadas con la leyenda *El monte de las Ánimas* de Gustavo Adolfo Bécquer. Todas estas actividades tendrán una duración aproximada de sesenta minutos.

- Lectura de un resumen adaptado a niños de la leyenda (se incluye en el anexo 5).
- Asambleas de motivación y de conocimientos previos sobre lo que vamos a ver. Por ejemplo, se les puede pedir a los alumnos que traigan de su casa alguna foto o fotos del Monte de las Ánimas de Soria. Con esas fotos elaboraremos un mural que situaremos en el pasillo. Es posible que muchos de los alumnos ya hayan visitado el Monte de las Ánimas de Soria anteriormente, por lo tanto, se pondrá en común toda la información posible que puedan conocer del mismo.
- Realización de rutinas de pensamiento que activen los conocimientos previos de los alumnos. Una de la rutina de pensamiento que podemos realizar se titula: *“Lo que sé, lo que quiero saber, lo que he aprendido”* (incluida en el anexo 6). Toda la clase en conjunto haremos una lluvia de ideas sobre aquello que saben de Bécquer y de su leyenda, y, lo más importante, qué quieren aprender. El tercer apartado de esta rutina de pensamiento, lo que he aprendido, se realizará una vez finalizada la salida. Elaboraremos un mural con esta rutina de tal manera que cada alumno irá completándolo y lo colocaremos en clase junto

con el resto de murales que hemos ido elaborando a lo largo de esta propuesta didáctica.

DURANTE LA SALIDA

La salida se realizará el día que el docente considere oportuno y tendrá una duración aproximada de cuatro horas. Se recorrerán diferentes lugares emblemáticos de la ciudad de Soria que estén relacionados con la leyenda, como por ejemplo Las Ruinas de San Nicolás o el río Duero hasta la llegada al Monte de las Ánimas.

Una vez allí, se volverá a leer la adaptación de la leyenda de Bécquer.

DESPUÉS DE LA SALIDA

Los días posteriores a la salida realizaremos en clase actividades de refuerzo y consolidación. Se trabajará sobre todo lo visto y comentado en la visita y a la vez las realizaremos algunas actividades que tendrán una duración aproximada de sesenta minutos.

Algunas de las actividades que se pueden realizar son las siguientes:

- Asamblea grupal en la que cada alumno va comentando los aspectos más significativos de la salida y sus propias experiencias personales.
- Comentario de las distintas fotografías hechas por el profesor en la salida. Para llevar a cabo esta actividad se comentan las fotografías describiendo lo que los alumnos ven en ellas. También podemos realizar una rutina de pensamiento a la hora de comentar las fotografías. Esta rutina de pensamiento se titula: “Veo, pienso, me pregunto”. Consiste en analizar las fotografías plasmando lo que ven los alumnos en cada una de ellas, posteriormente enuncian qué piensan al ver esa fotografía y por último formulan una pregunta en relación con lo que piensan de la misma. Esta rutina de pensamiento es muy valiosa pero se tiene que llevar a cabo con la ayuda del profesor. Al finalizar esta rutina de pensamiento, se colocará el mural de la misma junto con las fotografías en el pasillo para que puedan ser observadas por el resto de compañeros, familiares y personal docente. Adjunto en el anexo 7 la tabla ejemplo de esta rutina de pensamiento.
- Completar la tercera columna de la rutina de pensamiento “Lo que sé, lo que quiero saber, lo que he aprendido” que se inició previamente a la salida. Se

anotará lo que los alumnos han ido aprendiendo de la salida al Monte de las Ánimas de Soria.

- Por último, los alumnos realizarán la técnica creativa de la entrevista. Para ello de manera individual cada alumno elegirá a un personaje de la leyenda y actuarán de periodistas. Elaborarán una serie de preguntas a modo de entrevista que les gustaría hacer a algún personaje de la leyenda trabajada en clase *El monte de las Ánimas*.

4.6. EVALUACIÓN

Esta propuesta didáctica es paralela a la programación didáctica del aula por lo tanto no tiene un afán calificador, sino que pretende ser una vía formativa en las leyendas despertando en todo momento la creatividad, motivación e intereses de los alumnos.

La evaluación de las actividades se basaría en la observación directa y sistemática. A lo largo de cada una de ellas, se apreciaría el grado en que los alumnos han asimilado la actividad y han sabido defenderla y superarla con éxito.

Al finalizar esta propuesta didáctica, el docente rellenará una tabla de evaluación (incluida en el anexo 8) por cada alumno. Esto le permitiría comprobar el grado de adquisición de los objetivos propuestos y las posibles dificultades.

Finalmente, debemos tener siempre presente que cada alumno es único y diferente y que por lo tanto, no todos ellos tienen el mismo nivel de desarrollo cognitivo e intelectual. Se debería partir del nivel de desarrollo del alumno, atendiendo en todo momento, a su individualidad.

La evaluación no solo va a aplicarse sobre los alumnos, sino también sobre la práctica docente. Por lo tanto, en el anexo 9 incluyo un cuestionario de evaluación de la propuesta didáctica que el docente rellenará de manera individual y autónoma al finalizar la misma incluyendo las posibles propuestas de mejora.

5. CONSIDERACIONES FINALES Y CONCLUSIÓN

Una vez llegados a este punto, se considera oportuno hacer un balance y recapitulación de los aspectos clave que se han pretendido plasmar y desarrollar a lo largo de este Trabajo Fin de Grado. Una de las principales ambiciones ha sido rescatar el valor de las leyendas como herramienta didáctica. Todos los docentes conocemos leyendas y se las transmitimos a nuestros niños pero considero que este género literario está hoy en día abandonado en las aulas. Por otro lado, el siguiente punto fuerte de este Trabajo ha sido analizar el papel de la creatividad.

Las leyendas como género literario tienen que convertirse en un texto narrativo más en el aula, de esta manera se podrán relacionar con cualquiera de los contenidos curriculares e incluso llegar a ser un eje vertebrador que integre las diferentes áreas de conocimiento.

A su vez, los maestros no podemos dejar de lado la capacidad innata que poseen los alumnos que es la creatividad. Nosotros somos los primeros responsables de que estos alumnos exploten al máximo sus capacidades creativas para así alcanzar su pleno desarrollo integral.

Lo importante de este Trabajo es que al servicio de la creatividad se encuentran las leyendas. Por lo tanto, no se debería menospreciar el uso de las mismas o de otras composiciones creativas. Si llegamos a esta conclusión, es fácil deducir que las leyendas como tal son un recurso muy atractivo para los niños. Posiblemente resulta para ellos más familiar y cercano de lo que podemos imaginar.

Se educará a los alumnos para que a través de leyendas surjan en ellos inquietudes y gusto por lo bello. Podríamos afirmar que no se trata de crear escritores, pero sí individuos que aprecien el valor de la Literatura y despierten aptitudes artísticas. Consiguiendo como último objetivo que la creatividad literaria sea lo más fácil posible para el alumno de primer ciclo de Educación Primaria.

Afortunadamente, la Literatura en lengua castellana es rica y variada, ofreciéndonos gran cantidad de leyendas que, adaptadas, pueden trabajarse en el aula. Con la propuesta didáctica de este trabajo, se pone de manifiesto la anterior afirmación.

Esta propuesta didáctica permitiría trabajar este género literario de manera creativa. Ha quedado demostrado que trabajar con las mismas podría resultar gratificante porque el alumno ve este género literario como una actividad lúdica atractiva y, como tal, le produce placer y satisfacción. Esto, si el profesor lo conduce con la habilidad y maestría propia de los docentes, generará una fuente continua de motivación. Hará que los alumnos sean más creativos, al desarrollar su imaginación y fantasía.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, F. (1983). *Géneros literarios*. Barcelona: Salvat Editores, S. A.
- Agüero, I. (2004). *Pedagogía Homeopática y Creativa*. Madrid: Narcea.
- Anclares, J. (1995). *Leyendas de Madrid*. Madrid: M.E. Editores.
- Bécquer, G.A. (2001). *Leyendas*. Madrid: Cátedra.
- Casillas, M. A. *El fenómeno sobresaliente*. Revista UdeG, Dossier La atención a los niños sobresalientes, núm. 5, junio-julio, Guadalajara, México, 1996.
- Duarte Briceno, E. (sin fecha). *La creatividad como un valor dentro del proceso educativo*. Universidad Autónoma de Yucatán, México. Disponible en: <http://www.scielo.br/pdf/pee/v2n1/v2n1a05.pdf> (Consulta: 3 de abril de 2018).
- García Berrio, A. y Huerta Calvo, J. (1995). *Los géneros literarios: sistema e historia*. Madrid: Cátedra.
- García, R. y Camacho, I. (20016). Estrategias creativas para mejorar el desempeño de los docentes de Educación Primaria. *Revista ARJE*, 10 (19), pp. 181-200.
- Gómez, N., Núñez, G. y Pedrosa, J.M. (2003). *Folclore y literatura oral. Ensayo de historia, poética y didáctica*. Valencia: Grupo Editorial Universitario.
- Guillén, C. (1985). *Entre lo uno y lo diverso. Introducción a la Literatura Comparada*. Barcelona: Crítica.
- Lapesa, R. (2004). *Introducción a los estudios literarios*. Madrid: Cátedra.
- López Valero, A., Encabo Fernández, E., Moreno Muñoz, Carmelo. y Jerez Martínez, I. (2003). Cómo enseñar a través de los mitos. La Didáctica de la Lengua y la Literatura en una fábula alegórica. *Didáctica Lengua y Literatura*, 15, 121-138. Disponible en: <file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Como%20ense%C3%B1ar%20a%20traves%20de%20los%20mitos.PDF> (Consulta: 26 de mayo de 2018).

Mackinnon, D. (1962). The Nature and Nurture of Creative Talent. *American Psychologist*, (17). Citado por Powell Jones, T. (1972). *El educador y la creatividad del niño*. Madrid: Narcea, S.A.

Martín Duque, I. y Fernández Cuesta, M (1973). *Iniciación a los estudios literarios, método y práctica*. Madrid: Playor.

Martos Núñez, E. (1995) *Álbum de cuentos y tradiciones extremeñas*. Mérida: Consejería de Cultura y Patrimonio Junta de Extremadura.

Mechén Bellón, F. (1998). *Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a Aprender*. Madrid: Pirámide.

Mendoza, A.; López, A. y Martos, E. (1996). *Didáctica de la Lengua para la enseñanza Primaria y Secundaria*. Madrid: Akal.

Morote Magán, P. (2005). Las leyendas y su valor didáctico. *Actas XL Congreso Internacional de la Asociación Europea de Profesores de Español*. Disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_40/congreso_40_3_8.pdf (Consulta: 1 de mayo de 2018).

Morote Magán, P. (2010). *Aproximación a la literatura oral. La leyenda entre el mito, el cuento, la fantasía y las creencias*. Valencia: Periferic Edicions.

Navarro Durán, R. (2008). *Leyendas de Bécquer contadas a los niños*. Barcelona: Edebé.

Powell Jones, T. (1972). *El educador y la creatividad del niño*. Madrid: Narcea, S.A.

Robinson, K. (2006). Página web TED Ideas worth spreading. Vídeo: *Ken Robinson dice que las escuelas matan la creatividad*. Recuperado de: https://www.ted.com/talks/ken_robinson_says_schools_kill_creativity/transcript?language=es (Consulta: 27 de abril de 2018).

Rodari, G. (2002). *Gramática de la fantasía: Introducción al arte de contar historias*. Barcelona: Ediciones del Bronce.

Rodríguez de Lera, J. R. (2001). Notas sobre una definición de género picaresco para estudios de la literatura comparada. Departamento de Filología Moderna. Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de León. Disponible en:

[file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-NotasSobreUnaDefinicionDeGeneroPicarescoParaEstudi-2161046%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/Dialnet-NotasSobreUnaDefinicionDeGeneroPicarescoParaEstudi-2161046%20(2).pdf)

(Consulta: 28 de abril de 2018).

Romera Castillo, J. (1979). *Didáctica de la Lengua y la Literatura*. Madrid: Playor.

Santos, C. (2014). *El taller de la imaginación. Un método de escritura creativa en las aulas de primaria*. Barcelona: Alba Editorial.

Torre, S. de la (1997). *Creatividad y formación*. México: Trillas.

Torre, S. de la (2001). *Calendario de formación creativa*. Barcelona: PPU.

Torre, S. de la (2007). *Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa*. Argentina: Magisterio del Río de la Plata.

Vecina Jiménez, M^a. L. (2006). Creatividad. *Papeles del psicólogo*, 27 (1), pp. 31-39. Disponible en: <http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/1282.pdf> (Consulta: 2 de abril de 2018).

Zabala, M. A. (1989). *Diseño y desarrollo curricular*. Madrid: Narcea. Citado por Mendoza Fillola, A. (coord.).(2003). *Didáctica de le Lengua y la Literatura*. Madrid: Pearson Education, S. A.

LEGISLACIÓN

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE).

ORDEN ECI/3857/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Primaria.

ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, 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.

ANEXOS

ANEXO 1

Leyenda de África. El baobab

Cuenta una leyenda africana que hace mucho, mucho tiempo, el baobab era el más hermoso de los árboles. Animales y hombres vivían cautivados por su belleza. Sus ramas eran fuertes, su corteza suave y sus flores de un color intenso.

Los dioses además le otorgaron una gran longevidad, para que todos pudieran admirar su belleza por más tiempo. El baobab aprovechó esto para crecer más y más. Para hacerse más y más fuerte. Sus ramas empezaron a dejar sin sol al resto de árboles, quienes tuvieron que crecer en la oscuridad.

La soberbia del baobab aumentaba según pasaban los años, y desafió a los dioses:

- ¡Seré tal alto que os alcanzaré allá en el cielo!

Cuando el baobab estaba a punto de tocar las nubes, los dioses se dieron cuenta de su osadía y decidieron castigarle retirándole todos sus dones. A partir de entonces, el baobab crecería al revés, con las flores bajo tierra y las raíces hacia el cielo. Por eso el baobab tiene se aspecto tan extraño.

Leyenda Asiática, (Japón). El conejo de la luna

Cuenta la leyenda que un viejo peregrino encontró un día un mono, un zorro y un conejo. El hombre, de avanzada edad, se encontraba agotado por su viaje lo cual le llevó a pedir a los tres animales, como favor, que le consiguiesen algo de comida. El mono se subió a un árbol y recogió jugosas frutas, el zorro con su gran habilidad para cazar atrapó un ave y el conejo, con gran pesar, volvió con las manos vacías.

Al ver al viejo con la cara triste y cansada, el conejo se sintió culpable. Entonces recogió ramas y hojas secas, encendió una fogata y se lanzó dentro para ofrecerse a sí mismo como alimento. El viejo, conmovido ante el trágico sacrificio del pobre animal, reveló su verdadera identidad. Era un dios de gran poder que recogió los restos del conejo y los enterró en la luna como monumento a su gesto de solidaridad. Los conejos desde entonces saltan tratando de alcanzar a su héroe que descansa en la luna.

Leyenda de Asia (Nepal), Bigfoot o Leyenda del Yeti

Cuenta la leyenda que entre los bosques cercanos al Himalaya se esconde un simio de más de dos metros de alto, que camina sobre sus dos piernas como si fuera un hombre, cuyo cuerpo está totalmente cubierto de pelo, que suele aparecer de noche y cuando menos se le espera y que sabe silbar de una manera peculiar. Es el conocido como Yeti o “abominable hombre de las nieves“.

Se dice también de él que sus pies son enormes, (por algo lo llaman Bigfoot o pies grandes), y que es omnívoro ya que se alimenta de los frutos de la naturaleza y también de pequeños animales de vez en cuando.

Según cuentan la mayoría de las tradiciones, el Yeti mide entre dos y tres metros de altura, tiene brazos muy largos, cara en forma de mono con nariz achatada. Los jóvenes de esta especie están cubiertos por una espesa capa de pelo rojo, cuando llegan a ser adultos, se vuelve de color negro. El Yeti es muy fuerte y son dos veces más rápidos que los mejores atletas humanos. Su comunicación se basa por medio de rugidos y silbidos, además, desprenden un olor tan fuerte que puede ahogar a un humano e irritarles los ojos.

Leyenda de Dinamarca. La princesa de fuego

La leyenda de la princesa de fuego es una de las más bonitas que se cuentan en el territorio de Dinamarca desde tiempos remotos, la leyenda cuenta el origen de la llamada princesa de fuego, una gobernante que transformó su reino en uno de los más bellos y prósperos del mundo, pero el origen de este esfuerzo por mejorar viene de una romántica historia. Todo comienza cuando la joven princesa comienza a ingresar en la edad de casarse, en ese momento comenzaron a aparecer pretendientes de todas partes del mundo que querían conquistar a la hermosa princesa, entonces la joven comenzó a recibir una gran cantidad de regalos los cuales eran realmente bonitos y diversos, algunas coronas de oro, pendientes, collares, anillos, etc. En medio de aquel lujo la joven se encontró con un regalo insólito, una piedra, una simple, sencilla y vulgar piedra, sucia con tierra y un poco de barro seco, algo realmente horrible para regalar a cualquier persona y sobre todo a una princesa. Sin embargo la joven no estaba enojada, sino que en realidad estaba muy sorprendida, inmediatamente mandó a llamar a quien le

había regalado la piedra, entonces apareció un apuesto joven. La princesa le preguntó a qué se debía la piedra, lo que el joven le respondió la dejó sorprendido. El joven le dijo que ese era su corazón, el más sincero de los regalos, el mismo era una piedra ahora pero se ablandaría solo con amor y se convertiría en el más blando y amoroso corazón de reino. La joven quedó enamorada al instante de la respuesta del joven y desde ese día le envió regalos hermosos para poder enamorarlo, pero él seguía indiferente, entonces transcurridos muchos días la princesa se enfadó y arrojó la piedra al fuego. De en medio de las llamas la arena se cayó y la piedra se transformó en una hermosa figura de oro, reluciente y hermosa, allí la princesa comprendió lo que significaba el regalo. Desde ese día cambio, se transformó en la mejor gobernante del mundo, ayudo a su pueblo y atendía todas sus necesidades, quienes la conocieron la comenzaron a llamar la princesa de fuego por su carácter radiante. El joven entonces la amó y dedico su vida a hacerla feliz hasta el final de sus días.

ANEXO 2

Imágenes de los lugares



Figura 1: El castillo de Leap, castillo encantado de Irlanda.

Fuente: José Manuel Vargas en Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/DV9Une>



Figura 2: La cueva de la Pileta.

Fuente: Eduardo Saenz de Varona en Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/auVqnc>



Figura 3: Río en su curso alto.

Fuente: Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/Z4ti6m>

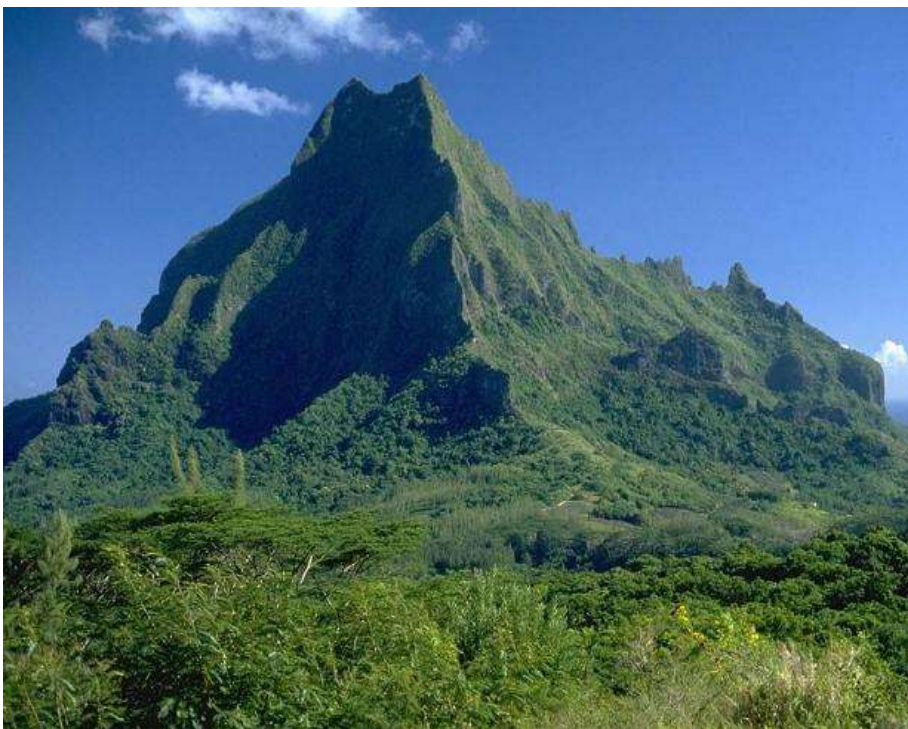


Figura 4: Montaña.

Fuente: Francisco Nova en Google Imágenes. Extraída de: <https://goo.gl/hhsr66>



Figura 5: Bodegas subterráneas en Tubilla del Lago.

Fuente: Miguel Ángel Santamarina en Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/nVJwy7>



Figura 6: Las sonoridades de los bosques.

Fuente: José Manuel Brea en Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/4FFRH8>

Imágenes de los personajes



Figura 7: Personaje del Bosque Encantado.

Fuente: Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/Xszg68>



Figura 8: Mago.

Fuente: Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/Wc4kXY>



Figura 9: Niña de la película “Encantada”.

Fuente: Luisa María Godínez en Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/LVeUsy>



Figura 10: Duende.

Fuente: Valen Hydeist en Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/3cB6od>



Figura 11: Sirena.

Fuente: Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/5c4PVx>



Figura 12: Lobo.

Fuente: Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/2tMeGQ>

ANEXO 3

Sobre grupo 1



Figura 13



Figura 14



Figura 15



Figura 16



Figura 17

Sobre grupo 2



Figura 18

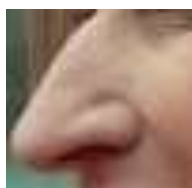


Figura 19



Figura 20



Figura 21

Sobre grupo 3



Figura 22



Figura 23



Figura 24



Figura 25

Sobre grupo 4



Figura 26



Figura 27



Figura 28



Figura 29

Figura 13: Orejas de duende. *Fuente:* Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/Bx5z8W>

Figura 14: Pelo de rata. *Fuente:* Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/uAay1L>

Figura 15: Garras de canguro. *Fuente:* Elaboración propia a partir de Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/tX7NoK>

Figura 16: Cascada de Xorroxin. *Fuente:* Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/WGXXWo>

Figura 17: Zona de barro. *Fuente:* JL AD en Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/rEhJXn>

Figura 18: Ojos azules. *Fuente:* Elaboración propia a partir de Mireia Long en Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/gcFyci>

Figura 19: Nariz grande. *Fuente:* Elaboración propia a partir de Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/H9NhGd>

Figura 20: Melana rizada. *Fuente:* Rosa en Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/4izrQn>

Figura 21: Camino hacia la montaña. *Fuente:* Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/vVQ5jp>

Figura 22: Uñas de los pies largas y puntiagudas. *Fuente:* Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/gsznKV>

Figura 23: Bolso antiguo de médico. *Fuente:* Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/x4HJYj>

Figura 24: Torre del castillo de Higuera. *Fuente:* Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/YKmoGn>

Figura 25: Planta misteriosa. *Fuente:* Francisco Valdés en Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/Cs5i5u>

Figura 26: Pies de un niño. *Fuente:* Tere Mora en Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/jDy49a>

Figura 27: Varita mágica. *Fuente:* Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/fk1UBP>

Figura 28: Faro. *Fuente:* Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/tQM125>

Figura 29: Dientes de niño. *Fuente:* Elaboración propia a partir de Google Imágenes. Extraído de: <https://goo.gl/8C97N9>

ANEXO 4

AUTORIZACIÓN DE PADRE/MADRE O TUTOR LEGAL DEL ALUMNO

Los alumnos de segundo de Educación Primaria vamos a visitar el Monte de las Ánimas de Soria con la finalidad de conocer y valorar nuestro entorno más próximo. Aprovechando que estamos trabajando sobre las leyendas, hemos planificado una salida que tendrá lugar el

EN HORARIO ESCOLAR. Los alumnos acudirán al centro con total normalidad y desde allí nos dirigiremos al Monte de las Ánimas. La visita tendrá una duración aproximada de cuatro horas por lo que **RECOGERÁN A SUS HIJOS A LA MISMA HORA DE SIEMPRE Y EN EL COLEGIO.**

Necesitan llevar: ropa y calzado cómodo, gorra y almuerzo junto con una botella de agua.

SOLICITUD DE AUTORIZACIÓN PARA SALIR DEL CENTRO

D./ Dña:

PADRE MADRE TUTOR/A FAMILIAR

del alumno/a:

Solicita que SI NO autoriza la salida de su hijo/a del Centro, en horario escolar, el día _____.

SORIA , de de 20....

Firma del padre/madre o tutor/a

Figura 30: Autorización salida. Elaboración propia.

ANEXO 5

LA CACERÍA POR EL MONTE DE LAS ÁNIMAS

Un día de Todos los Santos, los condes de Borges y de Alcudiel estaban cazando con sus hijos, Beatriz y Alonso, cerca del Moncayo. Se estaba haciendo de noche. Al darse cuenta, Alonso dijo:

- Atad los perros, tocad las trompetas para que se reúnan los cazadores y regresemos a la ciudad. Se acerca la noche, es día de Todos los Santos, y estamos en el monte de las Ánimas.

- ¿Tan pronto?- le dijo su prima Beatriz, que no tenía ganas de volver.

- Si fuera otro día- le contestó Alonso-, me quedaría aquí hasta acabar con esos lobos que la nieve que cubre el Moncayo ha sacado de sus madrigueras; pero esta noche no. Dentro de poco, en la iglesia de los Templarios se oirá la oración a los muertos, y las ánimas de los difuntos empezarán a tocar la campana de la capilla del monte.

- ¡Qué dices! ¿En esa capilla ruinosa?- replicó Beatriz, que no podía creer lo que estaba oyendo-. ¿Quieres asustarme?

- No, mi querida Beatriz. Tú no sabes nada de este país que no hace aún un año que viniste aquí desde muy lejos. Haz que tu yegua vaya despacio, yo haré lo mismo; y mientras regresamos tranquilamente a la ciudad, te contaré la historia del monte de las Ánimas.

Los cazadores se habían reunido ya, y todos seguían a distancia a Alonso y Beatriz, que iban los primeros en su vuelta a la ciudad.

Alonso le contó entonces a su bella prima Beatriz la historia del monte de las Ánimas:

- Este monte que hoy llaman de las Ánimas, hace muchos años, era de los templarios. ¿No ves ahí, junto al río, un convento en ruinas? Era suyo, porque los templarios eran soldados y religiosos a la vez. Cuando el rey castellano conquistó la ciudad de Soria a los árabes, los hizo venir para que la defendieran por parte del puente. Al saberlo, los nobles castellanos que habitaban en la ciudad se sintieron ofendidos, porque creían que la podían defender ellos solos, de la misma forma que habían sido ellos solos quienes la

reconquistaron. Entre los dos grupos de caballeros estalló un odio inmenso, que fue creciendo y creciendo.

Un día, los nobles sorianos decidieron organizar una gran cacería por ese monte a pesar de que los templarios lo habían prohibido. Nunca nadie la iba a olvidar, porque no fue una cacería, sino una batalla entre los dos bandos, y el monte quedó sembrado de cadáveres. Los lobos, en vez de ser atacados, tuvieron un sangriento banquete.

El rey mandó que se dejara abandonado ese monte; y la capilla de los Templarios, en donde se enterraron amigos y enemigos, quedó en ruinas.

Desde entonces se dice que la Noche de los Difuntos se oye tocar tristemente la campana de la capilla abandonada y que las ánimas de los muertos, envueltos en trozos de las telas que los cubrían, corren entre las zarzas y los arbustos como si estuvieran en una cacería fantástica. Los ciervos braman espantados, los lobos aúllan, y las culebras dan horrorosos silbidos. Al día siguiente, pueden verse en la nieve estampadas las huellas de los pies descarnados de los esqueletos.

Por eso en Soria lo llamamos el monte de las Ánimas, y por esa razón tenía prisa por salir de él antes de que cayera la noche...de los Difuntos.

Alonso acabó de contar la historia del monte a su hermosa prima justo al llegar al puente que llevaba a la ciudad. Allí esperaron a los demás, y luego todos juntos cabalgaron por las estrechas y oscuras calles de Soria.

Leyendas de Bécquer contadas a los niños, Edebé.

ANEXO 6

RUTINA DE PENSAMIENTO PREVIA A LA SALIDA

¿QUÉ SE?	¿QUÉ QUIERO SABER?	¿QUÉ HE APRENDIDO?

Figura 31: Rutina de pensamiento. Elaboración propia.

ANEXO 7

RUTINA DE PENSAMIENTO POSTERIOR A LA SALIDA




VEO 	PIENSO 	ME PREGUNTO 

Figura 32: Rutina de pensamiento. Elaboración propia.

ANEXO 8

EVALUACIÓN DEL ALUMNO

El alumno: _____	SI	NO	OBSERVACIONES
Diferencia las características propias de las leyendas.			
Conoce el funcionamiento del diccionario y es capaz de diferenciar el orden alfabético de las palabras.			
Es capaz de elaborar leyendas utilizando técnicas creativas.			
Diferencia y valora las leyendas de otras culturas.			
Aplica correctamente las normas propias de la ortografía natural.			
Utiliza el lenguaje escrito como forma de expresión y de comunicación.			
Recita adecuadamente las leyendas.			
Es capaz de formular respuestas creativas e imaginativas.			
Respeto el trabajo propio y el de los demás			
Valora la lectura de leyendas como fuente de expresión y de ampliación de sus conocimientos.			
Es capaz de trabajar en grupo y cooperar con el resto de los compañeros.			
Muestra una actitud de respeto y cuidado del material y del espacio.			
Resuelve autónomamente los conflictos o problemas que puedan surgir.			

Figura 33: Tabla de evaluación del alumno. Elaboración propia.

ANEXO 9

AUTOEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES	VALORACIÓN (0-4)*	PROPUESTAS DE MEJORA
Se han cumplido los objetivos previstos para la propuesta didáctica.		
Los contenidos trabajados han estado a la altura del nivel de desarrollo de los alumnos.		
Las actividades han sido atractivas, estimulantes y motivadoras.		
La organización del espacio y del tiempo ha sido adecuada.		

Figura 34: Tabla de autoevaluación de la práctica docente. Elaboración propia.

* Valoración: se puntuara numéricamente entre 1 y 4, siendo:

1. Nunca, no, insatisfactoriamente.
2. A veces, puntualmente.
3. Casi siempre, frecuentemente.
4. Siempre, sí, satisfactoriamente.