

TRABAJO DE FIN DE GRADO



UNIVERSIDAD
DE ALMERÍA

Las leyendas en Educación Primaria: una herramienta para fomentar la lectoescritura, respetar la diversidad cultural y superar los miedos.

Autor: Torres Yelo, Yolanda

Profesor/a: Gómez López, Nieves

Grado en Educación Primaria

Facultad de Ciencias de la Educación

UNIVERSIDAD DE ALMERÍA

Curso Académico: 2021/2022

Almería, Mayo de 2022



Índice

RESUMEN / ABSTRACT

I. INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN	3 - 5
II. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	6
III. MARCO TEÓRICO	7 - 13
3.1 Metodología	7 - 10
3.2 Fundamentación teórica	10 - 13
3.2.1. Lectura	10
3.2.2. Escritura	11
3.2.3 Álbum ilustrado	12
3.2.4 Leyendas	13
IV. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	14 - 17
V. PLAN DE TRABAJO	18 - 23
5.1 1ª y 2ª sesión	18 - 20
5.2 3ª, 4ª, 5ª y 6ª sesión	21 - 23
VI. CONCLUSIONES	24 - 25
VII. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA	26 - 27

ANEXOS

RESUMEN

El presente proyecto - investigación constituye un análisis sobre la importancia que abarcan en el ámbito educativo y social del niño/a, aspectos y contenidos como el uso creativo de las leyendas en el aula, las cuales son un género narrativo poco usado en nuestras vidas y que aportan junto con la imaginación, la creatividad y representación, un papel fundamental en el desarrollo integral del niño/a en la sociedad.

Estas leyendas nos van a ayudar a introducir en el alumnado, el desarrollo de habilidades que fomenten el estudio y comprensión de valores, tradiciones y expresiones culturales de diferentes lugares del mundo, como, por ejemplo, trabajar las diferentes formas de celebrar la festividad de Halloween y el Día de Muertos en España y México.

Gracias a la producción final de este proyecto, se conseguirá en el alumnado uno de los objetivos más importantes, y es la adquisición de una buena lectoescritura en su etapa escolar, a través de una producción propia cultural, en el que los niños/as deberán representar tanto de manera visual como escrita, leyendas, construyendo álbumes ilustrados.

PALABRAS CLAVE: leyendas, proyecto-investigación, imaginación, creatividad, representación, desarrollo integral, Halloween, Día de Muertos, valores, tradiciones, expresiones culturales, lectoescritura, producción cultural, álbum ilustrado.

ABSTRACT

The present project - investigation constitutes an analysis on the importance that they include in the educational and social field of the child, aspects and contents such as the creative use of legends in the classroom, which are a narrative genre little used in our lives and that contribute along with imagination, creativity and representation, a fundamental role in the integral development of the child in society.

These legends are going to help us introduce to students the development of skills that foster the study and understanding of values, traditions, and cultural expressions from various parts of the world, such as, for example, working on the diverse ways of celebrating the holiday of Halloween and the Day of the Dead in Spain and Mexico.

Thanks to the final production of this project, one of the most important objectives will be achieved in the students, and that is the acquisition of good literacy in their school stage, through their own cultural production, in which the children must represent both visually and in writing, legends, building illustrated albums.

KEY WORDS: legends, project-research, imagination, creativity, representation, integral development, Halloween, Day of the Dead, values, traditions, cultural expressions, literacy, cultural production, illustrated album.

I. INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN

Este Trabajo de Fin de Grado está destinado para alumnos/as que cursan el 2º ciclo de Educación Primaria, en especial 4º de Primaria. Para la realización de este proyecto - investigación, es importante que partamos de una serie de elementos que tanto los propios docentes, como alumnado debemos incluir en nuestra vida como personas plenas en la sociedad actual en la que vivimos. Y es que no he escogido la festividad de Halloween, simplemente porque sea una de mis fiestas favoritas, sino porque, además, dentro de ella podemos encontrar un gran abanico de posibilidades que trabajar, con y dentro de las posibilidades que tienen los niños/as, y gracias a todo lo que conlleva, se realizarán como personas sociales aportando a la sociedad aspectos actitudinales y habilidades que le ayudarán a resolver conflictos con mayor facilidad.

Uno de los muchos objetivos que la docencia plantea en las aulas, es la importancia de trabajar con el alumnado, el análisis y la reflexión de tradiciones y costumbres que tienen las personas o un lugar concreto, valorarlas y además respetarlas por encima de todo. ¿Y esto a que ayuda a los niños/as? Los ayuda a integrarse plenamente en la sociedad, capacitándose para poder comprender e interpretar, los diferentes tipos de expresión y comunicación, así como los códigos y usos lingüísticos que tienen los distintos lugares del mundo para poder comunicarnos entre nosotros.

Por ello, tras la investigación que voy a llevar a cabo, quiero conseguir que el alumnado construya habilidades sociales que les permitan comprender la diversidad y pluralidad cultural y de creencias, siendo conscientes de que su forma de cultura no es la única en la sociedad, pero sí, que cada una construye la identidad de cada lugar.

Otro aspecto que me gustaría trabajar son las leyendas, género narrativo, al cual no se le da la suficiente importancia en las aulas de primaria, cierto es que, en nuestra cultura, no en todos los casos, se ha querido tapar o generar un tabú en las historias de miedo, como las leyendas sobre Halloween, y es que los niños/as disfrutaban inmensamente con ellas, aunque no nos demos cuenta, y es por ello por lo que he escogido esta temática.

Las leyendas y las historias reales que les cuentan o leen los familiares desde muy pequeños a niños/as, fomentan en ellos/as la habilidad imaginativa que actualmente carece tanto en la vida del alumnado como en el aula desaprovechando este gran potencial, por tanto, es tarea de nosotros, los docentes junto con la colaboración de las familias, de volver a activar esa capacidad creativa e imaginativa a través de actividades y recursos que desarrollen estas competencias.

La creatividad es una habilidad innata desde que nacemos, y por ello debemos conservarla y desarrollarla, cada niño/a ve la realidad de un modo distinto, lo que dará lugar a expresiones y significados totalmente distintos y originales, con bellos resultados para uno mismo y para los demás.

¿Y cómo podemos dar paso a ello? Trabajando en el aula producciones escritas, visuales, de escucha... ayudando así a la consecución de hábitos de lectoescritura, la cual, con el paso de los años se ha ido perdiendo, y el alumnado tiene un ritmo de lectura bajo y una gran dificultad a la hora de realizar textos escritos. Cómo bien podemos observar en la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación, en los artículos 16.2, 17 e) y 19.3, todo alumnado merece una enseñanza que le ayude a adquirir habilidades como la expresión y comprensión oral, lectura y escritura, tener conocimiento y usar de manera correcta la lengua castellana, desarrollando hábitos de lectura diaria.

De acuerdo con todo esto, no podemos olvidarnos que son niños, y, por tanto, nosotros como docentes debemos presentarles la lectura, no como algo que deben de hacer de manera obligatoria llegando a ser en algunos casos incómodo, si no, como una fuente de diversión y aprendizaje, de aventuras, de fantasía e imaginación, algo que suscite en ellos/as el interés por embarcarse en una fuente de conocimiento e información que llene su tiempo libre.

A continuación, y muy importante para finalizar la justificación de este proyecto - investigación, me gustaría exponer brevemente algunas de las habilidades que se trabajan en el área de Lengua Castellana, que ayudarán al desarrollo y a la consecución de este trabajo y la formación integral del alumnado:

- El niño/a es capaz de escuchar, comprender y expresar mensajes con finalidades didácticas o de su entorno inmediato. Ayudándole así, a entender las leyendas para representarlas posteriormente en un álbum ilustrado.

- Comprender que existen diferentes tipos de textos, y que en este proyecto van a trabajar los álbumes ilustrados, en los cuales la “narrativa” principal va a ser la ilustración, y el texto será una herramienta que ayude en algunas ocasiones a entender que sucede en la imagen.
- Usar correctamente la gramática, la ortografía y las normas de puntuación o acentuación en la elaboración de estos textos.

El desarrollo de estas habilidades ayudará, además, a desarrollar otras competencias básicas que son de especial interés y necesarias en este trabajo, que, más adelante explicaré detalladamente:

- La Competencia Social y Ciudadana, Competencia Cultural y Artística, Competencia en Comunicación Lingüística, Competencia de Autonomía Personal y Espíritu Emprendedor y, por último, la Competencia para Aprender a Aprender.

II. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

Los objetivos que voy a plantear a continuación son los objetivos generales que se persiguen en todo el proyecto - investigación:

- Desarrollar y dar importancia al pensamiento creativo del niño/a en las aulas de Educación Primaria.
- Comprender, valorar y respetar la diversidad cultural y de creencias.
- Generar procesos de aprendizaje motivadores y participación activa.
- Alcanzar aprendizajes significativos.
- Fomentar la lectoescritura a través de la representación visual de leyendas.
- Asistir al conocimiento de diferentes géneros literarios, en especial, el de las leyendas.
- Mejorar y fomentar la expresión oral en el alumnado.

III. MARCO TEÓRICO

3.1 Metodología

El proceso de búsqueda e indagación de información que he usado para la elaboración de este proyecto se ha centrado en la pesquisa exhaustiva en bases de datos como: Dialnet, Catálogo Indaga en la biblioteca virtual de la Universidad de Almería, Biblioteca Nacional de España, Google Académico y contenidos varios del Grado.

La metodología empleada en este proyecto - investigación es de carácter cualitativo, ya que nos encontramos ante una investigación inductiva, es decir flexible, en la que, gracias a la principal característica que tiene la metodología cualitativa, vamos a obtener registros a través de técnicas como la observación, dejando a un lado la recopilación de datos numéricos.

Para este tipo de investigación o trabajo, se puede usar, además, la recogida de datos a raíz de una rúbrica, en la que el registro no será de forma cuantitativa, sino meramente descriptiva con ítems.

Lo que nosotros como docentes vamos a evaluar en el alumnado, son sus propias producciones culturales, el trabajo y el método que han llevado a cabo para obtener su objetivo final, en este caso comprender y representar en un álbum ilustrado, una leyenda. Y, además, gracias a la observación constante que los docentes vamos a tener durante las sesiones, evaluaremos también el trabajo en equipo que han realizado los grupos, qué roles han obtenido, qué problemas y dificultades han podido solventar, y su trabajo final y exposición.

Podemos aventurarnos a decir, que nos encontramos ante un proyecto, el cual tiene metodológicamente un enfoque interpretativo, en el que se busca que el contenido que queremos trabajar sea aprendido y representado a una nueva forma de expresión, en este caso, en la producción final que va a ser un álbum ilustrado. Es decir, que el grupo va a tener que poner en marcha habilidades de cooperación y trabajo en equipo, para proporcionar diferentes perspectivas y puntos de vista sobre la leyenda a representar.

¿Y cómo vamos a lograr que los niños/as alcancen estas habilidades? Trabajando en todo momento a través de un aprendizaje por competencias, y gracias a ellas, el alumnado aprenderá a saber hacer y a saber ser y estar obteniendo aptitudes, habilidades, destrezas y conocimientos necesarios. Estas competencias se consolidan en la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria.

Dentro de este proyecto - investigación vamos a recurrir a una serie de competencias que lo harán posible:

- **Competencia Social y Ciudadana**

En la que los niños/as aprenderán a interactuar con sus iguales, otras personas y el entorno a través del respeto, desarrollando destrezas comunicativas para poder entender y expresarse desde diferentes puntos de vista, fomentando así la habilidad crítica. Además de participar en la sociedad como tal, ejerciendo una ciudadanía democrática y plena, dando lugar a que el alumnado conozca las actitudes y valores necesarios para que tomen consciencia de que todos somos diferentes, y hay que ser tanto tolerantes como empáticos, respetando y conociendo los derechos humanos y el valor que tiene un ser humano por el simple hecho de ser persona.

- **Competencia Cultural y Artística**

Implica que el alumnado sea consciente de la diversidad cultural y artística, de la riqueza y patrimonio de los diferentes pueblos, que la aprecie y la valore, así como la de su propia comunidad. Esto tiene como finalidad, que el niño/a adquiera habilidades imaginativas y creativas, de interés y de comunicación por aprender diferentes lenguajes y expresiones artísticas y culturales.

- **Competencia en Comunicación Lingüística**

Ayudará a los niños/as a entender y saber expresar o comunicar un texto determinado y el mensaje que quiere dar, en este caso, les ayuda a saber leer y entender el género de la leyenda, ya que, por ejemplo, este no se lee igual que una poesía o un anuncio.

Cierto es, que el género de la leyenda no es muy trabajado en el aula, por ello nos sirve, junto a Halloween y el álbum ilustrado, a enriquecer el conocimiento lingüístico del alumnado sobre contenidos totalmente distintos a los habituales en el ámbito sociocultural, haciendo uso de diferentes modalidades de comunicación y expresión, como la oralidad, la escritura, la visual y la representativa.

Como los niños/as van a elaborar un proyecto final basado en la escritura y la representación visual de un texto, trabajarán y abordarán un componente necesario para lograr el objetivo propuesto para una buena lectoescritura, y es la utilización correcta de la ortografía, la representación gráfica y por supuesto la motivación y actitud.

- **Competencia de Autonomía Personal y Espíritu Emprendedor**

Los niños/as deben aprender a construir actitudes que les permitan alcanzar el objetivo que se propongan. Esta competencia es importante para que los niños/as conozcan las oportunidades futuras que pueden llegar a tener, gracias a qué desarrollan la iniciativa emprendedora, la capacidad de pensar y de gestionar la información de una manera que favorezca el entendimiento, de cómo está organizado y cómo funciona la sociedad en sí, así como la economía, las empresas, los recursos financieros, organizaciones...

Para que el niño llegue al objetivo final de este proyecto, va a necesitar conocerse a sí mismo tanto en la vía educativa como en la vía social, y ver hasta dónde puede llegar con el interés y esfuerzo necesario, para como en este caso, trabajar en equipo gestionando y organizando los problemas que puedan surgir durante el proceso de trabajo, ver de qué manera puede colaborar dentro del equipo y qué responsabilidad tomar, así como de autoevaluar el trabajo que ha hecho para poder mejorarlo y adaptarlo en un futuro.

- **Competencia para Aprender a Aprender**

Importante para que el alumnado sea consciente de que todo trabajo a realizar necesita una organización, y para ello, primero debemos estar motivados y querer hacerlo, y es por ello, que los docentes dentro de todas nuestras posibilidades vamos a realizar propuestas que llamen la atención de todos los alumnos/as y que les ayuden a desarrollarse como personas plenas.

Las destrezas que el niño/a use a la hora de planificar su aprendizaje, se manifiestan tanto de manera individual como en grupo, y es que el niño/a puede aprender nuevas habilidades cuando trabaja en equipo, ya que si se encuentra ante un conflicto o un problema en su proceso de enseñanza-aprendizaje, puede observar cómo sus otros iguales resuelven y buscan alternativas a ello.

3.2 Fundamentación teórica

3.2.1 Lectura

Leer, lectura... ¿Qué es leer según la Real Academia Española? Algunas de sus definiciones son:

LEER. (Del latín *legĕre*).

1. Pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados.
2. Comprender el sentido de cualquier tipo de representación gráfica.
3. Entender o interpretar un texto de determinado modo.
4. Dicho de un profesor: Enseñar o explicar a sus oyentes alguna materia sobre un texto.
5. Descifrar un código de signos supersticiosos para adivinar algo oculto.

También encontramos la definición de *leer* en el Diccionario de uso del español de María Moliner de 1998:

1. Acto por el cual interpretamos mentalmente o traducimos en sonidos los signos de un texto.
2. Ser capaz de leer y entender un idioma extranjero.
3. Percibir o adivinar, interpretar un texto de la manera que se expresa.

Según Ramírez. E (2009), al leer un texto, no solo nos referimos al ámbito textual, sino que también existen sistemas de lenguaje a interpretar, como el visual, el auditivo o el corporal.

Además, encontramos las sabias palabras de Isabel Solé (2002), aludiendo a la correlación que existe entre el lector y el propio texto, ya que cada lector lee con un objetivo o sentido diferente, incluso a la interpretación que el autor hizo en un primer momento. Por ello, Solé (2002) nos dice que leer es un proceso de comprensión del lenguaje, llegando a tener diferentes perspectivas debido a motivos como: el tipo de lectura que se haga, la finalidad y el tipo de texto usado.

3.2.2. Escritura

ESCRIBIR. (Del latín *scribĕre*). Según la Real Academia Española estas son algunas definiciones de escribir, ¿Qué es escribir?:

1. Representar las palabras o las ideas con letras u otros signos trazados en papel u otra superficie.
2. Componer libros, discursos.
3. Comunicar algo por escrito.

Según autores como Gelb (1987), en la escritura podemos encontrar 3 períodos, ya que la escritura ha evolucionado a lo largo de los años, pasando de una escritura logo-silábica a una alfabética.

En el primero nos situamos en la época en la que el ser humano no conocía la escritura como tal, sino que tallaba y dibujaba en las paredes.

En el 2º período encontramos el término *semasiografía*, (del griego *semasia* “sentido”, y *graphe*, “escritura”), el cual refiere a una significatividad, ya que lo que se representaba tenía un significado, una simbolización, existía entonces un código léxico y esto llevó a la fonetización en la *escritura sumeria*. Y llegamos a la 3ª etapa y última, denominada “*de la fonografía*”, en la que se usan signos logográficos para proyectar palabras o morfemas para reproducir otras palabras o morfemas que tienen la misma o parecida pronunciación.

3.2.3. Álbum ilustrado

El álbum ilustrado se caracteriza por la relación tan estrecha que existe entre el texto y la ilustración, en el que la ilustración nos aporta lo más importante de la narrativa, y el texto cumple la función de herramienta complementaria y de ayuda para entender qué nos dice la imagen (Cecilia y Marcela, 2003).

Además, según nos cuentan las autoras Cecilia y Marcela, el término “leer” no siempre conlleva la lectura de signos, sino que un niño/a que aún no ha aprendido a leer un código escrito, es capaz de a través de una imagen, anticiparse y saber que ocurre en el transcurso de esa historia, es por ello por lo que los niños/as ya saben leer antes de leer.

3.2.4. Leyendas

LEYENDA. (Del latín *legenda*) “Lo que ha de ser leído”. Forma del verbo *legĕre* “leer”.

Este término tiene su origen en Occidente, en algunas lenguas comunes de la Edad Media, haciendo referencia desde un primer momento a las *hagiografías* (vidas de santos).

Si seguimos la definición aportada por (Gómez, N: 2004), diremos que una leyenda es un género literario que nos muestra hechos, situaciones, objetos, personajes... excepcionales y sorprendentes, que pueden ser vistos como reales o posibles según la perspectiva del lector, haciendo una relación con el pasado geográfico e histórico del lugar al que se refiere o se relata la leyenda.

IV. TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Para dar comienzo y entender mejor el concepto de la festividad de Halloween, y porqué he elegido este tema, es importante conocer de donde proviene, que se hace en esta festividad y, además, explicar por qué se llama de esta manera.

La festividad de Halloween es una celebración de origen celta, celebrada el día 31 de octubre, la cual, los países anglosajones trasladaron a EE. UU, y hoy en día podemos disfrutar en nuestro país.

Cómo todos sabemos, Halloween va de la mano con la “víspera de Todos los Santos”, que en inglés se traduce como “*All Hallow 's Eve*”, de donde proviene el nombre de Halloween. El día de todos los santos se celebra justo el día después a Halloween, el 1 de noviembre, donde si seguimos las costumbres, se honra y se muestra respeto hacia los difuntos acudiendo a los cementerios. Y es que en cada lugar se hace de una manera diferente, por ejemplo, si hemos visto la película “Coco”, dirigida por Lee Unkrich y Adrián Molina, vemos y conocemos la tradicional celebración del Día de los Muertos en México, la cual está incluida en la lista de Patrimonio Cultural Inmaterial de la UNESCO desde 2.003, y, además, es considerado como uno de los mayores patrimonios vivos de México.

El día de los Muertos o Todos los Santos en este lugar, tiene lugar tanto en el ámbito familiar como en el rural, y es que semanas antes de la celebración oficial, empiezan los preparativos, que no son pocos, como si de la preparación de una fiesta tratase, en la que las calles, mercados y casas se llenan de flores y color, música e imágenes que deslumbran en los altares que las familias preparan para la posterior llegada de sus difuntos, siendo el umbral que limita el mundo de los vivos, con el mundo de los muertos. Desde aproximadamente el año 2.000, también lugares como plazas, colegios, museos y centros comerciales son decorados con altares que hacen referencia a leyendas, de las cuales hablaremos posteriormente y son el eje central de las actividades de esta investigación, del pasado precolombino y de imágenes significativas de la ciudad.

La gran decoración que se consigue en estas fiestas, no sería igual sin la ayuda de una de las flores más llamativas y tradicional que la visten, y que normalmente encontramos junto a las calaveritas de azúcar “*Sugar Skulls*” y el pan de muerto, es la planta “*Tagetes erecta*”, o más conocida como “*cempasúchil*”, su intenso color amarillo transmite armonía y colorido a los altares y ofrendas, así como al propio cementerio, el cual, limpian, decoran y llevan comida para darle la bienvenida a las almas de sus seres queridos.

Me gusta realizar esta diferenciación entre México y otros lugares, como España en este caso, porque tomamos la festividad de Halloween en España, como una fiesta para divertirnos, salir, quedar con los amigos, y el día de los muertos como algo totalmente aparte, distinto, con sentimiento de tristeza, inclusive en algunos casos sin ninguna celebración ni visita al cementerio. Y para resaltar, como bien nos dice Arzápalo Dorantes (2.012:68), Halloween es más como una fiesta, pero toma el regreso de los difuntos con el sentimiento del miedo, todo lo contrario, a la celebración del Día de Muertos, que festejan con los propios difuntos, compartiendo los alimentos y la fiesta. Y es por esto, por lo que me llama la atención y he querido investigar sobre ella, para ver esta festividad desde otro punto de vista, disfrutarla y saber más de ella, para así poder llevarlo en un futuro, a un aula de Educación Primaria y trabajar el origen y las distintas tradiciones de otros lugares.

Cómo bien se leía más arriba, algunos Centros Educativos de México son decorados también con altares, pero además también se pueden encontrar figuras de brujas, calabazas “*pumpkins*”, gatos negros y niños/as disfrazados, costumbres que toman de aportes extranjeros, las cuales a ciertas personas de México no les parece una forma respetuosa de celebrar el Día de Muertos ya que en cierta parte pierde su identidad familiar.

A raíz de la lectura que he estado realizando sobre este tema, llegas a una conclusión, y no todo el mundo debe estar de acuerdo, unos pensarán lo mismo y otros de diferente manera, pero trabajar con los niños/as el tema de la muerte desde tan pequeños no necesariamente es algo malo, todo lo contrario, todo está en el enfoque que tú le des y como lo trabajes con ellos, es un contenido muy llamativo, alegre y conmemorativo.

Desde edades tempranas puedes mostrarles que la muerte no necesariamente es tristeza y lágrimas, si no que, a través de la memoria y los recuerdos, la poesía, rimas y versos, comida y ofrendas, podemos mantener por siempre los momentos felices y vividos de aquellas personas que queremos, y que la tristeza y las lágrimas pueden ir unidas tanto a la alegría como a las ganas de festejar esta ocasión tan especial.

Halloween, el Día de Muertos, son festividades que conllevan mucho más de lo que he escrito aquí, como por ejemplo Las Leyendas que podemos encontrar en cada lugar del mundo. Existen historias que caracterizan un lugar, y por esa simple historia, no hay lugar como ese.

Cuando hablamos de leyendas, nos referimos a historias folclóricas tradicionales con carácter rocambolesco, fantásticas e inimaginables, creadas y transportadas a lo largo de los años de generación en generación gracias al ingenio o actividad popular, que nos cuentan experiencias, historias y anécdotas, las cuales el hombre tiene el menester de citar lo maravilloso de ellas y en las que podemos observar y aprender sobre costumbres, mitos y aspectos culturales de un lugar.

Una de sus principales características es que su origen es fundamentalmente de carácter oral y que el lugar que se presenta no es ficticio, sino que forma parte de nuestra total realidad, tal y como la conocemos. La historia que se cuenta en la leyenda puede sufrir alteraciones, ya que no se solía transmitir de manera escrita, tal y como pasa en el juego del “*teléfono escacharrado*”, juego tradicional en el que la información que se le da al primero de una cadena de personas, debe transmitir eso mismo de persona en persona hasta llegar al final, y ese niño/a dirá lo que ha llegado a sus oídos. Generalmente hay alguna modificación, pero también podemos encontrar leyendas, las cuales si han sido escritas y no sufren ninguna alteración.

Podemos encontrar personas muy destacadas en la historia de las leyendas en España, como Caro Baroja, Julio Alvar, José Manuel Pedrosa o Mar Linares, y fuera de España, estudiosos como Wilhelm Mannhardt, René Basset o Adolfo Coelho entre muchos otros.

Las leyendas se pueden clasificar según 2 características; por su temática (leyendas etológicas, escatológicas, históricas, míticas, religiosas, morales e históricas-culturales) y por su origen (leyendas urbanas, rurales y locales). En este trabajo - investigación, nos vamos a centrar en las leyendas locales, en especial, en las leyendas ocurridas, escritas o inventadas más misteriosas en la provincia de Almería, algunas conocidas por su popularidad y otras que... incluso no conocías.

Y es que mezclar todos estos contenidos y conocimientos nuevos, como una visión diferente de lo que conocemos como Halloween, el día de los Muertos, con las leyendas que existen en Almería, puede lograr en las aulas de Educación Primaria actividades que motiven al alumnado para afianzar y fortalecer sus conocimientos y habilidades ante la lectoescritura, fomentando así el saber ante costumbres y tradiciones desarrollando valores cívicos y sociales ante la sociedad actual, así como la imaginación, ilustración y diseño final.

V. PLAN DE TRABAJO

Tras la lectura de esta investigación, ya somos conocedores de la temática sobre la que vamos a trabajar con el alumnado. Vamos a organizar el proyecto en 6 sesiones completas en las que se desarrollarán diferentes actividades para lograr los objetivos propuestos. Estas 6 sesiones se desarrollarán durante 3 semanas, dos días a la semana en la hora de Lengua Castellana, uno de ellos será de 1h y 30 minutos y la otra sesión de 1 hora. La última sesión (pudiendo usar en caso excepcional una 7ª sesión), corresponderá al acabado de los álbumes ilustrados y al retoque de los últimos detalles que puedan tener, serán encuadernados y presentados a los demás niños/as del Centro, quedando expuestos en la Biblioteca del Colegio para que puedan disfrutarlos posteriormente todos los compañeros/as del Centro.

1ª y 2ª sesión: Conozcamos las leyendas	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar en el alumnado el gusto y el interés por el género literario de las leyendas. ● Fomentar la imaginación y fantasía del alumnado. ● Conocer diferentes tipos de texto. ● Identificar situaciones que dan miedo y desarrollar técnicas para controlar dicha emoción. ● Adquirir el vocabulario específico relacionado con el proyecto. ● Desarrollar destrezas para hablar y contar historias en público. ● Escuchar con atención la entonación, precisión y expresión con la que se cuentan las leyendas. ● Saber diferenciar entre la ficción y la realidad.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el miedo. - Fiestas culturales: Halloween. - Diferenciar entre ficción y realidad. - Participación activa en las actividades propuestas.

	<ul style="list-style-type: none"> - Escucha de la leyenda propuesta por la docente: “El fantasma de Fort Bravo”. - Vocabulario específico de este proyecto. - Expresiones verbales y no verbales de sentimientos y emociones.
<p>Desarrollo y actividades</p>	<p><u>1ª sesión</u> →</p> <p>Vamos a comenzar agrupando al alumnado en modo asamblea, y lo primero que vamos a llevar a cabo es una ronda de preguntas para identificar los conocimientos previos que tiene el alumnado sobre las leyendas, Halloween, el miedo y la importancia que tiene conocer las tradiciones y las costumbres de otros lugares. Como por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es una leyenda? - ¿Qué se hace en Halloween? ¿Se hace lo mismo aquí y en otros lugares? - ¿Alguna vez has tenido miedo? - ¿Qué palabras podéis relacionar con el miedo? - ¿Conoces leyendas sobre Almería? - ¿Conocéis costumbres y tradiciones diferentes a las de nuestro país? <p>Una vez conozcamos los conocimientos que tiene el alumnado sobre el proyecto, vamos a introducir “teóricamente” que son las leyendas, ya que es un género literario poco trabajado en la etapa de Primaria.</p> <p>Para terminar de consolidar la temática y trabajar las leyendas, la docente leerá delante del alumnado la leyenda preparada, “El fantasma de Fort Bravo” (Anexo 1), haciendo inca pié en la entonación usada, la expresión al leer y la interpretación, haciendo de modelo para la actividad que harán en la segunda sesión.</p> <p><u>2ª sesión</u> →</p> <p>En esta sesión vamos a pedirle al alumnado que hagan grupos (6 grupos de 3 personas y 4 grupos de 2 personas), ya que vamos a trabajar con un libro de leyendas de la Biblioteca Escolar llamado: “<i>Leyendas que gritan de miedo</i>”, que trata 10 leyendas de miedo ocurridas en Almería en la noche de Halloween.</p>

	<p>Haremos papelitos con el nombre de un integrante de cada grupo y repartiremos 1 por 1, cada leyenda ordenada del libro.</p> <p>Una vez estén todas las leyendas repartidas, les daremos 15 minutos para que cada grupo la lea en silencio y cuando terminen, bajaremos al patio para organizarnos en modo asamblea para que cada grupo nos lea su leyenda, les recordaremos que intenten usar las expresiones correctas y usen la entonación que se requiere en cada tipo de párrafo, dando énfasis en la historia que van a leer.</p>
Agrupamientos	<p>La primera sesión la vamos a organizar como un trabajo con el grupo completo, ya que vamos a trabajar en asamblea, haciendo uso de una lluvia de ideas y en la consecución de objetivos generales para todos.</p> <p>En la segunda sesión vamos a pedir que los niños hagan 6 grupos de 3 personas y 4 grupos de 2 personas ya que la actividad lo requiere.</p>
Organización espacial	<p>Esta actividad tendrá lugar fuera del aula, en el patio escolar o en cualquier zona habilitada al aire libre.</p>
Temporalización	<p>Este proyecto se llevará a cabo semanas antes de la fiesta de Halloween en el centro escolar, determinando los días según el calendario y las programaciones pertinentes.</p> <p>Estas 2 sesiones se llevarán a cabo en las horas de Lengua Castellana, ocupando la hora completa, por lo que serán 2 horas repartidas en una semana.</p> <p><u>Duración:</u> 2h y 30 minutos, 1h y 30 minutos el martes y 1h el jueves.</p>

3ª, 4ª, 5ª y 6ª sesión: Usemos la imaginación e ilustremos	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> ● Fomentar la responsabilidad y los hábitos de trabajo en equipo. ● Desarrollar una actitud crítica y de iniciativa ante los textos e ilustraciones que deben crear. ● Usar distintas herramientas para la representación y expresión de las leyendas, fomentando el desarrollo de la habilidad creativa e imaginativa. ● Conocer y respetar las diferentes ideas y propuestas de los compañeros y contrastarlas. ● Expresar de manera adecuada el texto haciendo un uso lingüístico y de ortografía correcto. ● Identificar lo más importante del texto y comprender su significado. ● Connaturalizar con el álbum ilustrado y confeccionar uno a raíz de una leyenda. ● Usar el álbum ilustrado como medio de entretenimiento para uno mismo y para otros. ● Desarrollar destrezas para hablar y contar historias en público.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - El álbum ilustrado. - Las leyendas. - El trabajo en equipo. - Preparación de narraciones y confección del álbum ilustrado. - La expresión oral. - Respeto por la opinión y decisiones de los compañeros. - La ilustración de textos y su significado.

Desarrollo y actividades	<p><u>3ª sesión →</u></p> <p>El alumnado ya ha trabajado con álbumes ilustrados, por lo que nos va a resultar más fácil realizar estas sesiones, ya que los conocen pero no han hecho un análisis exhaustivo y real de la significatividad y la finalidad que tienen.</p> <p>Comenzaremos mostrando cualquier álbum ilustrado que tengamos en clase y que los niños/as ya conozcan, para explicar el objetivo que busca, como empezar a organizarlo y los pasos que hay que seguir para su posterior representación. Cada grupo tendrá el mismo álbum ilustrado en su mesa y lo manipularán durante 5 minutos, para después responder una serie de preguntas entre todos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Conocéis el nombre de este tipo de libro? - ¿Crees que hay poco texto en este libro? ¿Por qué? - ¿Por qué crees que hay más imágenes que palabras? - ¿Qué pasaría si eliminamos las imágenes? ¿Entenderías el texto? - ¿Qué pasaría si eliminamos el texto? ¿Entenderías estas imágenes? <p>Con la ayuda de un breve esquema realizado en la pizarra le explicaremos a los niños/as los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El álbum debe tener una <u>portada y una contraportada</u>, la cual represente el tema principal de la leyenda. Por ejemplo, si hemos leído la leyenda de “<i>Los perros del infierno</i>”, una ilustración que se nos podría ocurrir para la portada es dibujar a un chico o una chica sentada en el suelo de una carretera, y a lo lejos, con perspectiva de fondo, dibujar a los perros del diablo. <p>Además del <u>nombre de los integrantes del grupo, el curso y el nombre de su leyenda</u>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Deben elegir un <u>tipo de letra</u>, a su elección, siempre que sea legible, clara y tomen un tamaño como referencia. Todo esto con la supervisión y consejos del docente durante el transcurso de las sesiones. - Las <u>imágenes</u> deberán representar en todo momento la lectura, es decir, si nos hablan de que un chico se ha sentado en medio de una carretera en la noche, el alumnado deberá representar de manera libre, un chico sentado en una carretera en mitad de la noche.
---------------------------------	---

	<p>El modo de representación es libre, el alumnado podrá usar <u>lápices de colores, rotuladores, recortes de revistas, dibujos impresos, acuarelas, materiales diversos de diferentes texturas...</u> mientras se vea claramente lo que están representando y tenga coherencia y relación estrecha con el texto será correcto. Estas representaciones pueden ir acompañadas de texto si fuera necesario, como por ejemplo frases o pensamientos que dicen los personajes.</p> <p><u>4ª, 5ª y 6ª sesión →</u></p> <p>En estas sesiones se va a llevar a cabo la creación de los propios álbumes ilustrados por parte de cada grupo.</p> <p>Aquí deberán distribuir de manera ordenada y equilibrada el trabajo que se va a realizar, pudiendo en todo momento pedir ayuda al docente si no hubiera consenso.</p> <p>Los materiales menos comunes y los que hicieran falta para la consecución del álbum ilustrado los aportará el Centro Escolar: cartulinas, anillas, agujereador, encuadernación, plastificación... así como cualquier material para el alumnado, ya que no todos los niños/as tienen las mismas posibilidades adquisitivas.</p>
Agrupamientos	Todas las sesiones referidas en esta tabla (3ª, 4ª, 5ª y 6ª), se realizarán con los grupos asignados en la 2ª sesión.
Organización espacial	Todas las sesiones referidas en esta tabla (3ª, 4ª, 5ª y 6ª), se llevarán a cabo dentro del aula propia o en el aula de artes plásticas.
Temporalización	<p>Este proyecto se llevará a cabo semanas antes de la fiesta de Halloween en el centro escolar, determinando los días según el calendario y las programaciones pertinentes.</p> <p>Por lo que las sesiones 3 y 4 se realizarán en la 2ª semana de proyecto, y las sesiones 5 y 6 en la 3ª y última semana de proyecto. Como bien he explicado en el inicio de este punto, si faltara algún detalle por terminar, excepcionalmente se podría usar una 7ª sesión, todo relativo a cómo vaya transcurriendo el proyecto.</p> <p><u>Duración:</u> 5 horas, 2h y 30 minutos la 2ª semana y 2 h y 30 minutos la 3ª semana.</p>

VI. CONCLUSIONES

La realización del Trabajo de Fin de Grado ha incorporado a mi saber, experiencias nuevas de grande satisfacción, y es que la Literatura infantil y juvenil, engloba aspectos y conocimientos tan grandes y ricos en cultura que no son aprovechados en las aulas de Educación Primaria, como es el caso del género de las leyendas, que en este proyecto se han enfocado en trabajar con los niños/as aspectos tales como el miedo, las costumbres de otros lugares y la festividad de Halloween.

¿Por qué nos empeñamos en esconder el miedo y los finales terroríficos a nuestros niños/as? Todos hemos sentido miedo alguna vez, es más, hay miedos que nunca desaparecen y miedos que los niños/as nunca nos van a confesar, y por ello es algo que he querido investigar y trabajar, con el objetivo de ayudarlos a que exploren en su interior, en sus sentimientos y emociones y logren controlarlos. El ánimo a que lean diariamente todo tipo de textos, inclusive las leyendas o historias de miedo desarrollará en ellos la habilidad imaginativa y crítica, pero además y aunque no lo veamos en muchas ocasiones, todas las historias ayudan a los niños/as a solventar conflictos, a encontrar diferentes maneras de resolver problemas. Por ello es tan importante que introduzcan en su repertorio las historias y cuentos de miedo.

En las aulas de Educación Primaria podemos usar el miedo como una herramienta para que el niño/a sepa diferenciar entre lo que está bien y lo que está mal, los cuentos e historias que aluden al terror generan en nuestro cuerpo un sentimiento de intriga y satisfacción, ¿Por qué no aprovecharlo entonces? Dejémosles que con nuestra ayuda exploren y logren afrontar sus miedos, y como bien he dicho anteriormente, saber diferenciar entre el bien y el mal, pero también y no menos importante, no confundir el miedo con historias o cuentos que aluden a la violencia, en el que el mal, siempre sea el ganador.

Por otro lado, pienso que el enfoque tan extenso que se le ha dado a este trabajo de investigación toca aspectos muy llamativos para todos los niños/as, aprovechando la cercanía a la festividad de halloween para trabajar con ellos la importancia que tiene enriquecerse culturalmente en todos los aspectos, tanto de nuestra Comunidad como de otros lugares.

Es por ello que al alumnado hay que enseñarle a través de la diversión y de aspectos que les llame la atención, y que mejor que este proyecto para introducirles de una manera práctica a ser autónomos y conocerse a sí mismos, pero a la vez a la convivencia y a la diversidad cultural que puedan encontrar de manera transversal, desarrollando habilidades comunicativas y cooperativas diferentes que le ayuden a formarse como personas y a ampliar sus campos de visión ante el mundo actual dónde nos encontramos.

VII. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Albarrán Torres, C. “*Day of the Muertos: Hollywood y la colonización cultural*”, *Revista Icónica*. Disponible en <http://revistaiconica.com/desfile-dia-de-muertos-james-bond>. Consultado el 31/10/2016].

Bajour, C., & Carranza, M. (2003, 23 julio). El libro álbum en Argentina. *Imaginaria. Revista quincenal sobre literatura infantil y juvenil*, 107. Recuperado 30 de abril de 2022, de <https://www.imaginaria.com.ar/10/7/libroalbum.htm>

García Moliner, M. *Diccionario de uso del español*. 2ª ed. México: Colofón, 1998. p. 1125

Gallegos, Ángel. “La flor de cempasúchil”. México Desconocido. [Consulta: 22 de noviembre 2015]

Gómez, N., Proyecto docente de la plaza para el cuerpo de profesor titular de universidad del perfil: Aplicaciones didácticas de la Literatura de tradición oral en Andalucía oriental (sin publicar), 2004.

González, J. y Wagenaar, R. (2003). *Tuning Educational Structures in Europe. Informe final. Fase I*. Bilbao, Universidad de Deusto.

Gelb, I (1987). *Historia de la escritura*. Madrid: Alianza.

Gutiérrez, C. y Pérez L. (2008). *Tradición Día de Muertos en México, México: Cigu Mart*.

García Berrio, A. y Huerta Calvo, J. (1995). *Los géneros literarios: sistema e historia*. Madrid: Cátedra.

Moreno, N y Tello, K. (2016, enero). *Leyendas y tradiciones para el desarrollo del pensamiento creativo de los niños de quinto año del centro educativo “dr. Amable Rosero León Cajabamba – Gatazo Zambrano en el año lectivo 2014 – 2015*. [Tesis de Licenciados en Educación Básica]. Universidad Nacional de Chimborazo, Riobamba.

Muñoz, F. (2012) “*Halloween, la tradición anglosajona y su desembarco en España*”, ABC, disponible online: https://www.abc.es/estilo/abci-halloween-tradicion-anglosajona-201210310000_noticia.html

Real Academia Española. Diccionario de la lengua española. 22a. ed. [en línea] Madrid: Espasa-Calpe, 2001. <http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=leer> [consultado:28/04/2022]

Ramírez, E. (2009, 26 marzo). ¿Qué es leer? ¿Qué es la lectura? *SciELO*, 23(47). <http://www.scielo.org.mx/pdf/ib/v23n47/v23n47a7.pdf>

Silva-Díaz, M.C (2006). *La función de la imagen en el álbum*. Peonza, Revista de Literatura Infantil. Recuperado de: <http://bit.ly/2GdVrMV>

Solé, I. (2002). *Estrategias de lectura*. Barcelona. Graó.

ANEXOS

- Anexo 1

El fantasma del Fort Bravo

Entre los diversos decorados del Mini Hollywood almeriense en el desierto de Tabernas, se halla el famoso poblado del Fort Bravo, que ha sido escenario de numerosas películas del Oeste americano y de anuncios de televisión de todo tipo. Aquí cuenta la leyenda que hay un fantasma que de vez en cuando aparece entre los decorados.

Hay quienes dicen con cariño que es el espectro de Agustín Gómez “El Titi”, un antiguo trabajador y especialista que falleció tras sufrir un ataque de corazón en 2007 mientras trabajaba en uno de los espectáculos. Sentía gran devoción por su trabajo y se cuenta que se quedaba en el poblado en ocasiones incluso después de haber terminado su jornada laboral. Sea Agustín o no, la cosa es que allí pasa algo sobrenatural, tanto es así que incluso el programa del investigador Iker Jimenez le dedicó todo un reportaje. ¿A quién le apetece un poco del Oeste americano?