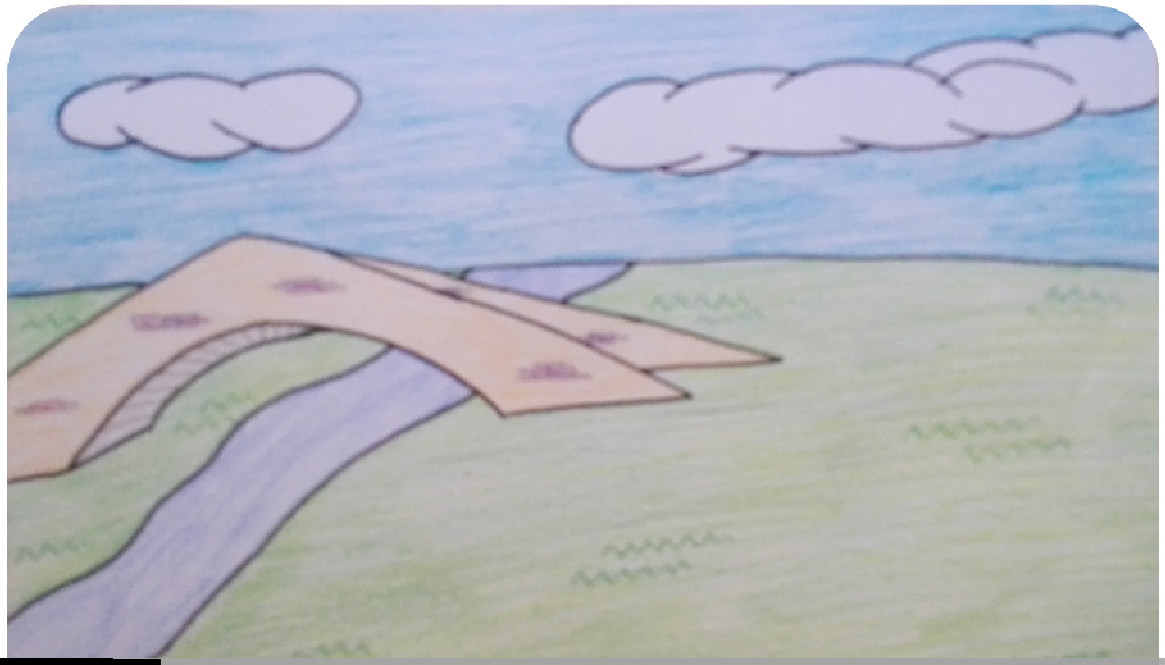
18/5/2016



DIRIGIDO AL TERCER TRIMESTRE DE 2º DE PRIMARIA

VALLE DEL RONCAL Y SALAZAR: EL PUENTE DE LEDEA

CC BY NC SA

|Grupo 3: Alex Arza, Jon Hualde, Sylvia Viejo, Cristina Viguria y Nerea Villanueva

ÍNDICE

- Parte I - Presentación……..……..pág. 3

- Parte II - Currículo

  - Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, contenidos y competencias básicas……pág. 4

  - Relación entre estándares de aprendizaje e instrumentos de evaluación…….……..…...pág. 5

- Parte III - Actividades

  - Secuencia de actividades……..pág. 7

  - Cuadro descriptivo de cada una de las actividades……...….…..pág. 9

- Anexos

  - Anexo 1. Diálogo……..pág. 24

  - Anexo 2. Actividades
    - Actividad 1. Emparejar……pág. 27

    - Actividad 2. Familia léxica……..…….pág. 28

    - Actividad 3. Viñetas……..……pág. 29

    - Actividad 4. Valoración final……pág. 30

- Bibliografía……pág. 31

PRESENTACIÓN (PARTE I)

Para comenzar con el proyecto, hemos de indicar que, puesto que teníamos que trabajar acerca de los valles del Roncal y Salazar, hemos escogido la leyenda del puente de Ledea, debido a que hemos considerado que es la leyenda que más puede interesar al alumnado, Acerca del método utilizado para su representación, hemos escogido el vídeo con recortables, puesto que, entre otras cosas, creemos que es un método llamativo a simple vista, con el que se pueden hacer historias sencillas y fáciles de comprender para los niños y niñas.

Otro dato a comentar, es que nos ha resultado muy gratificante la experiencia de trabajar en equipo, puesto que todos dábamos ideas muy interesantes con las que nos enriquecíamos a la par que nos conocíamos mejor entre nosotros. Por ello, pensamos que esta actividad debe ser imprescindible en la asignatura de didáctica de la lengua, debido a que, además de ser un gran beneficio para el trabajo en equipo, nos ayuda y facilita la realización de futuros proyectos o secuencias didácticas.

PARTE II

Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje, contenidos y competencias básicas

Contenidos	**Criterios de evaluación**	**Estándares de aprendizaje**	**Competencias**
Interiorización de la relación entre lengua oral y escrita.	Leer el texto con la pronunciación, el ritmo y la entonación adecuados.	Lee en voz alta diferentes tipos de textos apropiados a su edad con velocidad, fluidez y entonación adecuada.	Competencia en comunicación lingüística.
Escucha y reproducción de textos breves y sencillos que estimulen la curiosidad e imaginación del alumno.	Desarrollar la capacidad de escucha activa.	Formula preguntas para obtener información tras la escucha de una narración, exposición, debate o instrucción.	Competencia en comunicación lingüística.
Caligrafía. Orden y presentación.	Usar las normas y estrategias de la escritura y de los aspectos gráficos para la producción de textos: planificación, función, destinatario, estructura, revisión y reescritura.	Crea textos siguiendo una planificación previa, realizada con ayuda del profesor o profesora.	Competencia en comunicación lingüística.
Adquisición de vocabulario. Comparaciones. Sinónimos y antónimos. Onomatopeyas. Aumentativos. Diminutivos. Palabras polisémicas. Palabras derivadas. Palabras compuestas.	Ampliar el vocabulario de uso a través de la lectura y juegos de escritura.	Reconoce y escribe palabras pertenecientes a la familia léxica que se le propone	Competencia en comunicación lingüística.

Familia léxica. Campo semántico.			
Dramatización de textos adaptados.	Dramatizar textos adaptados, desarrollando el gusto por participar en dinámicas de grupos.	Interpreta diferentes personajes, reflejando sus características esenciales, memorizando y representando sus acciones y gestos más definitorios.	Competencia en comunicación lingüística. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Relación entre estándares de aprendizaje e instrumentos de evaluación

Estándares de aprendizaje	**Ficha 1**	**Ficha 2**	**Ficha 3**	**Ficha 4**	**Emociones**	**Representación a los**	**Lectura a los de 5º**	**Prueba a ordenador**	**Vídeo y preguntas posteriores**
Lee en voz alta diferentes tipos de textos apropiados a su edad con velocidad, fluidez y entonación adecuada.						X	X		
Formula preguntas para obtener información tras la escucha de una narración, exposición o la visualización de una representación.	X				X				X
Crea textos siguiendo una planificación previa, realizada con ayuda del profesor o profesora.				X			X		
Reconoce y escribe palabras pertenecientes a la familia léxica que se le propone		X	X						

Interpreta diferentes personajes, reflejando sus características esenciales, memorizando y representando sus acciones y gestos más definitorios.					X	X	X		

PARTE III

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

TABLA RESUMEN DEL CONJUNTO DE ACTIVIDADES					
Nº	**Nombre de la actividad**	**Agrupamiento**	**Escenarios**	**Recursos materiales y/o digitales**	**Tiempo**
1	Introducción leyenda y pueblos (mapa Navarra)	grupo grande	clase entera (a ser posible en posición de U)	mapa gigante de Navarra	1 sesión máx.
2	La leyenda: el puente de Ledea	grupo grande	clase en corro	ordenador (vídeo)	15 minutos máx.
3	Emociones de la leyenda	grupo grande	en clase con espacio para la representación	caja, tres escenarios separados en la clase que representen el castillo, la batalla y el pueblo, y tarjetas con emociones	15-20 minutos máx.
4	Emparejar	grupo grande	en clase	tarjetas con imágenes y nombres	20-30 minutos máx.
5	Familia léxica	parejas	en clase	en clase	15 minutos.
6	Quesería y foz de Burgui/sensación	grupo grande	Burgui	Guía	media mañana
7	Liédena excursión	grupo grande	Liédena	autobús, guía	media mañana
8	Hipónimos/hiperónimos	individual	sala de ordenadores	Ordenador	30 min
9	Viñetas en grupo	grupos de 6 personas	en clase	viñetas con dibujos y ficha para seguir un orden	una sesión

10	Producción textual para los mayores	individual	en clase y en la clase de los mayores	las viñetas, papel, lápiz y guión	una sesión
11	Representación a los padres	grupo grande	sala de actos	disfraces, diálogos	un día
12	Valoración final	individual	sala de ordenadores	ordenadores	20 min

ANTES

- Actividades de contextualización.
- Conocimientos previos.
- Mediación – motivación.

DURANTE

- Presentación del texto en un formato motivador y modélico. Ambientación.
- Actividad para la comprensión compartida.

DESPUÉS

- Actividades de animación divergente (del proyecto al contexto).
- Actividades de comprensión e interpretación.
- Actividades de expresión – creación asociadas al texto.
- Actividades de fomento de las TIC.
- Actividades de interculturalidad (TIL).
- Actividades de valoración.

3.2. Cuadro descriptivo de cada una de las actividades

Número y título de la actividad	**Actividad 1. Introducción a la leyenda:**

	pueblos de Navarra
Objetivo didáctico de la actividad	El objetivo de esta actividad es poder captar la atención y motivación del alumnado, para que de esta manera se vean más inmersos en este proyecto que vamos a realizar, y vayan adquiriendo una primera base. Además de servir como primer acercamiento a lo que vamos a trabajar (la leyenda), nos puede servir para saber los conocimientos que tienen nuestros alumnos y alumnas respecto a nuestra comunidad y respecto a la leyenda.
Consigna inicial y desarrollo de la actividad	Para comenzar con esta actividad, y en general, con el proyecto en sí, comenzaremos realizándoles preguntas para despertar así su interés por lo que vamos a ver. Las preguntas pueden ser del estilo de : "¿Sabéis qué son las leyendas? ¿Conocéis alguna? Este es momento para contarlas." Además, enlazaremos el aspecto de las leyendas con los pueblos y zonas de Navarra, pudiendo variar ligeramente las preguntas para que nos hablen sobre leyendas o historias de sus pueblos. En el mapa, situaremos distintos pueblos que los niños y niñas conozcan, y las zonas que creamos convenientes que deben conocer. No queremos que memoricen nada, sino que comiencen a sentirse motivados por lo que vamos a ver. Debemos tener en cuenta que no queremos que sea larga, sino que tenga el formato de breve introducción y acercamiento.
Organización del aula - agrupamiento **Forma de trabajo en el agrupamiento**	El agrupamiento más óptimo para esta actividad será el de el grupo entero, en una posición de "U". De esta manera, todos los alumnos y alumnas se pueden comunicar entre ellos. El mapa deberá estar delante, para que

	todos y todas puedan verlo.
Recursos materiales y/o digitales	Mapa de Navarra. Mapa del mundo. Internet y ordenadores (como opción)
Duración	1 o 2 sesiones máx. (en el caso de que usemos los ordenadores). Principalmente se realizará en una sola sesión.
Proceso cognitivo predominante en la actividad	Recordar y entender.
Tratamiento de la diversidad	Puesto que seguramente tengamos alumnos o alumnas inmigrantes, tendremos también un mapa del mundo, para situar su lugar de procedencia y darles pie a que puedan contar también leyendas de su país.

Número y título de la actividad	**Actividad 2. La leyenda: El puente de Ledea**

Objetivo didáctico de la actividad	El objetivo principal de esta actividad es que el alumnado vea una leyenda, para así conocer el formato y la estructura que suelen tener. Además, también valoraremos la comprensión del alumnado respecto a la historia que acaban de ver.
Consigna inicial y desarrollo de la actividad	La actividad comenzará con el vídeo que hemos realizado sobre esta leyenda. Como hemos explicado, lo vamos a realizar mediante recortables, de manera que no solamente tendrán que escuchar la leyenda (la cual también narramos), sino que a su vez deberán fijarse en las imágenes. Una vez terminado el vídeo, realizaremos algunas preguntas para ver si verdaderamente han comprendido la leyenda. Las preguntas pueden ser del estilo de: ¿Quiénes luchaban en la batalla? ¿Dónde sucedió? ¿Qué pasó con el rey Abderramán? O preguntas que lleven al alumnado a una comprensión aún mayor como: ¿Cómo describiríais a los roncaleses? ¿Qué puede representar el escudo de los del Salazar?
Organización del aula - agrupamiento **Forma de trabajo en el agrupamiento**	Los niños y niñas se sentarán en el suelo juntos, y por tanto, la actividad se realizará para toda la clase.
Recursos materiales y/o digitales	Ordenador y proyector o pizarra digital
Duración	15 minutos máx.

Proceso cognitivo predominante en la actividad	Entender principalmente y recordar
Tratamiento de la diversidad	Dispondremos de los recursos materiales necesarios para que el alumnado con problemas auditivos pueda escuchar el vídeo correctamente. En el caso de que tengamos alumnado con problemas visuales, alumnado con desconocimiento de la lengua vehicular u otros problemas, les atenderemos personalmente para que lleguen a entender la leyenda.

Número y título de la actividad	**Actividad 3. Emociones de la leyenda**
Objetivo didáctico de la actividad	El objetivo principal es que el alumnado adquiera un vocabulario relacionado con las emociones, y que a la par lo pueda relacionar

	con la leyenda, para así llegar a una mejor comprensión de esta.
Consigna inicial y desarrollo de la actividad	Colocamos en la mesa del profesor una caja con tarjetas plastificadas con el nombre de las emociones que se tratan en la leyenda, y los alumnos van de uno en uno cogiendo un papel y representando la emoción que les ha tocado. Cuando el resto de la clase adivina dicha emoción, el alumno coloca la tarjeta en uno de los tres espacios (castillo, puente de la batalla y pueblo) repartidos por la clase, de acuerdo con el lugar en el que el niño considera que durante la leyenda se ha sentido esa emoción. Podemos decorar cada zona de la clase con elementos que identifiquen cada lugar de la historia, si disponemos del tiempo y materiales suficientes.
Organización del aula - agrupamiento **Forma de trabajo en el agrupamiento**	Como hemos indicado, el aula se va a organizar por tres zonas: el castillo, el puente de la batalla y el pueblo (o los pueblos). La actividad se realizará con todos los alumnos del mismo aula.
Recursos materiales y/o digitales	Una caja donde se encontrarán las tarjetas, tres escenarios separados en la clase que representen el castillo, la batalla y el pueblo, (y por tanto los materiales que veamos necesarios para cada zona) y las tarjetas con las emociones.
Duración	15-20 minutos máx.
Proceso cognitivo predominante en la actividad	Principalmente analizar, ya que deben analizar la leyenda para comprender en qué momento surgen las diferentes emociones. También recordar.

Tratamiento de la diversidad	Deberemos tener en cuenta si en el aula nos encontramos con alumnos con problemas visuales o problemas de movilidad. Si ese es el caso, podremos realizar la misma actividad de manera oral, pero prescindiendo de los escenarios. También podemos utilizar los escenarios, y ayudarles nosotros mismos (o un compañero/a) a la hora de movilizarse.

Número y título de la actividad	**Actividad 4. Emparejar**
Objetivo didáctico de la actividad	El principal objetivo que tratamos de conseguir con esta actividad es que los niño/as tengan la capacidad de relacionar nuevo vocabulario adquirido con su respectiva imagen.

Consigna inicial y desarrollo de la actividad	Al iniciar esta actividad, previamente les habremos contado a los alumnos la leyenda y habremos usado las palabras que luego tendrán que emparejar en la actividad, unos alumnos tendrán tarjetas con una imagen mientras que otros tendrán el nombre de esa imagen, los alumnos deben encontrarse entre todos sus compañeros y emparejar la imagen con su respectivo nombre. Si los alumnos no comprenden el significado de alguna palabra nos podrán preguntar, así podremos ver cual es su nivel de vocabulario adquirido hasta el momento.
Organización del aula – agrupamiento **Forma de trabajo en el agrupamiento**	La forma en la que trabajaran los alumnos esta actividad será en grupo grande en torno a la clase. Trabajar esta actividad de esta forma nos parece la mejor opción para que puedan comunicarse entre todos de manera más fluida y dinámica.
Recursos materiales y/o digitales	Requeriremos de dos tipos de tarjetas, en unas aparecerán las imágenes y en otras su respectivo nombre.
Duración	Media sesión más o menos, dependiendo de la rapidez y capacidad de los alumnos.
Proceso cognitivo predominante en la actividad	Entender y Aplicar.
Tratamiento de la diversidad	Suponiendo que tengamos casos de diversidad en el aula, estos niño/as podrán realizar esta actividad con ayuda de algún compañero.

Número y título de la actividad	**Actividad 5. Familia léxica**
Objetivo didáctico de la actividad	Con esta actividad queremos ampliar el vocabulario de los alumnos mediante el empleo de prefijos y sufijos. Pretendemos que sea una actividad dinámica y

	amena para ellos, para así poder captar su atención y concentración durante el desarrollo de dicha tarea.
Consigna inicial y desarrollo de la actividad	Antes de realizar esta actividad tendremos que averiguar si los alumnos saben lo que son los prefijos y los sufijos, para ello les preguntaremos antes de realizar la actividad y pondremos algún ejemplo en clase. Una vez estemos seguros de que todos comprenden la actividad iremos a la sala de ordenadores a realizar la tarea. Por parejas deben escribir prefijos y sufijos a una serie de palabras previamente dadas y referentes a la leyenda, posteriormente cada pareja citará sus palabras a la clase entera (grupo grande), la pareja que más palabras logren formar gana el juego.
Organización del aula – agrupamiento **Forma de trabajo en el agrupamiento**	Para el desarrollo de esta actividad los alumnos se organizarán por parejas para realizarla, para ello requeriremos de la sala de ordenadores, una vez acaben expondrán al grupo grande las palabras que han formado.
Recursos materiales y/o digitales	Usaremos la pizarra y hojas
Duración	En un principio la actividad se realizará en una sesión, aunque se puede alargar un poco más.
Proceso cognitivo predominante en la actividad	Entender, aplicar y crear.
Tratamiento de la diversidad	Los alumnos que no puedan realizar esta actividad por algún tipo de discapacidad tendrán otro tipo de actividades diseñadas para ellos.

Número y título de la actividad	**Actividad 6. Quesería y foz de Burgui/sensación**
Objetivo didáctico de la actividad	El objetivo didáctico de esta actividad es que los alumnos vean los parajes de la zona donde se llevó a cabo la batalla y las tradiciones y

	costumbres de la gente que habitan esos lugares, para así comprender mejor qué tipo de gente era la que tuvo que batallar y en qué lugares habitaban.
Consigna inicial y desarrollo de la actividad	Antes de comenzar esta actividad, habremos trabajado con los alumnos la geografía de Navarra, por ello sabrán en qué zona de la región nos encontramos y cuáles son las actividades típicas de la zona. Durante la visita a la quesería, los alumnos serán divididos en dos grupos, en ella podrán ver el proceso de elaboración del queso además de participar en él y degustarlo. Para el paseo por la foz de Burgui, los alumnos irán en un único grupo, verán el entorno natural de la foz analizando la vegetación y la fauna de la zona.
Organización del aula – agrupamiento **Forma de trabajo en el agrupamiento**	Para la visita a la quesería el la clase será dividida en dos grupos. Para el paseo por la foz, la clase irá en un único grupo.
Recursos materiales y/o digitales	El único recurso material que se precisa es del autobús para desplazarse hasta la zona.
Duración	La duración será de una hora y media la visita a la quesería aproximadamente (10:00-11:30) y de una hora el paseo por la foz (12:00-13:00).
Proceso cognitivo predominante en la actividad	Analizar la vegetación del bosque en la foz de Burgui, tras lo visto anteriormente en clase sobre geografía de Navarra y entender y aplicar el proceso de elaboración del queso durante la visita a la quesería, ya que ellos podrán participar en la elaboración.
Tratamiento de la diversidad	En el caso de encontrarnos con alumnos con problemas de movilidad o sensoriales, estos serán ayudados por los profesores para desarrollar la actividad con normalidad.

Número y título de la actividad	**Actividad 7. Liédena excursión**
Objetivo didáctico de la actividad	El objetivo de esta excursión es que los niños vean de primera mano el escenario donde ha sucedido toda la leyenda que han trabajado, así

	el entorno en el que se sitúa. De este modo pueden recrear en su imaginación de un modo más exacto cómo sucedió la trama.
Consigna inicial y desarrollo de la actividad	Iremos tanto maestros como alumnos al pueblo de Liédena continuando con la excursión. Una vez en el pueblo, daremos un paseo por sus calles y después iremos a la zona del río a comer el bocadillo, allí junto al puente los niños podrán jugar durante el tiempo libre que tienen, pero además deberán fijarse en el puente, ya que pasaremos sobre él para que vean el lugar exacto donde tuvo lugar la batalla.
Organización del aula – agrupamiento **Forma de trabajo en el agrupamiento**	La organización del alumnado será en un único grupo guiado por los profesores, todos a la vez recorrerán las calles del pueblo y después en el tiempo libre podrán pasear por el puente y jugar como ellos quieran, siempre vigilados por el profesorado.
Recursos materiales y/o digitales	Los recursos que emplearemos únicamente será el autobús para desplazarnos hasta la zona.
Duración	La duración de la actividad será de dos horas más o menos durante el día de la excursión. De 13:30 a 15:30, tiempo para comer y antes del regreso al centro escolar.
Proceso cognitivo predominante en la actividad	El único proceso cognitivo que se empleará será el de recordar. Recordar la historia y el escenario para poder enmarcarlo en un mismo plano.
Tratamiento de la diversidad	En el caso de encontrarnos con alumnos con problemas de movilidad o sensoriales, estos serán ayudados por los profesores para desarrollar la actividad con normalidad.

Número y título de la actividad	**Actividad 8. Hipónimos e hiperónimos**
Objetivo didáctico de la actividad	El objetivo principal es aumentar su vocabulario y que aprendan a relacionar

	palabras por su afinidad.
Consigna inicial y desarrollo de la actividad	Se les da en ordenador una lista de frases relacionadas con la leyenda, ya sean partes del diálogo o bien frases con vocabulario de batallas o castillos. Estas oraciones tendrán incluidas palabras clave marcadas (Hipónimos) y a un lado un cuadro con varias palabras (hiperónimos) que tendrán que relacionar con el hipónimo adecuado para dar sentido a la frase. El enunciado de la actividad será fácil de comprender, es decir, en esencia pedirá relacionar las palabras en negrita y las del cuadro.
Organización del aula - agrupamiento **Forma de trabajo en el agrupamiento**	Trabajo individual
Recursos materiales y/o digitales	Ordenador
Duración	15-20 minutos máx.
Proceso cognitivo predominante en la actividad	Asociación de palabras dando sentido a la frase.
Tratamiento de la diversidad	Dependiendo de las necesidades de los alumnos del aula, se darán tres tipos de frases (3 niveles) atendiendo a su dificultad

Número y título de la actividad	**Actividad 9. Viñetas**
Objetivo didáctico de la actividad	El objetivo principal es reconstruir la historia, es decir, que los alumnos sean capaces de

	reconstruir los hechos principales de la leyenda, siguiendo un orden y basándose en unas imágenes
Consigna inicial y desarrollo de la actividad	Se les da una ficha en la que aparecen seis viñetas con dibujos que representan las partes principales de la historia. Los alumnos tienen que ordenar los sucesos y explicar brevemente lo ocurrido en cada una de las imágenes.
Organización del aula - agrupamiento **Forma de trabajo en el agrupamiento**	Grupos de 6 personas Cada miembro debe elegir una de las escenas y saber explicar lo que ocurre en ella, contar a su grupo su parte de la historia y finalmente entre todos los miembros organizar las diapositivas para que la historia esté en orden.
Recursos materiales y/o digitales	Fichas con imágenes (viñetas) y fichas para escribir lo ocurrido en dichos dibujos.
Duración	30-35 minutos máx.
Proceso cognitivo predominante en la actividad	Producir la misma historia que han estado trabajando, es decir, redactar con palabras lo que observan en las imágenes y recuerdan de la leyenda que les hemos contado. Saber describir los rasgos fundamentales de la leyenda.
Tratamiento de la diversidad	El uso de viñetas puede facilitar el desarrollo de la actividad, así como el hecho de que sea grupal.

Número y título de la actividad	**Actividad 10. Producción textual para los mayores.**
Objetivo didáctico	El objetivo de esta actividad es fomentar la motivación del

de la actividad	alumnado. Éstos habrán realizado sus composiciones escritas sobre la leyenda, y ahora tendrán que prepararla adecuadamente para leérsela con buena entonación a los alumnos de quinto. Los alumnos al saber esto, se sintieron muy motivados y pusieron mucho interés en realizarlo. Queríamos que nuestra actividad estuviese contextualizada.
Consigna inicial y desarrollo de la actividad	La clase de segundo, se trasladará a la clase de quinto de primaria. Las docentes ya nos habríamos puesto en contacto y habríamos quedado el día y la hora. Una vez allí, los alumnos se agruparán en grupos de 3 y los alumnos leerán sus composiciones realizadas.
Organización del aula - agrupamiento Forma de trabajo en el agrupamiento	Grupos de 3 personas. Los grupos estarán compuestos por alumnos tanto de segundo como de quinto de primaria para que les puedan leer la leyenda. Los alumnos de segundo leerán sus composiciones a los alumnos de quinto de su grupo.
Recursos materiales y/o digitales	Composición realizada por el alumnado en papel.
Duración	1 sesión.
Proceso cognitivo predominante en la actividad	Leer y entonar adecuadamente.
Tratamiento de la diversidad	Todos los alumnos serán agrupados de igual manera. No obstante, si tenemos algún niño con discapacidad visual o alguna dificultad en el lenguaje, ya se habría trabajado esta actividad previamente y tomado otra alternativa para contar la leyenda a sus compañeros.

Número y título de la actividad	**Actividad 11. Representación a los padres**
Objetivo didáctico de la actividad	El objetivo de esta actividad es que los alumnos comprendan totalmente la historia del Puente de Ledea de tal modo que sean capaces de

	representarlo. Del mismo modo, la representación también les ayuda a situar mejor a cada personaje o comprender la actitud de cada uno de ellos.
Consigna inicial y desarrollo de la actividad	Para realizar esta actividad, los alumnos previamente deberán haber estudiado el guión del teatro y deberán haber ensayado, además también habrán elaborado el decorado y habrán creado los disfraces para actuar. La actividad se desarrollará en el salón de actos ante los padres, que serán invitados como público.
Organización del aula - agrupamiento **Forma de trabajo en el agrupamiento**	En este caso, la sesión se llevará a cabo en el salón de actos, que será decorado por materiales creados en clase. Los alumnos actuarán cada uno en representación a un personaje, habiendo cuatro grupos que engloban a varios personajes (Salacencos, Aezkoanos, Roncaleses y moros). Los alumnos actuarán en el escenario ante el público.
Recursos materiales y/o digitales	Para esta actividad necesitaremos material como cartón y pintura para realizar el decorado, disfraces para las vestimentas de los niños y los libretos con el guión de la obra.
Duración	Esta actividad durará una sesión.
Proceso cognitivo predominante en la actividad	Los procesos cognitivos que predominan son el recordar, ya que tienen que recordar los diálogos y el aplicar, ya que tienen que aplicar esos diálogos en la puesta en escena, y en el caso de que se quedasen en blanco deben saber improvisar.
Tratamiento de la diversidad	En esta actividad puede participar todo el mundo, ya que dependiendo de las dificultades de cada alumno podrán representar un personaje u otro.

Número y título de la actividad	**Actividad 12. Valoración final**
Objetivo didáctico de la actividad	Con esta tarea lo que queremos conseguir es una valoración de toda la actividad en sí por parte de los alumnos.

	Queremos observar la opinión de los alumnos al respecto, ya que su opinión es muy importante en el proceso de aprendizaje. Con esta valoración nosotros, los profesores, podremos ver cómo puntúan la actividad los propios alumnos y cual es su punto de vista.
Consigna inicial y desarrollo de la actividad	Antes de llevar a los alumnos a la sala de ordenadores hablaremos y pondremos ideas en común respecto a las actividades realizadas anteriormente, después iremos a la sala de ordenadores y ahí cada niño/a tendrá que responder a cuestiones como: ¿Te gustó la excursión Liédena? Mucho/Poco/Nada. Una vez hayan respondido a las cuestiones, los profesores podremos ver de forma global las opiniones de los alumnos al respecto.
Organización del aula – agrupamiento **Forma de trabajo en el agrupamiento**	Esta actividad se trabajará individualmente en la sala de ordenadores. Los alumnos individualmente rellenarán un formulario digital sobre preguntas referidas a todas las actividades referentes a la leyenda.
Recursos materiales y/o digitales	Sala de ordenadores.
Duración	20 – 30 minutos.
Proceso cognitivo predominante en la actividad	Evaluar.
Tratamiento de la diversidad	Respecto a la diversidad en el aula, requeriremos de otras fichas u otras preguntas para que todos los alumnos las puedan contestar, incluyendo así la opinión y valoración de todos los alumnos.

ANEXOS

Anexo 1. Diálogo

Adaptación del texto al formato elegido y a la edad.

La leyenda va dirigida al tercer trimestre del curso de 2º de primaria. Texto:

Ana: ¡Buenos días chicos! Como ya sabéis, hoy empezamos un tema nuevo que es la conquista musulmana en España y Navarra. ¿Conocéis algo sobre los musulmanes? ¿Habéis oído hablar algo sobre los musulmanes en España?

Niños: Si. Vinieron y conquistaron casi toda la península.

Ana: ¿Habéis oído hablar algo de esta época en nuestro valle?

Niños: ¡No!

Ana: Pues voy a aprovechar para contaros una interesante historia que sucedió en nuestras valles hace mucho mucho tiempo.

Todo comenzó hace muchos años. El rey moro Abderramán, un hombre poderoso y cruel, tenía que pasar por Navarra para ir a Francia. En Navarra entonces, reinaba el rey Sancho, que al enterarse de que Abderramán pasaría por nuestras tierras, envió un mensajero a nuestro valle de Salazar y también al del Roncal y Aezkoa. Quería conseguir reunir a todos sus hombres para enfrentarse a los musulmanes.

Sancho: Javier, has de ir a los valles vecinos y comunicar que el rey Abderramán pasará por nuestras tierras. Quiero que todos los hombres de nuestros valles luchen contra el rey árabe. Tenemos que vencerle, no podemos dejar que gane.

Javier: De acuerdo su majestad.

Sancho: Sal inmediatamente. No debemos perder más tiempo.

Ana: Entonces, Martín, el mensajero del rey, vino hasta nuestros valles para cumplir con la tarea que le había mandado el rey.

Javier: ¡Señores, señores! Salgan de sus casas. Traigo noticias de Pamplona. El rey Abderramán vendrá a nuestras tierras y Sancho os ordena reuniros, pelear y ganar la batalla. Tendréis que dejar de trabajar, dejar vuestras tareas y luchar. No seáis vagos, no hay excusas que valgan.

Ana: Casi todos los valles se prestaron voluntarios, sin embargo, hubo alguno que no lo hizo.

Salacencos: ¡Por supuesto! Haremos caso a nuestro rey .

Roncaleses: ¡Nosotros también queremos pelear contra los árabes! ¡la victoria será nuestra!

Aezkoanos: ¡Lo sentimos! Nosotros no iremos a la batalla. No queremos hacer caso a ese rey mandón.

Ana: Sonaron las campanas de los pueblos, dejaron los hombres sus trabajos y, cogiendo todas sus armas (palos, cuchillos, hoces..) se reunieron para atacar a Abderramán.

Cada valle nombró un líder, que mandaba en la batalla. En el caso del valle del Roncal era Guillermo, un hombre guerrero, astuto y con mucha fuerza. El líder del valle de Salazar era Mikel, un hombre musculoso, bruto y valiente.

Muy enfadados, esperaban la llegada del rey Abderramán. Cada líder se dirigió a sus luchadores.

Guillermo: ¡Escuchad compañeros! Hemos de poner todo nuestro empeño y sacar toda nuestra fuerza para ganarles.

Mikel: Si trabajamos en equipo y confiamos en lo fuertes que somos, seremos los ganadores de la batalla y el rey Sancho nos dará un premio. ¡Juntos lo conseguiremos!

Ana: El rey Abderramán llegó a nuestros valles y fue entonces en el puente de Ledea donde pelearon nuestros guerreros.

Abderramán: ¿Por qué hay tantos hombres en medio de nuestro camino?

Guillermo y Miguel: Si quieres pasar por nuestros pueblos tendrás que vencer a nuestros hombres.

Abderramán, dirigiéndose a sus luchadores: ¡Preparaos para luchar! Que comience la batalla.

Ana: Aunque los moros eran muchos más que los navarros, nuestros guerreros les ganaron. Pero fue el líder de los salacencos, Mikel, quién finalmente mató al rey Abderramán, y le cortó la cabeza.

Mikel: ¡Lo conseguimos! Hemos ganado la batalla. Mañana sin falta iremos a enseñarle nuestro trofeo al rey Sancho. ¡Se va poner muy contento! Seguro que nos hace un regalo guay del Paraguay.

Ana: Los roncaleses, que envidiaban la suerte de sus vecinos por haber matado ellos al rey, hicieron un plan.

Guillermo: Vecinos, tengo un plan secreto que no podéis decírselo a nadie. Esta noche iremos al valle de Salazar y cortaremos la lengua al rey Abderramán para que nuestro rey vea que nosotros también hemos peleado muy bien y nos dé el premio.

Roncaleses: ¡De acuerdo! Guardaremos el secreto y a la noche le cortaremos la lengua al rey moro.

Ana: Esa noche el plan se realizó con éxito. Cuando los salacencos le dieron la cabeza a Sancho, los roncaleses dijeron que habían sido ellos quienes habían matado al rey moro. Tenían la lengua como prueba. Fue entonces cuando empezaron a reñir entre los dos pueblos.

Salacencos: ¡No seáis mentirosos! Fuimos nosotros quienes matamos a Abderramán.

Roncaleses: Tenemos la lengua para que Sancho vea que lo matamos nosotros.

Ana: para parar la discusión, el rey Sancho dijo.

Sancho: no riñáis más, los dos habéis peleado muy bien en la batalla y por esa razón os daré a cada pueblo un premio, ¡un escudo de armas!

Ana: A nuestro valle, le regaló un escudo con el dibujo de un lobo con un cordero en la boca, y a los roncaleses un escudo con un zorro, porque habían sido muy listos, muy astutos.

¿Os ha gustado la leyenda de nuestros valles?

Niños: ¡Sí, mucho!

Ana: Bueno pues ahora nos ponemos con el tema y vamos a averiguar qué pasó en el resto de España.

Enlace del vídeo de la leyenda: https://www.youtube.com/watch?v=YWIOAAapyzk

Anexo 2. Actividades

Actividad 1. Emparejar

1. **Busca a un compañero en la clase que tenga la pareja de tu**

tarjeta

Guerrero

Escudo

Espada

Puente

Hoz

Batalla

Actividad 2. Familia léxica

Forma palabras nuevas añadiendo a estas palabras los sufijos y prefijos que se te dan.

ERO RO DOR IN EROS INOS

- Lucha_ _ _ (luchador)
- Mensaje _ _ (mensajero)
- Caball _ _ _ (caballero)
- Puebl _ _ _ _ _ _ (pueblerinos)
- Ganad _ _ _ _ (ganaderos)
- _ _ defenso (indefenso)

Actividad 3. Viñetas

¿Recuerdas la leyenda? Repartiros las viñetas entre los seis miembros del grupo y contarme cada uno qué pasó en vuestra imagen.

Cuenta tú la historia:

……
……
……
……...

Actividad 4. Valoración final

Preguntas:

1. ¿Te han gustado las actividades de la leyenda?
   Nada Poco Bastante Mucho
2. ¿Cuál te ha gustado más?
   …….
3. ¿Te ha gustado la presentación de la leyenda?
   No Un poco Sí
4. ¿Con qué actividad has aprendido más?
   ……..
5. ¿Has disfrutado de la excursión?
   Nada Poco Bastante Mucho

6. ¿Les ha gustado a los papás la representación?
   No Sí
7. ¿Lo has pasado bien contándoles tu leyenda a los de 5º?
   No Sí

Bibliografía

Currículum (LOMCE) de Navarra
https://miaulario.unavarra.es/access/lessonbuilder/item/51561/group/2015_0_302401_2/Contenidos%20-%20Edukiak/Tema%204%20_II_/3.%20El%20bardo%20Garxot%20_y%20otras%20leyendas%20_%20Roncal.pdf