



zombra a.j.
C/ Turco # 2. Prl. Dch.

50002 Zaragoza

Comunicación para el
Seminario 2002.

Patrimonio Etnológico

▪ **Título:**

Aventura Psicomotriz: "El Carnaval de Bielsa".

(ComuniCarnaval02.doc)

▪ **Autores:**

1. *Laura Hidalgo Carcedo.* Diplomada en magisterio, educación primaria y Licenciada en Psicopedagogía.

2. *Fernando Gómez Antón.* Monitor de Tiempo Libre y Responsable del área Conocimiento del Medio en zombra a. j.

Introducción.

*Con la presente **Unidad Didáctica** se pretende trabajar, de forma multidisciplinar, el tema del Carnaval valiéndonos de una aventura psicomotriz dirigida a alumnos de Educación Infantil y de Primer Ciclo de Educación Primaria. Con ello, se logra incluir en el Curriculum una conocida tradición aragonesa como es el Carnaval de Bielsa.*

Para dar a conocer la Unidad Didáctica al profesorado, se divide la presentación en estos dos bloques:

- **Conceptos en torno al Carnaval.**
- **Aventura Psicomotriz.**

CONCEPTOS EN TORNO AL CARNAVAL.

*El tema de la Unidad Didáctica es el **Carnaval**. Su finalidad pedagógica es el trabajar una serie de conceptos básicos como son las diferencias entre invierno y primavera marcadas por el punto de inflexión del Carnaval.*

El uso de los contrastes, día-noche, muerte-vida, sirve para hacer más compacto el bloque de trabajo y se liga a la tradición aragonesa del Carnaval que puede ser vivida por los niños, con sus claros símbolos representativos (como el onso o las trangas) y nos basamos en las imágenes del tradicional Carnaval de Bielsa.

El niño puede observar claramente los cambios que en estas fechas ocurren en la **naturaleza**, que experimenta un **despertar**. Nos basamos tanto en los hechos de los **animales** como en los **vegetales**: el despertar del oso de la hibernación, la aparición de nuevo de hojas en los árboles de hoja caduca, la floración. A este respecto cabe destacar la imagen del huevo como símbolo de vida y del despertar, imagen ésta que está muy ligada a la tradición culinaria de esta época como por ejemplo en las huevas de Pascua; recordar que la Semana Santa es la culminación de las Fiestas de Carnaval y representa también el fin del invierno.

Estos símbolos de contraste se pueden representar muy claramente con el ejemplo de **la luz**. El carnaval coincide con el **equinoccio** de Primavera; en esta fecha terminan los días cortos y comienzan a alargarse los días. Los niños pueden constatar el aumento diario de la cantidad de luz. Es sencilla la identificación de los días largos, con más luz, con un periodo más lleno de vida, más alegre y en definitiva supone un triunfo de la vida a través del periodo de Carnaval.

Finalmente, se trata de introducir la cultura del **Carnaval de Bielsa** como una clara representación de esta lucha entre la vida y la muerte que se lleva a cabo en Carnaval.

El **Onso** representa el invierno que llega a su fin, acabando el invierno despierta la vida igual que despierta el oso tras su hibernación. Se van haciendo patentes los paralelismos presentes en todos los contrastes destacados. La figura del onso de Bielsa

que camina casi a cuatro patas sobre unos maderos en las manos nos permite introducir interesantes juegos para trabajar la psicomotricidad.

En el Carnaval de Bielsa otra figura importante son las **Trangas**. Se llama tranga a este personaje pues tranga se llama el palo que portan y con el que golpean el suelo, simbolizando que hacen despertar a la naturaleza con estos golpes. Además la tranga va cargada con cencerros que hacen ruido en su movimiento, con el fin de marcar el punto de inflexión, despertando la vida y haciendo huir a los representantes de la muerte que se encuentran en invierno.

AVENTURA PSICOMOTRIZ.

*Antes de nada debemos definir qué es lo que proponemos como aventura psicomotriz. Una **Aventura Psicomotriz** es un juego ambientado en el que los niños son los protagonistas, y a través de una actividad lúdica se transmite al alumnado los conceptos a aprender.*

Esta Aventura Psicomotriz va destinada a niños con edades comprendidas **entre los 3 y los 7 años** y se deberá realizar con grupos reducidos, aproximadamente de unos veinte alumnos.

En dichas edades **la exploración y el movimiento** son el principal instrumento de aprendizaje del niño; la Aventura Psicomotriz, en vez de inhibir, aprovecha esta característica para transmitir los conceptos básicos a través de la capacidad motriz de los alumnos. Por ello esta transmisión no debe ser de forma pasiva, sino que los propios

niños sean los que participen en primera persona del proceso de enseñanza-aprendizaje. Este **aprendizaje lúdico e interactivo** es el pilar básico de la Aventura Psicomotriz.

A través de la realización de la Aventura Psicomotriz, se desarrollan algunos de los **objetivos de Educación Infantil** que recoge la LOGSE en su artículo 8:

- ⇒ *Conocer el propio cuerpo y sus posibilidades de acción.*
- ⇒ *Relacionarse con los demás a través de las distintas formas de expresión y comunicación.*
- ⇒ *Observar y explorar su entorno natural, familiar y social.*
- ⇒ *Adquirir progresivamente una autonomía en sus actividades habituales.*

El profesor narrará la aventura de forma que los alumnos se sientan los protagonistas de la historia. Para que la sesión sea más dinámica se recomienda que el profesor lea la aventura antes de implantarla en clase. Como recurso la narración se apoyará en gráficas que ejemplificarán a los alumnos los conceptos que se van a trabajar. Para resaltar el contraste de actividades ligadas a conceptos como día/noche (gráficas 1/3); despacio/deprisa (gráficas 4/5); invierno/primavera (gráficas 10/11), estas gráficas vienen representadas en el mismo soporte por delante y por detrás.

Por último se ha de resaltar que la Aventura Psicomotriz es un ejercicio **multidisciplinar**. Se inserta en el curriculum el conocimiento de una tradición aragonesa como es el Carnaval de Bielsa y a la vez se trabajan conceptos de otras áreas. Al finalizar la actividad y después de volver a la calma, ésta se puede enriquecer con actividades

plásticas (dibujar, modelar, etc.), musicales, se puede entablar una conversación sobre la aventura en la que se aclaren y trabajen los conceptos claves.

Desarrollo de la Aventura Psicomotriz:

EL CARNAVAL DE BIELSA

Había una vez unos niños que se iban de excursión con el colegio a Bielsa. Bielsa es uno de los pueblos de Aragón en el que se festeja el carnaval.

- ¿Queréis ir con ellos de excursión a conocer el carnaval de Bielsa? Si, pues vamos.-

Una vez que estaban todos los niños en clase, se pusieron en marcha cada uno con una mochila en sus espaldas y puestos en fila se fueron de camino a Bielsa.

- ¡Vamos a imitar nosotros a estos niños!-

Gráfica 1: El carnaval es una fiesta muy importante en la que se celebra que se termina el invierno y comienza la primavera. En el invierno se hace antes de noche, hace más frío, todo es más tranquilo...

Gráfica 2: En algunos lugares hace tanto frío que a veces nieva. A los niños de la excursión les tocó uno de esos días, no les importó porque la nieve es muy divertida. Ellos jugaron a hacer bolas de nieve y a tirarlas muy arriba. Hicieron un concurso de a ver quién las tiraba más alto.

- Con esas hojas de revista podemos arrugarlas como bolas de nieve y jugar a lo mismo que nuestros amigos. Primero las lanzamos al cielo e intentamos cogerlas con las manos sin que se caigan al suelo. También podemos hacer una batalla de bolas.-

Gráfica 3: Con la primavera el sol brilla mucho. Los días son más largos y hace más calorcito. El sol es muy amigo de las nubes, con ellas juega a pasarse el balón de uno al otro, sin que se caiga. Os cuento un secreto: el sol siempre gana porque como es redondo como la pelota, tiene ventaja.

- En parejas vamos a jugar a este juego, sin que se caiga la pelota.-

Gráfica 4: Andando andando llegaron al bosque. Ahora tenemos que cruzar el río. Saltaremos de piedra en piedra, con mucho cuidado para no mojarnos.

Gráfica 5: Seguimos por el bosque. En este bosque viven muchos animales. Durante el invierno los animales andan más despacio, *Gráfica 6:* pero en la primavera tienen más energía y corren, saltan, brincan...

- Vamos a imitar como anda el oso cuando es invierno (despacio) y luego, cuando llega la primavera... (deprisa). Lo mismo con los pájaros, la serpiente...- Se da la vuelta a los carteles

Gráfica 7: Después de un rato... ¡Ya hemos llegado a Bielsa!. En este pueblo sus gentes celebran el carnaval disfrazándose de muchas cosas.

Gráfica 8: Unos van de Onso, que representa el fin del invierno. El Onso durante el invierno duerme y cuando este termina sale de su cueva y se echa un gran pedo asustando a las almas de ultramundo.

- Vamos a hacer una carrera imitando al Onso. Hay que andar a cuatro patas, con las piernas y los brazos estirados.-

Gráfica 9: Otro personaje del carnaval de Bielsa son las Trangas. Estas llevan unos cencerros para alejar a los difuntos que soltó el Onso.

- Vamos a jugar a que cuando suenen los cencerros suavemente seremos enanitos (agachados y dando pasos muy cortos) y cuando suenen muy fuerte seremos gigantes (de puntillas y con los brazos estirados como tocando el cielo y dando pasos muy grandes).-

En Bielsa todo el mundo se divierte cantando a corro canciones como: "Las Trangas de carnaval con los cuernos hacia delante" (notas: mi, fa, sol, la).

Gráfica 10: Durante el invierno como hace mucho frío y hay menos sol, los árboles no tienen hojas y las flores están dormidas. *Gráfica 11:* pero cuando llega la primavera a los árboles les nacen las hojas y las flores florecen. Todo el paisaje es muy bonito.

- Relajación delante del espejo acompañada de música apropiada; imitando el nacimiento y crecimiento de una flor, el movimiento de los pétalos con el viento, etc.-

Mapa del desarrollo.

