

EL PIRATA CABEZA DE PERRO

Leyenda canaria y competencias

Siempre me ha parecido que nuestros alumnos/as deberían conocer más sobre la cultura e historia de nuestras islas.

Los alumnos/as leen en sus libros de texto muchas historias, cuentos, etc y la mayoría de ellas solo sirven para conseguir objetivos secundarios. Por tanto, por qué no partir de historias y leyendas canarias con las que no solamente se pueden conseguir esos objetivos sino dar a conocer parte de nuestra historia. Para llevar a cabo esta tarea elegí la leyenda de “El pirata Cabeza de perro”, por varias razones entre ellas porque los piratas despiertan la imaginación de los alumnos/as y porque el personaje tiene su origen, (nació, vivió, emigró y regresó) en Tenerife.

1. Los objetivos

- Conocer historias canarias
- Comprender y construir un cómic cuidando el orden, limpieza, caligrafía y ortografía
- Participar en el grupo colaborando en el desarrollo del trabajo
- Representar la historia usando el cuerpo como medio de expresión

2. Los criterios de evaluación, competencias y contenidos trabajados de las áreas

LENGUAJE

Criterios

- Reconocer ideas principales y secundarias
- Conocer y valorar textos canarios
- Cuidar las normas gramaticales y ortográficas

Contenidos

1. Comprensión de textos escritos
2. Construcción de textos escritos utilizando elementos gráficos
3. Interés por el cuidado y la presentación del texto (orden, limpieza, caligrafía y ortografía)

Competencias

Competencias: lingüística, aprender a aprender y cultural y artística

EDUCACIÓN ARTÍSTICA

Criterios

1. Crear y realizar producciones artísticas en grupo.

Contenidos

1. Creación y elaboración de cómics
2. Interés y participación en la planificación y el desarrollo del proceso de elaboración

Victorio García María

Licenciado en Psicopedagogía

Diplomado en Magisterio Educación Física

3. Asumiendo las tareas y respetando las normas que, en su caso, el grupo establezca.

Competencias

Competencia cultural y artística, aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal, matemática, social y ciudadana, lingüística

EDUCACIÓN FÍSICA

Criterios

1. Utilizar el cuerpo y el movimiento como medio de expresión para representar historias de Canarias.

Contenidos

1. Uso del cuerpo y el movimiento como instrumentos de expresión.
2. Representación motriz de personajes reales y ficticios y sus contextos dramáticos.

Competencias

Competencias: lingüística; matemática, interacción con el mundo físico, social y ciudadana, cultural y artística, aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal

3. La tarea

Se trata de una tarea interdisciplinar ya que se trabaja el área de lenguaje, la de educación artística y la de educación física.

La tarea comienza en el aula formando grupos de 5 ó 6 alumnos/as. Tras formar los equipos, se pasa a leer la leyenda de “El pirata Cabeza de perro.”

Una vez leída, cada grupo de alumnos debe realizar un cómic de 6 viñetas; para ello se reparte a cada grupo una cartulina blanca que se divide en seis trozos iguales. Cada grupo tendrá que tomar decisiones sobre como distribuir el trabajo y que van a diseñar en cada viñeta; será importante una planificación previa.



Una vez realizados, los cómic serán expuestos en clase o en algún panel del centro.

Para finalizar en la sesión de educación física se realizará una representación de la leyenda por parte de cada uno de los grupos.

Subtareas Cómics:

- División en grupos
- Lectura del texto
- Sacar ideas principales
- Planificar que va en cada viñeta y que se pone en cada una de ellas
- Repartir el trabajo
- Elaborar el cómic

Subtareas Representación:

- Reparto de papeles
- Ensayos
- Representación

4. Contexto

Educativo, pues trabajaremos objetivos y contenidos de las diferentes áreas.

Social, el trabajo en grupo enseña a alumnos/as a cooperar, escuchar, opinar, etc. que sirve para mejorar sus relaciones.

5. Materiales

Cartulinas, tijeras, colores

6. Procesos cognitivos

Aplicación y análisis al tratar de resumir la leyenda en las viñetas y creación al realizar tanto el cómic como la representación.

7. La leyenda

El pirata Cabeza de perro

Corría el año 1800, cuando nació, en Igüste de San Andrés, en una casita blanca próxima al mar, un niño llamado Ángel García.

Ángel nació con una cara muy diferente a los otros niños, tenía una nariz chata, una boca larga con separados dientes, ojos pequeños y hundidos y una cabeza grande.

Los niños del pueblo no querían jugar con él y se burlaban de su aspecto. Así un día le pusieron de apodo "Cabeza de perro". Ángel se avergonzaba y siempre estaba sólo; su carácter fue cambiando y se volvió agresivo pegando a los niños que le insultaban.

A los diecisiete años, decidió marcharse a América, utilizando una capucha negra para ocultar su rostro. Pasaron muchos años, y nadie sabía nada de Ángel, hasta que un día un barco de vela enorme llegó al puerto de La Orotava, cargado de aceite, marfil y esclavos negros. Los marineros eran piratas, y su jefe era Cabeza de perro.

Ángel García fue a ver a sus padres y les contó que se había

convertido en un famoso comerciante.

Su domicilio fijo estaba en La Habana, Cuba. Allí Cabeza de perro tenía una panadería, donde guardaba los tesoros que robaba y donde se decía que su cocinero, Plácido, hacía dulces con los niños que capturaba. Seguramente eran historias inventadas para alejar a curiosos de la casa.

En los mares era uno de los piratas más temidos. Con su barco *El invencible* abordaban todos los barcos que se les ponía por delante, durante los asaltos que efectuaban mataban a todos los tripulantes y pasajeros de los barcos para que no quedaran testigos y tras robar todo lo valioso, hundían el barco.

Solo una vez no mató a una mujer y a su hijo, que se habían escondido durante el asalto a su barco, sino que, cuando ambos fueron descubiertos los arrojó al mar, al tiempo que hundió el barco y emprendió la retirada. Afortunadamente, un velero italiano los recogió y la señora acusó a Cabeza de perro como el autor de aquella matanza.

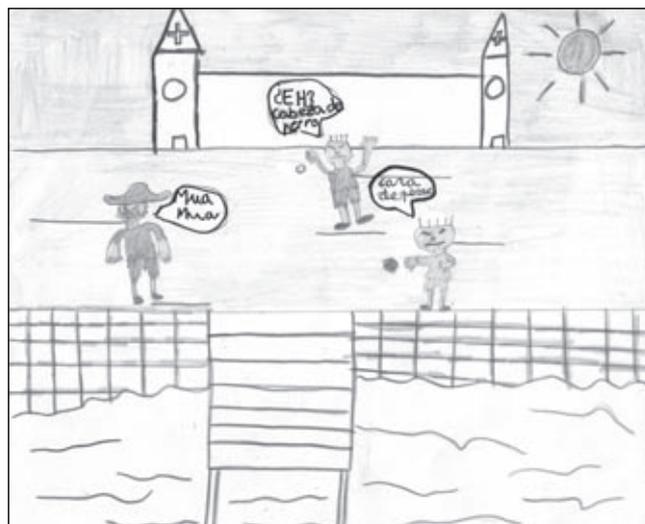
Cabeza de perro empezó a tener pesadillas con el llanto del niño y como estaba envejeciendo rápidamente, pensó en abandonar la piratería e incluso entregarse a la justicia, pero su hijo lo convenció para que no lo hiciera pues descubriría a todos.

Tras pensar mucho decidió volver a su antigua casa en Tenerife donde dedicaría su tiempo a labrar la tierra y a observar los barcos navegando por el mar. Fue así como vestido con un traje blanco, sombrero, anteojos de hombre respetable y acompañado por una cotorra embarcó en *El Tritón*.

Al llegar al puerto de Santa Cruz de Tenerife, desembarcó y su feo aspecto fue motivo de burla por una multitud de chiquillos, Cabeza de Perro los apartó con su paraguas y estos le tiraron piedras hasta dejarlo herido en el suelo.

Cuando llegaron los guardias para protegerlo, lo encontraron intentando defenderse con un cuchillo, cuyo mango en forma de cabeza de perro, lo delató y fue encarcelado.

A partir de este episodio, pasó largo tiempo en el Castillo de Paso Alto a la espera de la resolución de su condena.



8. Evaluación

Se evalúa el cómic y la interpretación; utilizaremos los siguientes plantillas:

GRUPOS	COMPONENTES
1	
2	
3	
4	
5	

EVALUACIÓN CÓMIC					Curso: _____
<i>Son capaces de:</i>	GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	GRUPO 5
Reconocer ideas principales					
Planificar y repartir tareas					
Cuidar las normas gramaticales y ortográficas					
Participar en la elaboración en equipo					
TOTAL PUNTOS					

EVALUACIÓN REPRESENTACIÓN					Curso: _____
<i>Son capaces de:</i>	GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4	GRUPO 5
Hacer entender lo que quieren comunicar					
Utilizar todo el cuerpo para expresar					
Utilizar bien el espacio					
Participar todos por igual					
TOTAL PUNTOS					

PUNTUACIÓN NIVELES: 1 BAJO, 2 MEDIO, 3 ALTO, 4 MUY ALTO

De 20 a 18 puntos- Sobresaliente

De 18 a 14 puntos - Notable

De 14 a 12 puntos - Bien

De 12 a 10 puntos – Suficiente

9. Otros

Esta experiencia fue llevada a cabo con los alumnos de 4º A de primaria del Colegio Chapatal, cumpliéndose los objetivos en un alto grado; resultó sorprendente el gran entusiasmo que mostraron en todo momento por la realización de la actividad, así como la organización y distribución del trabajo dentro del grupo.

10. Ampliación

Esta tarea puede ser ampliada y relacionada con el área de Conocimiento del Medio pidiendo a los alumnos/as:

Buscar información sobre Igueste de San Andrés.

Buscar información sobre los piratas.

Buscar información sobre el año 1800 y el modo de vida en Tenerife.

