



**Ce
ne
ce
may**
d...

GOYA & JOSEFA



**Guía *
didáctica**

**Ce
ne
ce
may**
d...

GOYA & JOSEFA

Guía * didáctica

Querido/a profesor/a,

Un año más el Ayuntamiento de Zaragoza quiere acercar las Fiestas del Pilar a las aulas. Este año, las dos nuevas incorporaciones de gigantes a la comparsa, Francisco de Goya y Josefa Bayeu, son los protagonistas y por eso queremos dar a conocer entre las niñas y niños estas dos figuras tan relevantes para nuestra ciudad.

Te entregamos este material didáctico para ayudarte en tu labor docente durante la semana previa a las fiestas. La idea es que conozcan mejor estos dos nuevos gigantes así como su contexto artístico a través de cinco sencillas fichas didácticas que podéis trabajar en clase.

El material que te entregamos es el siguiente:

- Ficha de carácter biográfico con pictogramas para conocer mejor a Francisco de Goya y Josefa Bayeu.
- Ficha artística para que mediante la unión de puntos puedan formar y colorear la imagen del pintor y su esposa.
- Ficha con el cuadro de "La gallina ciega" para que los peques encuentren 7 diferencias.
- Varias fichas donde colorear y completar los nombres de toda la comparsa de gigantes y cabezudos.

Además, te proponemos jugar a la gallinita ciega, un juego sencillo y divertido que les ayudará a comprender la importancia de los sentidos, ya que se juega con los ojos vendados, aprendiendo así a moverse con mayor confianza y agilidad. El cuadro "La gallina ciega" es uno de los más icónicos del pintor aragonés.

Esperamos que todo esto pueda ayudaros a acercar las Fiestas del Pilar a las aulas y que sirva para que las niñas y los niños conozcan mejor el patrimonio de la ciudad.

Muchas gracias por vuestra labor docente.

La GALLINA CIEGA



¿Cómo se juega?

1. Primero elegiremos a nuestra "gallinita" que llevará la venda y deberá pillar a sus compañeros. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.
2. Los demás niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.
3. Nuestra "gallinita ciega" tiene que atrapar a alguno de los niños y niñas, que pueden moverse pero no pueden soltarse las manos. Cuando la gallinita haya pillado a un niño o niña, tiene que adivinar quien es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.

Mientras jugamos y damos vueltas, tenemos que cantar...

**Gallinita, gallinita...
¿Qué se te ha perdido
en el pajar? Una aguja
y un dedal...
Da tres vueltas y la
encontrarás.**



Para el aula, te recomendamos que muevas los muebles que puedan resultar un estorbo o que puedan causar la caída del jugador/a que hace de gallinita ciega.