

Descubriendo el mágico mundo de las leyendas

Lenguaje | Literatura | Diseño Universal para el Aprendizaje

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que los estudiantes de primaria entre 6 y 11 años conozcan qué es una leyenda y aprendan a identificar sus características principales. A través de actividades lúdicas, creativas y colaborativas, los niños descubrirán el valor de las leyendas como relatos que explican tradiciones, lugares y fenómenos de manera mágica y cercana a su cultura. El propósito es que comprendan la importancia de las leyendas para preservar la historia y las costumbres de su comunidad, conectando el aprendizaje con su vida cotidiana y reforzando su capacidad para escuchar, analizar y crear textos narrativos. Además, el plan utiliza la metodología del Diseño Universal para el Aprendizaje, brindando múltiples formas de representación, expresión y motivación para que todos los estudiantes puedan participar activamente y expresar sus ideas de manera creativa y diversa.

Objetivos de Aprendizaje

- Conocer qué es una leyenda y su función en la cultura.
- Identificar las características principales de las leyendas.
- Analizar leyendas para reconocer sus elementos narrativos.
- Crear una pequeña leyenda colectiva aplicando las características aprendidas.
- Expresar oralmente y por escrito sus ideas sobre las leyendas.

Recursos Necesarios

- Libro o colección de leyendas breves impresas (1 por cada 2-3 estudiantes)
- Cartulinas y marcadores de colores (varios)
- Carteles con características de la leyenda (preparados por el docente)
- Reproductor de audio o video para presentar leyendas narradas
- Tabletas o computadoras con acceso a videos cortos sobre leyendas (opcional)
- Hojas blancas y lápices para dibujo y escritura
- Tarjetas con imágenes relacionadas a leyendas para actividades de clasificación
- Pizarra, plumones y borrador
- Material para organizar grupo: etiquetas adhesivas o pulseras de colores

Requisitos Previos

- Reconocimiento básico de textos narrativos (cuentos o fábulas)

- Habilidades iniciales para escuchar y responder preguntas orales
- Capacidad para trabajar en equipo y compartir ideas
- Conocimiento sencillo de vocabulario relacionado con relatos y mitos

Actividades

Sesión 1: Introducción a las leyendas y su magia

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Presentar a los estudiantes el concepto de leyenda y motivarlos a descubrir su significado y valor cultural.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes coloridas de personajes fantásticos y lugares mágicos (dragones, castillos, bosques encantados).
- **Docente pregunta:** “¿Han escuchado historias como estas? ¿Cómo se llaman esos cuentos? ¿Alguien sabe qué es una leyenda?”
- **Estudiantes:** Responden con sus ideas y comparten cuentos que conocen.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta una breve leyenda local o popular con voz expresiva y preguntas intercaladas para mantener la atención.
- **Ejemplo:** “¿Qué creen que pasó después? ¿Por qué alguien contaría esta historia?”

Contextualización:

- **Docente:** Explica que las leyendas son como cuentos mágicos que nos ayudan a entender el mundo, las tradiciones y la historia de su pueblo o familia.
- **Estudiantes:** Reflexionan y comentan si conocen alguna leyenda de su comunidad o familia.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Con apoyo visual y auditivo, se presenta qué es una leyenda y cuáles son sus características principales: personajes fantásticos o humanos, hechos maravillosos, relación con lugares o tradiciones, y enseñanza o explicación.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Lectura compartida de una leyenda corta

- **Objetivo:** Conocer una leyenda y familiarizarse con su estructura.
- **Instrucciones:** El docente lee en voz alta una leyenda breve, mostrando las imágenes del libro o ilustraciones.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación oral y respuestas a preguntas de comprensión.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Leer con entonación, hacer preguntas como “¿Quiénes son los personajes? ¿Dónde sucede la historia? ¿Qué pasó de especial?”

2. Clasificación de características

- **Objetivo:** Identificar las características principales de la leyenda.
- **Instrucciones:** El docente entrega tarjetas con frases o imágenes que representan características de varios tipos de textos (leyendas, cuentos, noticias). Los estudiantes en parejas clasifican cuáles corresponden a leyendas.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Cartel con tarjetas clasificadas bajo “Características de la leyenda”.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Supervisar, preguntar “¿Por qué creen que esta característica es de una leyenda?”, apoyar a estudiantes que lo necesiten explicando ejemplos.

3. Mapa mental colectivo

- **Objetivo:** Visualizar y organizar las características aprendidas.
- **Instrucciones:** En la pizarra, el docente escribe “Características de la leyenda” y con ayuda de los estudiantes va agregando ideas y dibujos representativos.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Mapa mental en pizarra.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Guiar la lluvia de ideas, destacar palabras clave, fomentar la participación.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Invitar a dibujar una escena de la leyenda leída.
- Para quienes necesitan más apoyo: Trabajar en parejas con guía visual y preguntas concretas para clasificar las tarjetas.

Transición:

El docente conecta la clasificación de características con la propuesta de crear entre todos una leyenda, usando lo que aprendieron y su imaginación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Actividad “Ticket de salida”:** Cada estudiante dice en voz alta una característica que recuerde de la leyenda o escribe una palabra clave en una hoja pequeña.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí hoy sobre las leyendas?
- ¿Por qué crees que las leyendas son importantes para nuestra cultura?
- ¿Qué parte de la historia que escuchamos te gustó más y por qué?

Retroalimentación:

El docente escucha las respuestas, ofrece comentarios positivos y aclara dudas breves. Elogia la participación y el interés mostrado.

Transferencia:

Se anuncia que en la próxima sesión trabajarán en grupos para crear una pequeña leyenda usando las características aprendidas.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a preguntar en casa si conocen alguna leyenda familiar o local para compartirla en la siguiente sesión.

Sesión 2: Explorando las características de las leyendas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido y preparar a los estudiantes para analizar más leyendas y profundizar en sus características.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra las palabras clave y dibujos del mapa mental de la sesión anterior.

- **Docente pregunta:** “¿Quién recuerda alguna característica de las leyendas? ¿Alguien escuchó alguna leyenda en casa?”
- **Estudiantes:** Comparten brevemente sus hallazgos y recuerdos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video corto animado de una leyenda popular (3-5 minutos) para captar interés y mostrar una leyenda diferente.
- **Docente pregunta:** “¿Qué elementos mágicos vieron? ¿Quiénes eran los personajes?”

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy explorarán varias leyendas para descubrir qué tienen en común y qué las hace especiales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se presentan 2-3 leyendas breves impresas o en audio, diferentes en personajes y contexto pero con características comunes.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Lectura o escucha en grupos pequeños

- **Objetivo:** Analizar leyendas para identificar sus características.
- **Instrucciones:** Los estudiantes se organizan en grupos de 3-4 y reciben una leyenda para leer juntos o escuchar en audio.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Lista escrita o dibujada de características encontradas en su leyenda.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol docente:** Circular entre grupos, hacer preguntas guía (“¿Qué personajes hay? ¿Qué pasó mágico o especial? ¿Dónde sucede la historia? ¿Hay una enseñanza?”)

2. Puesta en común y comparación

- **Objetivo:** Comparar las características de distintas leyendas.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta sus características al resto, mientras el docente las anota en la pizarra en dos columnas: “Características comunes” y “Diferencias”.
- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Lista comparativa en pizarra.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Facilitar la discusión, destacar similitudes y diferencias, reforzar conceptos.

3. Juego de preguntas y respuestas

- **Objetivo:** Reforzar la identificación de características de manera divertida.
- **Instrucciones:** En equipos, los estudiantes responden preguntas rápidas sobre leyendas, por ejemplo: “¿Las leyendas siempre son verdaderas? ¿Qué personajes pueden aparecer en una leyenda?”
- **Organización:** Equipos (3-4 estudiantes).
- **Producto:** Participación oral y refuerzo de aprendizaje.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Formular preguntas, motivar respuestas, corregir con apoyo positivo.

Diferenciación:

- Para quienes terminan antes: Elaborar una pequeña ilustración que represente la leyenda de su grupo.
- Para quienes necesitan más apoyo: Trabajar con el docente o un asistente para leer la leyenda y apoyar en la identificación de características con preguntas guiadas.

Transición:

El docente introduce que en la próxima sesión aplicarán lo aprendido para crear su propia leyenda en grupo.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Actividad “Mapa de ideas”:** En la pizarra, los estudiantes mencionan una característica que recuerden de las leyendas y el docente las escribe formando un mapa.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué características tienen las leyendas que las hacen diferentes de otros cuentos?
- ¿Por qué creen que las leyendas se han contado por mucho tiempo?
- ¿Qué aprendí hoy que no sabía antes?

Retroalimentación:

El docente felicita la comprensión lograda y aclara dudas, resaltando la importancia del trabajo en equipo.

Transferencia:

Se motiva a los estudiantes a pensar en ideas para crear una leyenda propia en grupos, que será la actividad principal de la próxima sesión.

Tarea o reto:

Invitar a que traigan dibujos o ideas para una historia fantástica que les gustaría contar.

Sesión 3: Creando nuestra propia leyenda

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para crear una leyenda grupal aplicando las características aprendidas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repasa brevemente las características de las leyendas con preguntas directas: “¿Qué debe tener una leyenda?”
- **Estudiantes:** Responden y recuerdan el mapa de ideas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Comparte un ejemplo corto inventado de leyenda y pregunta “¿Qué les parece? ¿Podemos crear una igual o mejor?”

Contextualización:

- **Docente:** Explica que en grupos harán una leyenda que hable de algo cercano a ellos: un lugar, un animal o un hecho misterioso.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se ofrece una guía simple con pasos para crear la leyenda: elegir tema, definir personajes, plantear un hecho maravilloso, y definir enseñanza o moraleja.

Actividades de aprendizaje activo:

1. Formación de grupos y lluvia de ideas

- **Objetivo:** Planificar la leyenda en conjunto.

- **Instrucciones:** Formar grupos de 4 estudiantes, elegir tema para su leyenda (puede ser un lugar cercano o un animal local).
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Lista escrita o dibujo con las ideas principales.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Facilitar la organización, hacer preguntas que guíen la creación (“¿Quién es el héroe o personaje? ¿Qué pasa de mágico o especial?”)

2. Escritura y dibujo de la leyenda

- **Objetivo:** Escribir un borrador y representar visualmente la leyenda.
- **Instrucciones:** Cada grupo escribe una versión corta de su leyenda y realiza un dibujo que ilustre un momento clave.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Texto escrito (con apoyo si es necesario) y dibujo en hoja o cartulina.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Apoyar con vocabulario, redactar ideas, estimular la creatividad y cooperación.

Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Animar a que narren oralmente la leyenda usando expresiones y gestos.
- Para estudiantes con dificultades: Apoyo individual para escribir o dictar su parte, realizar dibujos sencillos.

Transición:

El docente explica que en la próxima sesión compartirán sus leyendas, reflexionarán y recibirán retroalimentación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Actividad “Mini presentación”:** Cada grupo menciona el título y tema de su leyenda.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte fue más divertida al crear la leyenda?
- ¿Qué aprendimos sobre las leyendas al hacer nuestra propia historia?
- ¿Qué les gustaría mejorar o cambiar para la próxima vez?

Retroalimentación:

El docente felicita el esfuerzo creativo y el trabajo en equipo, resalta la aplicación de características aprendidas.

Transferencia:

Invita a preparar la presentación para la siguiente sesión y pensar en preguntas para sus compañeros.

Tarea o reto:

Practicar contar la leyenda que crearon en casa con algún familiar.

Sesión 4: Compartiendo y reflexionando sobre nuestras leyendas**Fase de Inicio**

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para presentar y reflexionar sobre sus leyendas grupales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Repasa brevemente las características de las leyendas y pregunta qué aprendieron al crear las suyas.
- **Estudiantes:** Comparten sus expectativas para presentar.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que todos son narradores y que compartirán sus historias como grandes cuentacuentos.

Contextualización:

- **Docente:** Destaca la importancia de escuchar a los compañeros y aprender de sus historias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se organiza el espacio para que cada grupo presente su leyenda al resto de la clase, usando texto y dibujos.

Actividades de aprendizaje activo:**1. Presentación grupal**

- **Objetivo:** Expresar oralmente y compartir la leyenda creada.
- **Instrucciones:** Cada grupo presenta su leyenda, mostrando su dibujo y narrando la historia.
- **Organización:** Grupos en plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y visual.

- **Tiempo:** 30 minutos (aprox. 6 minutos por grupo si hay 5 grupos).
- **Rol docente:** Escuchar, hacer preguntas de profundización, fomentar respeto entre compañeros.

2. Ronda de preguntas y respuestas

- **Objetivo:** Reflexionar sobre las leyendas y fortalecer la comprensión.
- **Instrucciones:** Después de cada presentación, los demás estudiantes hacen una pregunta o comentario positivo.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Participación oral y reflexión.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Mediar, motivar preguntas respetuosas y aclarar dudas.

Diferenciación:

- Para estudiantes tímidos: Permitir que solo muestren el dibujo o lean una parte corta.
- Para estudiantes con mayor facilidad verbal: Fomentar que narren con expresividad y respondan preguntas.

Transición:

El docente prepara el cierre reflexivo de toda la experiencia de aprendizaje.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Actividad “Resumen en 3 ideas”:** En voz alta, cada estudiante dice una idea importante que aprendió sobre las leyendas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo nos ayudaron las características para crear nuestras leyendas?
- ¿Qué aprendí al escuchar las leyendas de mis compañeros?
- ¿Qué me gustaría contar sobre leyendas en otra ocasión?

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios positivos generales, destaca el trabajo colaborativo y la creatividad demostrada.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a compartir alguna leyenda con su familia y a seguir explorando historias en casa o en la comunidad.

Tarea o reto:

Opcional: Traer para la siguiente semana una leyenda local o familiar para compartir con la clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Sesión 1 - Activación de conocimientos previos iniciales sobre leyendas.
- Formativa: Sesiones 1 a 4 - Observación continua durante actividades de análisis, clasificación, creación y presentación.
- Sumativa: Sesión 4 - Presentación grupal de leyenda y reflexión final.

Criterios de evaluación:

- Reconoce y describe qué es una leyenda y sus características (Objetivo 1 y 2).
- Analiza leyendas para identificar sus elementos narrativos (Objetivo 3).
- Participa en la creación colectiva de una leyenda (Objetivo 4).
- Expresa oralmente y por escrito ideas claras sobre las leyendas (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para participación y comprensión en actividades grupales.
- Rúbrica sencilla para evaluar la creación y presentación de la leyenda (creatividad, inclusión de características, claridad).
- Observación directa del docente durante actividades y presentaciones.
- Autoevaluación breve con preguntas guiadas sobre lo aprendido.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas orales y escritas durante las actividades de clasificación y análisis.
- Mapa mental colectivo y listas comparativas en pizarra.
- Leyendas escritas y dibujos creados en grupo.
- Presentaciones orales grupales de las leyendas.
- Reflexiones y respuestas en actividades de cierre.