

Holografías que Cuentan: Leyendas Ecuatorianas en 3D

Lenguaje | Lectura | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de media (15-17 años) comprendan, analicen y creen leyendas ecuatorianas, entendiendo su valor como expresiones culturales que reflejan la diversidad lingüística y poblacional del Ecuador. A través del proyecto de proyección de leyendas mediante hologramas, los estudiantes integran habilidades de comunicación oral, escritura creativa, pensamiento lógico, expresión corporal y producción artística tecnológica. Este enfoque no solo enriquece su entendimiento cultural, sino que también conecta con tendencias tecnológicas actuales, potenciando su creatividad y autonomía.

El aprendizaje está vinculado directamente a su contexto, pues las leyendas forman parte de la identidad nacional y regional que los rodea. Además, el uso de hologramas como medio innovador para contar historias estimula su motivación y les brinda competencias tecnológicas útiles para su futuro académico y profesional. Este proyecto colaborativo favorece el desarrollo de habilidades sociales y de trabajo en equipo, fomentando un aprendizaje activo y significativo.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar leyendas ecuatorianas para identificar sus elementos culturales y lingüísticos.
- Crear narrativas escritas y orales basadas en leyendas tradicionales aplicando creatividad y expresión corporal.
- Diseñar y producir una proyección holográfica que represente una leyenda ecuatoriana seleccionada.
- Colaborar en equipo para integrar diversas habilidades comunicativas y tecnológicas en un proyecto tangible.
- Reflexionar sobre la diversidad cultural y lingüística del Ecuador a través de la interpretación de leyendas.

Recursos Necesarios

- Computadoras o tablets con software básico de edición de imágenes y video (ej: Canva, PowerPoint, o software de hologramas sencillos)
- Material para hacer hologramas caseros (plástico transparente, tijeras, cinta adhesiva)
- Proyector o pantalla para mostrar videos holográficos
- Impresiones de diferentes leyendas ecuatorianas (con textos en español y, si posible, en lenguas originarias como kichwa)
- Cuadernos y bolígrafos para anotaciones y guiones
- Material de arte (cartulinas, colores, marcadores)
- Acceso a videos o audios de leyendas ecuatorianas narradas
- Espacio amplio para expresión corporal y dramatización

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre qué es una leyenda y sus características generales.
- Habilidades básicas de lectura comprensiva y expresión escrita.
- Experiencia previa con trabajo colaborativo en grupo.
- Familiaridad básica con tecnologías digitales (uso de computadoras o tablets).
- Habilidades iniciales en comunicación oral y dramatización.

Actividades

Sesión 1: Explorando el mundo de las leyendas ecuatorianas

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar a los estudiantes con el tema de las leyendas ecuatorianas y motivarlos a descubrir su riqueza cultural y tecnológica.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta inicial en plenaria: "¿Qué leyendas ecuatorianas conocen? ¿Por qué creen que estas historias han perdurado?"
- **Estudiantes:** Responden con ejemplos y opiniones breves, compartiendo experiencias personales o familiares.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un video corto (3 minutos) que muestra una leyenda ecuatoriana narrada y visualizada a través de un holograma.
- **Estudiantes:** Observan y comentan sus impresiones sobre la tecnología y la historia.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que durante estas sesiones explorarán leyendas del Ecuador y aprenderán a crear sus propias versiones que luego proyectarán con hologramas, conectando cultura y tecnología.
- **Estudiantes:** Escuchan y relacionan el proyecto con sus intereses y entorno cultural.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

90 minutos

Presentación del contenido:

Introducción activa a las leyendas ecuatorianas mediante lectura y análisis colaborativo.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Nombre de la actividad:** Lectura y análisis en grupos de leyendas ecuatorianas

Objetivo específico: Analizar leyendas ecuatorianas para identificar sus elementos culturales y lingüísticos.

Instrucciones:

- **Docente:** Divide la clase en grupos de 4 estudiantes y entrega copias de diferentes leyendas ecuatorianas (cada grupo recibe una leyenda distinta).
- Indica que lean en voz alta y luego discutan en grupo las siguientes preguntas: ¿Cuál es el mensaje principal de la leyenda? ¿Qué personajes o elementos culturales aparecen? ¿Qué lengua o variante lingüística se percibe?
- Piden que identifiquen palabras o expresiones propias de la región o cultura de la leyenda.

Organización: Grupos de 4

Producto: Lista escrita con elementos culturales, personajes y vocabulario destacado.

Tiempo: 45 minutos

Rol del docente: Circula entre grupos para guiar con preguntas como: "¿Por qué creen que este personaje es importante?", "¿Cómo refleja esta leyenda la cultura local?", "¿Qué les dice este vocabulario sobre la identidad del lugar?"

- **Nombre de la actividad:** Puesta en común y debate cultural

Objetivo específico: Reflexionar sobre la diversidad cultural y lingüística del Ecuador a través de la interpretación de leyendas.

Instrucciones:

- **Docente:** Invita a cada grupo a compartir un resumen breve de su análisis con toda la clase.
- Fomenta un debate guiado con preguntas: "¿Qué similitudes y diferencias encuentran entre las leyendas? ¿Cómo representan diferentes tradiciones del Ecuador?"

Organización: Plenaria

Producto: Mapa mental colectivo en la pizarra con elementos culturales y lingüísticos destacados.

Tiempo: 30 minutos

Rol del docente: Facilita la discusión y organiza las ideas en el mapa mental para visualización colectiva.

- **Nombre de la actividad:** Introducción a la creación de leyendas holográficas

Objetivo específico: Diseñar y producir una proyección holográfica que represente una leyenda ecuatoriana seleccionada.

Instrucciones:

- **Docente:** Presenta brevemente cómo se puede crear un holograma sencillo usando materiales caseros y tecnología básica.
- Demuestra el proceso de construcción del prisma holográfico con plástico transparente y cómo se proyecta un video para simular hologramas.
- Explica que en próximas sesiones crearán sus propias versiones.

Organización: Plenaria

Producto: Comprensión inicial del proyecto tecnológico.

Tiempo: 15 minutos

Rol del docente: Explica con demostración práctica y responde preguntas para aclarar dudas.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden comenzar a seleccionar la leyenda que desean adaptar para su holograma y buscar imágenes o ideas para la producción.
- Estudiantes con dificultades reciben apoyo en la lectura y comprensión, con resúmenes simplificados y acompañamiento del docente o compañeros.

Transición:

El docente conecta la actividad final con la siguiente sesión, explicando que ahora comenzarán a planificar y escribir sus propias leyendas para luego transformarlas en hologramas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Entrega a cada estudiante una tarjeta para que escriba "3 cosas que aprendí hoy sobre las leyendas y la tecnología" y "1 pregunta que tengo para la próxima clase".

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo me ayudó trabajar en grupo para entender mejor las leyendas?
- ¿Qué me sorprendió de las leyendas ecuatorianas y su diversidad?
- ¿Por qué es importante usar tecnología para contar historias tradicionales?

Retroalimentación:

El docente lee algunas respuestas en voz alta, comenta los aciertos y alienta a los estudiantes, aclarando dudas surgidas.

Transferencia:

Se anticipa que en la próxima sesión se comenzará a escribir y dramatizar sus propias leyendas para preparar la proyección holográfica.

Tarea o reto:

Investigar en casa una leyenda de su región o familia que puedan compartir en la siguiente clase.

Sesión 2: Creación y dramatización de leyendas para hologramas**Fase de Inicio****Tiempo estimado:**

10 minutos

Propósito de la sesión:

Activar el interés y preparar a los estudiantes para la creación y dramatización de leyendas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta rápida: "¿Qué leyenda investigaron en casa? ¿Qué elementos les parecen interesantes para contar?"
- **Estudiantes:** Comparten brevemente y relacionan con las leyendas vistas en la sesión anterior.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un breve video de una dramatización holográfica realizada en otro país para inspirar creatividad.
- **Estudiantes:** Observan y comentan qué aspectos les gustaría incluir.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que el trabajo de hoy será escribir y preparar una dramatización que luego se convertirá en holograma.
- **Estudiantes:** Se preparan mentalmente para la actividad creativa y artística.

Fase de Desarrollo**Tiempo estimado:**

95 minutos

Presentación del contenido:

Guiar a los estudiantes en la escritura creativa y expresión corporal para narrar leyendas.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Nombre de la actividad:** Escritura colaborativa de leyendas adaptadas

Objetivo específico: Crear narrativas escritas basadas en leyendas tradicionales aplicando creatividad.

Instrucciones:

- **Docente:** Forma grupos de 4 estudiantes, asignando o permitiendo elegir una leyenda para adaptar.
- Indica que escriban un guion breve (máximo 2 páginas) que incluya diálogo, descripción y elementos culturales.
- Recuerda incluir vocabulario propio de la región y elementos que puedan ser representados visualmente en hologramas.

Organización: Grupos de 4

Producto: Guion escrito de la leyenda adaptada.

Tiempo: 50 minutos

Rol del docente: Apoya con preguntas guía: "¿Cómo pueden hacer que esta historia sea clara y emocionante?", "¿Qué partes pueden dramatizar y cuáles mostrar en imágenes?"

- **Nombre de la actividad:** Práctica de expresión corporal y dramatización

Objetivo específico: Integrar habilidades de comunicación oral y expresión corporal para narrar leyendas.

Instrucciones:

- **Docente:** Cada grupo practica la dramatización de su guion, asignando roles y utilizando gestos, movimientos y voces.
- Fomenta la creatividad para representar elementos sin necesidad de objetos, usando el cuerpo y la voz.

Organización: Grupos de 4

Producto: Presentación oral dramatizada interna (sin público aún).

Tiempo: 45 minutos

Rol del docente: Observa, ofrece retroalimentación sobre claridad, expresión y trabajo en equipo, sugiriendo mejoras.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor facilidad pueden encargarse de diseñar imágenes o videos para el holograma complementando el guion.
- Estudiantes que requieren apoyo pueden recibir ayuda para estructurar ideas y practicar la expresión oral en parejas o con el docente.

Transición:

El docente conecta la dramatización con la siguiente sesión donde se producirá el holograma, invitando a pensar en cómo transformar la historia en imágenes digitales.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Ronda rápida donde cada grupo comparte una frase clave o parte favorita de su guion.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte del proceso de escritura fue más desafiante y por qué?
- ¿Cómo ayuda la dramatización a hacer más viva una historia?
- ¿Qué esperan lograr con la proyección holográfica de su leyenda?

Retroalimentación:

Comentario grupal positivo del docente destacando creatividad y trabajo colaborativo.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a pensar en imágenes y movimientos para su holograma en la siguiente sesión.

Tarea o reto:

Buscar imágenes, sonidos o símbolos relacionados con su leyenda que puedan usar para la proyección holográfica.

Sesión 3: Producción de hologramas y montaje artístico**Fase de Inicio****Tiempo estimado:**

10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para la producción técnica y artística del holograma.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué imágenes y sonidos consideran importantes para su leyenda? ¿Cómo pueden representarlos visualmente?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas y recursos encontrados.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos de hologramas caseros y profesionales, explicando posibilidades creativas.
- **Estudiantes:** Observan y muestran entusiasmo por crear sus propios hologramas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy trabajarán en producir los materiales visuales y montar el holograma para su leyenda.
- **Estudiantes:** Se preparan para la producción tecnológica y artística.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

95 minutos

Presentación del contenido:

Orientación práctica para la construcción del prisma holográfico y producción de imágenes y videos.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Nombre de la actividad:** Construcción del prisma holográfico

Objetivo específico: Diseñar y producir una proyección holográfica que represente una leyenda ecuatoriana.

Instrucciones:

- **Docente:** Explica y guía paso a paso cómo construir el prisma usando plástico transparente, tijeras y cinta adhesiva.
- Supervisa que cada grupo construya su prisma correctamente para proyectar hologramas.

Organización: Grupos de 4

Producto: Prisma holográfico funcional.

Tiempo: 30 minutos

Rol del docente: Acompaña, corrige técnicas y asegura materiales.

- **Nombre de la actividad:** Creación de imágenes y videos para holograma

Objetivo específico: Integrar habilidades tecnológicas y artísticas para la producción visual del proyecto.

Instrucciones:

- **Docente:** Indica que con ayuda de software sencillo, los estudiantes diseñen imágenes, textos animados o videos cortos relacionados con su leyenda.
- Les recuerda usar el guion y la dramatización para guiar la creación visual.

Organización: Grupos de 4

Producto: Video o secuencia visual para proyección holográfica.

Tiempo: 50 minutos

Rol del docente: Brinda soporte tecnológico, sugiere ideas y revisa avances.

- **Nombre de la actividad:** Ensayo técnico y artístico de la proyección

Objetivo específico: Evaluar la integración de habilidades para la presentación del holograma.

Instrucciones:

- **Docente:** Cada grupo prueba la proyección usando el prisma, ajustando imagen y narración.
- Se practica la sincronización entre narración oral y la proyección visual.

Organización: Grupos de 4

Producto: Ensayo completo de la proyección holográfica.

Tiempo: 15 minutos

Rol del docente: Observa, retroalimenta y orienta ajustes necesarios para claridad y impacto.

Diferenciación:

- Quienes terminan antes pueden ayudar a otros grupos con aspectos técnicos o comenzar a preparar la expresión corporal para la presentación final.
- Quienes necesitan más apoyo reciben acompañamiento individual o en parejas para uso de software y montaje.

Transición:

El docente anuncia que en la siguiente sesión se realizará la presentación final y se reflexionará sobre el proceso.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Cada grupo comparte una imagen o aspecto técnico que consideran clave para su holograma.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre la tecnología para contar historias?
- ¿Cómo integré creatividad y cultura en mi holograma?
- ¿Qué desafíos enfrenté y cómo los superé?

Retroalimentación:

El docente enfatiza logros tecnológicos y artísticos, alentando confianza para la presentación final.

Transferencia:

Se prepara a los estudiantes para exponer su proyecto a compañeros y docentes, reforzando la comunicación oral.

Tarea o reto:

Ensayar en casa la narración y expresión corporal para la presentación holográfica.

Sesión 4: Presentación y reflexión sobre leyendas holográficas

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Motivar y preparar emocionalmente a los estudiantes para la presentación pública de su proyecto.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué expectativas tienen para mostrar su leyenda mediante holograma?"
- **Estudiantes:** Expresan emociones y expectativas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Breve dinámica de respiración y relajación para manejo de nervios.
- **Estudiantes:** Participan y se preparan mentalmente.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que la presentación es una oportunidad para compartir cultura y tecnología con la comunidad escolar.
- **Estudiantes:** Se motivan para dar lo mejor en la presentación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

95 minutos

Presentación del contenido:

Presentación formal de cada grupo, seguida de preguntas y comentarios.

Actividades de aprendizaje activo:

- **Nombre de la actividad:** Presentación de leyendas holográficas

Objetivo específico: Colaborar en equipo para integrar habilidades comunicativas y tecnológicas en un proyecto tangible.

Instrucciones:

- **Docente:** Organiza el espacio con proyector y prismas holográficos.
- Cada grupo presenta su leyenda usando el holograma y la dramatización oral y corporal.
- Se permite una ronda breve de preguntas del público (compañeros y docente).

Organización: Grupos frente a la clase

Producto: Presentación audiovisual y oral integradas.

Tiempo: 75 minutos (aprox. 15 min por grupo si hay 5 grupos)

Rol del docente: Modera, registra observaciones para evaluación y fomenta preguntas relevantes.

- **Nombre de la actividad:** Evaluación y retroalimentación grupal

Objetivo específico: Reflexionar y evaluar el proceso y producto final para consolidar aprendizaje.

Instrucciones:

- **Docente:** Facilita una sesión donde cada grupo comparte qué aprendió y qué cambiaría en el futuro.
- Se utiliza una rueda de opiniones donde cada estudiante aporta un punto positivo y una sugerencia.

Organización: Plenaria

Producto: Retroalimentación colectiva escrita en pizarra o papelógrafo.

Tiempo: 20 minutos

Rol del docente: Orienta la reflexión y destaca aprendizajes y áreas de mejora.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor confianza pueden liderar la presentación o responder preguntas.
- Estudiantes con mayor timidez pueden aportar en roles de apoyo o presentaciones parciales.

Transición:

El docente finaliza invitando a aplicar lo aprendido en otros ámbitos culturales y tecnológicos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

15 minutos

Síntesis:

Mapa mental colectivo donde se registran aprendizajes clave sobre leyendas, cultura y tecnología.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambió mi percepción sobre las leyendas después de este proyecto?
- ¿Qué habilidades nuevas desarrollé durante la creación del holograma?
- ¿Cómo puedo usar estas habilidades en mi vida cotidiana o futura?

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios finales destacando el esfuerzo, la creatividad y el trabajo en equipo, entregando una retroalimentación escrita y oral.

Transferencia:

Se motiva a los estudiantes a compartir sus leyendas con familiares y comunidad, y a explorar otras tecnologías para contar historias.

Tarea o reto:

Invitar a crear un diario cultural donde registren otras leyendas o historias tecnológicas que encuentren en su entorno.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Inicio de la sesión 1 mediante la pregunta detonadora para conocer conocimientos previos sobre leyendas.
- **Formativa:** A lo largo de las sesiones, mediante observación directa en actividades grupales, revisión de guiones, dramatizaciones y ensayos de hologramas.
- **Sumativa:** En la sesión 4 durante la presentación final del proyecto holográfico y la reflexión grupal.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para identificar y analizar elementos culturales y lingüísticos en leyendas (Objetivo 1).
- Creatividad y coherencia en la creación y dramatización de leyendas (Objetivo 2).
- Diseño y funcionalidad del holograma como medio de proyección de la leyenda (Objetivo 3).
- Colaboración efectiva y organización en el trabajo en equipo (Objetivo 4).
- Reflexión crítica sobre la diversidad cultural y tecnológica (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Rúbrica detallada para evaluar presentaciones, guiones y proyecciones holográficas.
- Lista de cotejo para observar participación y colaboración durante las actividades.
- Registro anecdótico y observación directa durante dramatizaciones y producción técnica.
- Autoevaluación y coevaluación mediante cuestionarios breves al final de cada sesión.
- Portafolio de evidencias que incluya guiones, mapas mentales, imágenes y videos producidos.

Evidencias de aprendizaje:

- Listas y análisis escritos de las leyendas en la sesión 1.
- Guiones creativos y dramatizaciones de la sesión 2.
- Prismas holográficos y videos producidos en la sesión 3.
- Presentaciones finales holográficas y reflexiones metacognitivas en la sesión 4.