

Explorando mitos y leyendas: historias que construyen nuestra identidad

Lenguaje | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase está diseñado para que estudiantes de secundaria entre 12 y 15 años descubran, analicen y creen a partir de los fascinantes relatos de mitos y leyendas. A través de un proyecto colaborativo, los jóvenes explorarán las características, orígenes y funciones de estas narrativas tradicionales, comprendiendo cómo han influido en la cultura y en la forma en que interpretamos el mundo. El aprendizaje se centrará en el desarrollo de habilidades de investigación, análisis crítico, expresión oral y escrita, y trabajo en equipo, esenciales para su formación integral.

El estudio de mitos y leyendas es relevante porque conecta al estudiante con sus raíces culturales y universales, fomentando el respeto por diversas tradiciones y el reconocimiento de valores comunes. Además, el proyecto promueve la creatividad y autonomía al permitir que los estudiantes produzcan materiales originales que reflejen su comprensión y visión propia. De esta manera, el aprendizaje trasciende el aula y se relaciona con la identidad personal y comunitaria, fortaleciendo su sentido de pertenencia y su capacidad para comunicar ideas complejas.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las características principales que distinguen a un mito y a una leyenda.
- Investigar y comparar mitos y leyendas de diferentes culturas.
- Crear un producto audiovisual o escrito que narre un mito o leyenda adaptada por el grupo.
- Colaborar efectivamente en equipo para planificar y desarrollar el proyecto final.
- Reflexionar críticamente sobre la influencia de mitos y leyendas en la cultura actual.

Recursos Necesarios

- Computadoras o tablets con acceso a internet (1 por cada 3-4 estudiantes).
- Proyector multimedia y bocinas.
- Libros impresos y digitales sobre mitos y leyendas (mínimo 3 títulos recomendados).
- Cuadernos o carpetas para apuntes y registro de avances.
- Materiales para creación de productos: papel, colores, marcadores, cartulina, cámara o celular para grabar videos.
- Plataforma digital para presentación y almacenamiento (Google Drive, Padlet, etc.).
- Hoja de planificación para proyecto (impresa).
- Fichas de evaluación y autoevaluación impresas.

Requisitos Previos

- Habilidad básica para lectura comprensiva y análisis de textos narrativos.
- Experiencia previa en trabajo colaborativo y uso de herramientas digitales básicas.
- Conocimiento elemental sobre géneros literarios, especialmente narrativo.
- Capacidad para expresar ideas de forma oral y escrita en español.

Actividades

Sesión 1: Introducción a los mitos y leyendas: descubriendo sus secretos

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 30 minutos

Propósito de la sesión:

Conocer qué son los mitos y las leyendas, su importancia y despertar la curiosidad para investigar y crear a partir de ellos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra dos imágenes: una de un dios mitológico y otra de un personaje legendario. Pregunta: “¿Qué creen que representan estas imágenes? ¿Han escuchado historias similares?”
- **Estudiantes:** Responden en plenaria, compartiendo ideas y experiencias.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Narra un dato curioso real: “¿Sabían que algunos mitos explican cómo se creó el mundo o fenómenos naturales? Por ejemplo, el mito griego de Prometeo y el fuego.”
- **Estudiantes:** Escuchan atentamente y expresan asombro o preguntas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que entender estas historias ayuda a comprender la cultura y las creencias de diferentes pueblos, además de ser una forma de entretenimiento y enseñanza.
- **Estudiantes:** Reflexionan sobre cómo esas historias pueden relacionarse con su entorno y experiencias.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 180 minutos

Presentación del contenido:

Se presenta un breve video introductorio (10 minutos) sobre las diferencias y características de mitos y leyendas, seguido de una lectura guiada de un mito y una leyenda seleccionados, ambos breves y adaptados para el nivel.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Comparando relatos

Objetivo: Analizar características de mitos y leyendas.

Instrucciones: En grupos de 4, leen un mito y una leyenda. Usan una tabla para identificar elementos como personajes, explicación del mundo, enseñanza, y veracidad.

Organización: Grupos de 4.

Producto: Tabla comparativa escrita.

Tiempo: 60 minutos.

Rol docente: Circula, formula preguntas como “¿Qué elementos hacen que este relato sea un mito y no una leyenda?” y apoya con ejemplos.

• Actividad 2: Línea del tiempo de mitos y leyendas

Objetivo: Contextualizar históricamente los relatos.

Instrucciones: Cada grupo investiga brevemente el origen temporal y geográfico de sus relatos y ubica ambos en una línea del tiempo creada en la pizarra o cartulina.

Organización: Grupos de 4.

Producto: Línea del tiempo visual colectiva.

Tiempo: 50 minutos.

Rol docente: Facilita recursos, verifica información y guía la ubicación correcta.

• Actividad 3: Debate inicial

Objetivo: Reflexionar sobre la función cultural de mitos y leyendas.

Instrucciones: En plenaria, se plantea la pregunta: “¿Por qué creen que las personas crean y cuentan mitos y leyendas?” Los estudiantes expresan opiniones y el docente registra ideas clave.

Organización: Plenaria.

Producto: Mapa mental o lista de ideas en la pizarra.

Tiempo: 30 minutos.

Rol docente: Modera, fomenta respeto y profundiza con preguntas guía.

Diferenciación:

- Estudiantes que terminan antes pueden buscar un mito o leyenda adicional para compartir con su grupo.
- Quienes necesitan apoyo reciben guías visuales y ejemplos concretos para completar la tabla comparativa.

Transiciones:

Después del debate, se explica que en las próximas sesiones investigarán más mitos y leyendas y comenzarán a planear un proyecto creativo donde aplicarán lo aprendido.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 30 minutos

Síntesis:

- Cada estudiante escribe en una tarjeta tres ideas clave que aprendió sobre mitos y leyendas.
- Se comparten en grupo y se colocan en un mural para referencia futura.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo distinguirías un mito de una leyenda?
- ¿Por qué crees que estas historias son importantes para las personas?
- ¿Qué te gustaría aprender o crear sobre mitos y leyendas en este proyecto?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la participación y puntualiza el avance en la comprensión, corrigiendo dudas comunes de forma general.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a pensar en mitos o leyendas que hayan escuchado en su familia o comunidad para compartir en la siguiente sesión.

Tarea o reto:

Traer al menos un mito o una leyenda local o familiar para compartir con el grupo, anotando detalles o relatos recibidos oralmente.

Sesión 2: Explorando mitos y leyendas locales y universales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Revisar y compartir mitos y leyendas traídos por los estudiantes, y ampliar la comprensión de su diversidad y función.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Invita a los estudiantes a compartir sus relatos traídos, preguntando: “¿Qué elementos de los relatos que trajeron se parecen a los que vimos ayer?”
- **Estudiantes:** Comparten oralmente o en pequeño grupo.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un mapa mundial señalando la procedencia de algunos mitos y leyendas conocidos, destacando la conexión entre diferentes culturas.
- **Estudiantes:** Observan y comentan.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que el proyecto consistirá en crear una presentación que muestre mitos y leyendas de distintas partes del mundo y locales, resaltando similitudes y diferencias.
- **Estudiantes:** Reflexionan y se preparan para la investigación.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 190 minutos

• Actividad 1: Investigación guiada en equipos

Objetivo: Investigar mitos y leyendas de diferentes culturas.

Instrucciones:

- Formar grupos de 4 estudiantes, asignar a cada grupo una región o cultura (por ejemplo: mitología griega, leyendas mexicanas, mitos africanos, leyendas asiáticas).
- Usar recursos digitales y libros para buscar al menos dos relatos representativos.
- Registrar datos importantes: personajes, contexto, significado, y similitudes con relatos locales.

Organización: Grupos de 4.

Producto: Ficha de investigación detallada.

Tiempo: 90 minutos.

Rol docente: Apoya con fuentes, resuelve dudas y promueve la colaboración.

• Actividad 2: Presentación rápida de hallazgos

Objetivo: Comunicar oralmente información investigada.

Instrucciones: Cada grupo prepara una presentación de 5 minutos para compartir sus relatos y hallazgos.

Organización: Grupos.

Producto: Presentación oral.

Tiempo: 60 minutos.

Rol docente: Evalúa claridad y contenido, fomenta preguntas entre grupos.

• Actividad 3: Comparación en plenaria

Objetivo: Reflexionar sobre similitudes y diferencias culturales.

Instrucciones: En plenaria, se discuten cuáles elementos se repiten y cuáles son únicos, anotando en la pizarra.

Organización: Plenaria.

Producto: Lista comparativa colectiva.

Tiempo: 40 minutos.

Rol docente: Facilita y sintetiza ideas.

Diferenciación:

- Quienes terminan antes pueden elaborar preguntas para hacer a otros grupos.
- Se ofrece apoyo con organizadores gráficos a estudiantes que lo requieran para la investigación.

Transiciones:

Se introduce que en la próxima sesión comenzarán a planificar el proyecto creativo grupal basado en los relatos investigados.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

- Resumen en plenaria con preguntas: “¿Qué aprendimos hoy sobre las diferentes culturas y sus relatos?”
- Reflexión escrita: “¿Por qué crees que es importante conocer mitos y leyendas de otras culturas?”
- Retroalimentación general del docente, destacando investigación y expresión oral.
- Tarea: Investigar sobre un personaje mítico o legendario para profundizar.

Sesión 3: Planificación del proyecto: creando nuestro propio relato

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

- **Docente:** Recuerda aprendizajes anteriores y explica el objetivo: crear un relato grupal inspirado en mitos y leyendas investigados.
- **Estudiantes:** Escuchan, expresan ideas iniciales, y se organizan en equipos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

- **Actividad 1: Lluvia de ideas y elección del tema**

Objetivo: Definir tema y enfoque del relato.

Instrucciones: En grupos, generan ideas para un nuevo relato que incluya elementos de mitos y leyendas estudiados. Eligen un tema común y justifican su elección.

Organización: Grupos.

Producto: Documento con tema y justificación.

Tiempo: 60 minutos.

Docente: Facilita, pregunta “¿Qué mensaje queremos transmitir?”, “¿Qué elementos mitológicos o legendarios usaremos?”

- **Actividad 2: Elaboración del guion o esquema narrativo**

Objetivo: Organizar la estructura del relato.

Instrucciones: Planifican inicio, desarrollo y desenlace, personajes y escenario.

Organización: Grupos.

Producto: Guion escrito o esquema narrativo.

Tiempo: 90 minutos.

Docente: Revisa avances, sugiere mejoras y aclara dudas.

• **Actividad 3: Definición del formato final del producto**

Objetivo: Elegir el tipo de producto (video, obra de teatro, cómic, narración escrita) y asignar roles.

Instrucciones: Discuten ventajas y retos de cada formato y deciden cómo presentarán el relato.

Organización: Grupos.

Producto: Plan de producción.

Tiempo: 50 minutos.

Docente: Orienta para que la elección sea viable y acorde a habilidades del grupo.

Diferenciación:

- Los estudiantes con mayor facilidad pueden encargarse de roles de liderazgo o edición.
- Se ofrece apoyo individualizado para quienes tengan dificultades en la expresión escrita o verbal.

Transiciones:

Se prepara a los grupos para iniciar la producción en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

- Compartir brevemente el tema y formato elegido con la clase.
- Reflexión escrita: “¿Qué retos y oportunidades vemos en nuestro proyecto?”
- Retroalimentación del docente, motivación para el trabajo próximo.
- Tarea: Traer materiales o ideas para el producto final.

Sesión 4: Producción del proyecto creativo

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Docente:** Repasa plan de trabajo y asignación de roles para la sesión.
- **Estudiantes:** Organizan materiales y responsabilidades.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 210 minutos

• **Actividad: Desarrollo del producto final**

Objetivo: Crear el producto audiovisual, escrito o dramatizado.

Instrucciones: Trabajan en grupo para producir el relato siguiendo el plan.

Organización: Grupos.

Producto: Producto final en el formato elegido.

Tiempo: 210 minutos.

Docente: Supervisa, ofrece retroalimentación continua, ayuda a resolver conflictos y dificultades técnicas.

Diferenciación:

- Se asignan tareas ajustadas a las habilidades de cada estudiante para inclusión plena.
- Se ofrece apoyo técnico o creativo personalizado.

Transiciones:

Se prepara a los grupos para la revisión y mejora en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

- Reflexión grupal rápida: ¿Qué logramos hoy y qué falta?
- Retroalimentación docente puntual sobre organización y avances.
- Tarea: Continuar trabajo en casa si es posible.

Sesión 5: Revisión, mejora y preparación para presentación

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Docente:** Explica la importancia de la revisión y prepara una lista de verificación para autoevaluar el producto.
- **Estudiantes:** Reciben materiales y se organizan para revisar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 200 minutos

- **Actividad 1: Autoevaluación y coevaluación**

Objetivo: Identificar fortalezas y áreas de mejora.

Instrucciones: Cada grupo revisa su producto usando la lista de verificación y luego recibe retroalimentación de otro grupo.

Organización: Grupos.

Producto: Informe breve de mejora.

Tiempo: 100 minutos.

Docente: Orienta para críticas constructivas y apoya con sugerencias.

- **Actividad 2: Mejoras y ensayos**

Objetivo: Incorporar ajustes y practicar la presentación.

Instrucciones: Realizan las correcciones y ensayan la presentación final.

Organización: Grupos.

Producto: Versión mejorada y ensayo.

Tiempo: 100 minutos.

Docente: Supervisa, aconseja y motiva.

Diferenciación:

- Se ofrece apoyo para quienes tengan dificultades en la revisión o expresión oral.
- Estudiantes avanzados pueden ayudar a otros grupos o crear materiales adicionales.

Transiciones:

Se prepara la logística para la exposición en la sesión final.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 25 minutos

- Reflexión escrita: “¿Qué aprendimos sobre trabajar en equipo y contar historias?”
- Retroalimentación docente sobre progreso y actitudes.
- Tarea: Preparar el material para la presentación final.

Sesión 6: Presentación final y reflexión sobre mitos y leyendas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

- **Docente:** Explica el formato y reglas para la presentación final.
- **Estudiantes:** Preparan el espacio y materiales.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 195 minutos

- **Actividad: Presentación de proyectos**

Objetivo: Comunicar el producto final y demostrar comprensión.

Instrucciones: Cada grupo presenta su relato en el formato elegido, seguido de una sesión de preguntas y respuestas.

Organización: Plenaria.

Producto: Presentación final.

Tiempo: 195 minutos (aprox. 30 min por grupo según número de grupos).

Docente: Modera, evalúa y promueve participación respetuosa.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 30 minutos

- **Síntesis:** En plenaria, se crea un mural digital o físico con aprendizajes clave y reflexiones sobre mitos y leyendas.
- **Reflexión metacognitiva:**
 - ¿Cómo cambió tu percepción sobre los mitos y leyendas tras este proyecto?
 - ¿Qué habilidades crees que mejoraste durante este trabajo?
 - ¿Cómo puedes aplicar lo aprendido en tu vida cotidiana o estudios futuros?
- **Retroalimentación:** El docente ofrece comentarios personalizados y generales, resaltando logros y áreas a fortalecer.
- **Transferencia:** Se invita a los estudiantes a compartir sus relatos con la comunidad escolar o familiar y a continuar explorando la cultura oral.
- **Tarea o reto:** Escribir un breve texto personal sobre un mito o leyenda que les haya impactado y explicar por qué.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1, activación de conocimientos previos y participación inicial.
- **Formativa:** Durante sesiones 2 a 5, con observación directa, revisión de productos parciales, autoevaluación y coevaluación.
- **Sumativa:** Sesión 6, evaluación del producto final y presentación oral.

Criterios de evaluación:

- Identifica y analiza correctamente características de mitos y leyendas. (Objetivo 1)
- Investiga y compara relatos de distintas culturas con precisión y respeto. (Objetivo 2)
- Elabora un producto creativo y coherente que narra un mito o leyenda adaptada. (Objetivo 3)
- Participa activamente y colabora en equipo durante todas las etapas del proyecto. (Objetivo 4)
- Reflexiona críticamente sobre la importancia cultural de los relatos. (Objetivo 5)

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación directa en actividades grupales e individuales.
- Rúbrica para evaluar el producto final (contenido, creatividad, claridad, trabajo en equipo).
- Autoevaluación y coevaluación mediante formatos impresos.
- Portafolio con evidencias escritas, gráficas y audiovisuales.

Evidencias de aprendizaje:

- Tabla comparativa y línea del tiempo (Sesión 1).
- Fichas de investigación y presentaciones orales (Sesión 2).
- Guion y plan de proyecto (Sesión 3).
- Producto creativo final en formato elegido (Sesión 4 y 6).
- Informes de autoevaluación y coevaluación (Sesión 5).
- Reflexiones escritas individuales y colectivas.

Enriquecimientos

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial

Duración: 10 minutos

Propósito: Identificar los conocimientos previos de los estudiantes sobre mitos y leyendas, sus características principales y su importancia cultural, para orientar el desarrollo del proyecto.

Instrucciones para el docente:

- Aplicar esta evaluación al inicio de la primera sesión.
- Indicar a los estudiantes que respondan de forma individual y breve.
- Recopilar las respuestas para ajustar actividades futuras según nivel y comprensión inicial.

Preguntas y actividades de la evaluación

Tipo	Pregunta / Actividad	Propósito
Pregunta abierta breve	¿Qué entiendes por un mito y qué entiendes por una leyenda? Escribe una oración para cada uno.	Evaluar comprensión inicial de los conceptos clave.
Pregunta de opción múltiple	¿Cuál de las siguientes opciones describe mejor un mito? a) Una historia real que ocurrió en tu comunidad. b) Una narración que explica fenómenos naturales o el origen del mundo. c) Un cuento inventado para entretener sin relación con la cultura.	Comprobar conocimiento sobre la función de los mitos.
Pregunta de opción múltiple	¿Qué elementos suelen aparecer en las leyendas? a) Personajes fantásticos y hechos históricos mezclados. b) Solo hechos reales sin ninguna exageración. c) Textos científicos sobre la naturaleza.	Detectar reconocimiento de características de las leyendas.

Actividad de conexión rápida	Menciona un mito o una leyenda que conozcas, puede ser de tu región, país o del mundo, y di brevemente qué crees que enseña o por qué es importante.	Explorar vínculos culturales y valoración personal sobre el tema.
------------------------------	--	---

Nota para el docente: La evaluación es breve para respetar el tiempo y motivar la participación. Las respuestas servirán para identificar ideas previas y posibles confusiones sobre mitos y leyendas, de modo que el proyecto pueda orientarse mejor hacia la construcción de conocimientos significativos.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

En esta fase, los estudiantes comenzarán a investigar, analizar y crear a partir de los mitos y leyendas, integrando conocimientos y habilidades que les permitan construir el producto final del proyecto. Cada tarea está diseñada para trabajar de manera progresiva y colaborativa, manteniendo la conexión con los objetivos de aprendizaje y el tiempo disponible.

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Relacionado
1. Investigación y selección de mitos y leyendas locales	• Formen equipos de 3-4 estudiantes. • Investigen diferentes mitos y leyendas de su región o comunidad. • Seleccionen uno o dos relatos que consideren relevantes para explorar. • Recopilen información sobre el origen, personajes, mensajes y contexto cultural. • Preparar una presentación breve para compartir con la clase.	4 horas (1 sesión)	Presentación grupal con datos clave y resumen de los mitos/leyendas seleccionados.	Identificar y comprender las características de los mitos y leyendas.

2. Análisis comparativo de mitos y leyendas	• Con base en las presentaciones previas, cada equipo comparará dos relatos diferentes. • Identifiquen similitudes y diferencias en estructura, personajes, temas y valores. • Utilicen organizadores gráficos (como cuadros comparativos o mapas conceptuales). • Reflexionen sobre cómo estos relatos reflejan la identidad cultural.	4 horas (1 sesión)	Organizador gráfico y un breve informe escrito con conclusiones del análisis.	Analizar elementos estructurales y culturales de mitos y leyendas.
3. Creación de un nuevo mito o leyenda	• Basándose en los elementos estudiados, cada equipo creará un mito o leyenda original. • Definan el contexto, personajes, conflicto y mensaje o enseñanza. • Escriban el relato con coherencia y creatividad, usando lenguaje apropiado. • Revisen y editen el texto con retroalimentación del docente y compañeros.	8 horas (2 sesiones)	Relato escrito de un mito o leyenda original listo para presentación.	Aplicar la estructura y características de mitos y leyendas para crear textos.

4. Producción audiovisual o dramatización del mito o leyenda	• El equipo elige un formato para dar vida a su relato: video, podcast, dramatización, cómic, etc. • Planifiquen el guion, roles, recursos y materiales necesarios. • Realicen la producción con apoyo del docente y compañeros. • Preparar una breve explicación del proceso creativo y su relación con la identidad cultural.	8 horas (2 sesiones)	Producto audiovisual o dramatización presentada al grupo, con reflexión escrita.	Comunicar creativamente a través de diversos formatos, valorando la identidad cultural.
5. Reflexión y autoevaluación del aprendizaje	• Individualmente, escriban una reflexión sobre lo aprendido durante el proyecto. • Evalúen su participación y el trabajo en equipo. • Identifiquen fortalezas y áreas de mejora para futuros proyectos. • Compartan sus reflexiones en pequeños grupos.	4 horas (1 sesión)	Texto reflexivo individual y discusión grupal sobre el proceso y resultados.	Desarrollar habilidades metacognitivas y evaluación crítica del propio aprendizaje.