

Descubriendo las Leyendas del Ecuador: Un Proyecto Motivacional

Lenguaje | Lectura | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de media (15-17 años) exploren las leyendas más destacadas del Ecuador a través de un proyecto colaborativo que permita comprender la riqueza cultural y literaria del país. Los estudiantes aprenderán a investigar, analizar y presentar leyendas tradicionales, conectando estas historias con su contexto social y cultural actual. Este aprendizaje es relevante porque fomenta el sentido de identidad y valoración del patrimonio cultural, al mismo tiempo que desarrolla habilidades de lectura crítica, trabajo en equipo y comunicación efectiva.

Mediante la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, los estudiantes construirán un producto tangible que motive a otros jóvenes a conocer y valorar las leyendas ecuatorianas. Así, conectarán el contenido literario con su vida cotidiana, reconociendo la importancia de las narrativas orales y escritas en la formación de la identidad nacional y su proyección en el presente.

Objetivos de Aprendizaje

- Investigar y analizar las características y contexto cultural de leyendas destacadas del Ecuador.
- Diseñar y crear un proyecto motivacional que promueva las leyendas ecuatorianas entre sus pares.
- Colaborar efectivamente en equipo para planificar, ejecutar y presentar el proyecto.
- Comunicar de manera clara y creativa las leyendas estudiadas, utilizando recursos visuales y orales.
- Reflexionar sobre la importancia de las leyendas en la identidad cultural ecuatoriana y su relevancia actual.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas y cartulinas (mínimo 5 por grupo)
- Marcadores, lápices de colores y plumones
- Computadoras o tablets con acceso a internet (1 por grupo mínimo)
- Proyector y pantalla para presentaciones
- Impresiones de leyendas ecuatorianas seleccionadas (ej. La Dama Tapada, La Tunda, El Sombrerón)
- Videos cortos sobre leyendas ecuatorianas (3-5 minutos cada uno)
- Material audiovisual para grabar presentaciones (opcional: celular o cámara)
- Cuaderno o libreta para anotaciones
- Plantillas para organizar ideas (mapas conceptuales, cronogramas)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre leyendas y su función en la cultura.
- Habilidades básicas de lectura comprensiva y análisis de textos narrativos.
- Experiencia previa en trabajos colaborativos o proyectos grupales.
- Familiaridad con el uso básico de herramientas digitales para búsqueda de información.

Actividades

Sesión 1: Explorando y Analizando Leyendas del Ecuador

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar con el conocimiento previo sobre leyendas y motivar a los estudiantes a descubrir las historias tradicionales del Ecuador para crear un proyecto significativo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda y pregunta: "¿Qué leyendas ecuatorianas conocen o han escuchado antes? ¿Por qué creen que estas historias son importantes en nuestra cultura?"
- **Estudiantes:** Responden compartiendo nombres o fragmentos de leyendas conocidas, dialogan brevemente en plenaria.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso: "¿Sabían que muchas leyendas ecuatorianas cuentan con elementos mágicos que explican fenómenos naturales o valores culturales? Por ejemplo, la leyenda de La Tunda enseña la importancia de respetar la naturaleza."
- **Estudiantes:** Escuchan atentamente y manifiestan interés, preguntan o comentan.

Contextualización:

- **Docente:** Explica: "Hoy comenzaremos un proyecto para conocer, analizar y compartir las leyendas más importantes de nuestro país, un trabajo que nos ayudará a entender nuestras raíces y a compartirlas con otros jóvenes."
- **Estudiantes:** Reconocen la relevancia del proyecto para su identidad y cultura.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce brevemente tres leyendas ecuatorianas seleccionadas mediante una lectura guiada y videos cortos, evitando la exposición magistral, motivando a los estudiantes a descubrir y analizar la información en equipo.

Actividad 1: Lectura y análisis colaborativo de leyendas

- **Objetivo específico:** Investigar y analizar características y contexto cultural de leyendas destacadas.
- **Instrucciones:**
 - El docente divide la clase en grupos de 4 estudiantes.
 - Cada grupo recibe una leyenda impresa (La Dama Tapada, La Tunda, El Sombrerón).
 - Los estudiantes leen en voz alta por turnos y subrayan palabras o frases que consideren importantes o desconocidas.
 - Discuten en grupo sobre el significado, personajes, mensaje y contexto cultural de la leyenda.
- **Organización:** grupos de 4
- **Producto:** Lista breve de características y mensajes clave de la leyenda en un papel.
- **Tiempo:** 25 minutos
- **Rol del docente:** Circula entre los grupos, formula preguntas guía como "¿Qué enseñanza creen que transmite esta leyenda?", "¿Qué elementos mágicos o culturales notan?" y apoya con explicaciones.

Actividad 2: Puesta en común y debate

- **Objetivo específico:** Comunicar y compartir análisis para construir comprensión colectiva.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta en 3 minutos las características y mensajes de su leyenda.
 - El docente modera un breve debate con preguntas: "¿Qué leyenda les pareció más interesante y por qué?", "¿Cómo se relacionan estas historias con la cultura actual?"
- **Organización:** plenaria
- **Producto:** Síntesis oral y anotaciones en el pizarrón o en papelógrafo.
- **Tiempo:** 20 minutos
- **Rol del docente:** Facilita la participación de todos, resume ideas clave y destaca aportes relevantes.

Diferenciación

- Para estudiantes que terminan antes: Proponerles investigar brevemente una cuarta leyenda y preparar dos preguntas para el debate.
- Para estudiantes con dificultades: Ofrecer apoyo en la lectura y comprensión, permitir el uso de diccionarios o glosarios, y asignar roles específicos en el grupo (lector, anotador, portavoz).

Transición

El docente anuncia: "En la próxima sesión, usaremos toda esta información para crear un proyecto motivacional que invite a más jóvenes a conocer estas leyendas, así que piensen en ideas creativas para presentar lo aprendido."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada estudiante escriba en una hoja tres ideas principales que aprendieron sobre las leyendas y su importancia cultural (ticket de salida).
- **Estudiantes:** Escriben individualmente y entregan al docente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué elementos de las leyendas les parecieron más relevantes para entender la cultura ecuatoriana?
- ¿Cómo puede un proyecto ayudar a que más personas conozcan estas historias?
- ¿Qué habilidades creen que necesitarán para crear su proyecto?

Retroalimentación:

El docente revisa los tickets de salida y comenta en plenaria los puntos más destacados, valorando la participación y el interés.

Transferencia:

Se recuerda que en la próxima sesión comenzarán a diseñar el proyecto motivacional, conectando lo aprendido con la creatividad y el trabajo en equipo.

Sesión 2: Creación y Presentación del Proyecto Motivacional

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar el análisis de leyendas y orientar a los estudiantes para iniciar el diseño y elaboración de un proyecto motivacional que promueva las leyendas del Ecuador.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué aprendimos sobre las leyendas? ¿Qué tipo de proyectos creen que pueden ayudar a motivar a otros a conocerlas?"
- **Estudiantes:** Responden y comparten ideas breves.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos breves de proyectos motivacionales (videos cortos, posters, campañas) y dice: "Hoy ustedes serán creadores de su propia campaña para que estas leyendas no se olviden."
- **Estudiantes:** Observan y se entusiasman con la idea.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que el proyecto debe ser atractivo para jóvenes y puede incluir presentaciones, dramatizaciones, carteles, videos o combinaciones creativas.
- **Estudiantes:** Entienden la conexión entre el contenido cultural y la creatividad para comunicar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido:

Se guía a los estudiantes en la planificación y creación activa del proyecto, fomentando la autonomía y el trabajo colaborativo.

Actividad 1: Planificación del proyecto

- **Objetivo específico:** Diseñar un plan para el proyecto motivacional basado en las leyendas estudiadas.
- **Instrucciones:**
 - Los grupos retoman sus leyendas y discuten qué formato usarán para el proyecto (cartel, dramatización, video, presentación).
 - Elaboran un plan con roles asignados, pasos a seguir y materiales necesarios.
 - El docente entrega una plantilla para organizar ideas (objetivo, público, mensaje, recursos).
- **Organización:** grupos de 4
- **Producto:** Plan escrito del proyecto con roles y cronograma.
- **Tiempo:** 15 minutos
- **Rol del docente:** Revisa planes, sugiere mejoras y aclara dudas.

Actividad 2: Creación del proyecto

- **Objetivo específico:** Crear un producto tangible que motive a otros a conocer las leyendas ecuatorianas.
- **Instrucciones:**
 - Los estudiantes comienzan a elaborar el proyecto según su plan, usando materiales disponibles y tecnología.
 - El docente supervisa, apoya con recursos y fomenta la creatividad y trabajo en equipo.
 - Se fomenta que graben o preparen la presentación oral si es necesaria.
- **Organización:** grupos de 4

- **Producto:** Proyecto en progreso (carteles, guiones, videos, presentaciones).
- **Tiempo:** 30 minutos
- **Rol del docente:** Observa dinámicas grupales, formula preguntas para profundizar el contenido y ayuda a resolver conflictos o dudas técnicas.

Diferenciación

- Para estudiantes avanzados: Proponerles liderar la edición de materiales digitales o preparar una estrategia para compartir el proyecto en redes sociales escolares.
- Para estudiantes con dificultades: Ofrecer apoyo en la elaboración práctica, asignar tareas acordes a sus fortalezas y permitir uso de plantillas pre-diseñadas.

Transición

El docente indica que en el cierre presentarán sus proyectos y reflexionarán sobre el aprendizaje.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita que cada grupo comparta brevemente el concepto de su proyecto y cómo esperan motivar a otros a conocer las leyendas.
- **Estudiantes:** Exponen en máximo 2 minutos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendimos sobre las leyendas y su importancia cultural?
- ¿Cómo ayudó el trabajo en equipo a crear el proyecto?
- ¿Qué habilidades nuevas desarrollamos durante esta experiencia?

Retroalimentación:

El docente reconoce fortalezas y sugiere aspectos para mejorar, valorando la creatividad y el compromiso con el contenido cultural.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a compartir sus proyectos en la comunidad escolar y a seguir valorando las leyendas como parte viva de su identidad.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a entrevistar a familiares o vecinos sobre otras leyendas locales y traerlas para futuros proyectos o para ampliar el conocimiento cultural.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Actividad de activación de conocimientos previos en la sesión 1 (discusión inicial sobre leyendas conocidas).
- Formativa: Observación continua durante actividades de análisis, planificación y creación de proyectos en ambas sesiones.
- Sumativa: Presentación final del proyecto motivacional y reflexión metacognitiva en la sesión 2.

Criterios de evaluación:

- Calidad y profundidad del análisis de las leyendas (Objetivo: Investigar y analizar).
- Creatividad y pertinencia del proyecto motivacional creado (Objetivo: Diseñar y crear un proyecto).
- Colaboración y distribución efectiva de roles en el equipo (Objetivo: Colaborar efectivamente).
- Claridad y coherencia en la comunicación oral y visual del proyecto (Objetivo: Comunicar de manera clara y creativa).
- Capacidad de reflexión sobre la importancia cultural y personal del aprendizaje (Objetivo: Reflexionar sobre la importancia de las leyendas).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar participación y roles en el grupo.
- Rúbrica para evaluar el proyecto final (contenido, creatividad, presentación).
- Observación directa durante las actividades de trabajo en equipo y presentación.
- Autoevaluación y coevaluación mediante cuestionario breve sobre el proceso y resultados.
- Portafolio con evidencias: notas de análisis, plan de proyecto y producto final.

Evidencias de aprendizaje:

- Listas de características y mensajes claves de las leyendas.
- Plan escrito del proyecto motivacional.
- Producto final del proyecto (carteles, videos, dramatizaciones, presentaciones).
- Reflexiones escritas y orales sobre el aprendizaje.