

Descubriendo el Mundo de las Leyendas: Historias que Viven

Lenguaje | Literatura | Aprendizaje Colaborativo

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito sumergir a los estudiantes de primaria en el fascinante mundo de las leyendas, un género literario lleno de misterio, cultura y enseñanza. Los niños aprenderán qué es una leyenda, sus características principales y cómo estas historias se transmiten de generación en generación, formando parte importante de la identidad cultural de su comunidad y el mundo. A través del trabajo colaborativo en grupos pequeños, los estudiantes desarrollarán competencias de lectura, comprensión y expresión oral y escrita, además de fomentar habilidades sociales como la cooperación, la responsabilidad compartida y el respeto por las ideas de los demás.

Este aprendizaje es relevante porque las leyendas conectan a los estudiantes con sus raíces culturales y con la tradición oral, despertando su imaginación y creatividad. Además, conocer y crear leyendas les permite desarrollar su pensamiento crítico y apreciar la diversidad cultural de su entorno. Los niños podrán relacionar las leyendas con situaciones, lugares o personajes cercanos a su vida cotidiana, haciendo que el aprendizaje sea significativo y motivador.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar las características principales de una leyenda a través de la lectura y análisis en grupo.
- Crear y narrar colectivamente una leyenda original, aplicando elementos estructurales aprendidos.
- Colaborar activamente en equipos pequeños, asumiendo responsabilidades para lograr metas comunes.
- Reflexionar sobre la importancia cultural y social de las leyendas en la vida cotidiana.
- Expresar oralmente y por escrito ideas relacionadas con las leyendas, usando un vocabulario adecuado al nivel.

Recursos Necesarios

- Libro o selección impresa de leyendas adaptadas para primaria (al menos 3 diferentes).
- Hojas blancas y de colores para crear mapas mentales y guiones.
- Marcadores, lápices de colores, crayones.
- Cartulinas grandes para elaboración de murales.
- Dispositivo con proyector o computadora para mostrar imágenes o videos cortos sobre leyendas.
- Fichas con preguntas guía para discusión en grupos.
- Grabadora o dispositivo para registrar narraciones orales (opcional).
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos de actividades.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de lectura y escritura (identificación de palabras, comprensión de textos sencillos).
- Habilidad para trabajar en grupo y seguir instrucciones.
- Experiencia previa con cuentos o relatos simples.
- Capacidad para expresar ideas oralmente en forma clara y respetuosa.
- Interés por escuchar y participar en actividades de lectura y narración.

Actividades

Sesión 1: Introducción al mundo de las leyendas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 20 minutos

Propósito de la sesión:

Conocer qué es una leyenda, activar conocimientos previos y motivar interés por el tema mediante actividades lúdicas y una breve narración.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda a los estudiantes y pregunta: "¿Alguna vez escucharon una historia que les contaron sus abuelos o familiares sobre cómo se formó un lugar, o un personaje que parece real pero es mágico?"
- **Estudiantes:** Comparten en voz alta ejemplos o experiencias breves.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta una leyenda breve y llamativa (por ejemplo, la leyenda del origen de un río o montaña local) usando voz expresiva y gestos.
- **Estudiantes:** Escuchan atentamente y responden con preguntas o comentarios.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que las leyendas son historias que nos ayudan a entender nuestro mundo y nuestras tradiciones y que juntos aprenderán a conocerlas y crear sus propias leyendas.
- **Estudiantes:** Se muestran interesados y participan con preguntas o comentarios.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

El docente presenta tres leyendas adaptadas, una por cada grupo. Se promueve la lectura compartida y la discusión en equipos pequeños para identificar características comunes.

Actividad 1: Lectura y detección de características

- **Objetivo:** Identificar las características de las leyendas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 4. Entrega a cada grupo una leyenda impresa y una ficha con preguntas guía, por ejemplo: ¿Quiénes son los personajes? ¿Qué hechos pasan? ¿Creen que la historia es real o inventada? ¿Qué nos quiere enseñar esta leyenda?
 - **Estudiantes:** Leen en voz alta por turnos, discuten las preguntas y anotan sus respuestas en una hoja.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Respuestas escritas en ficha y discusión grupal.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Observa, motiva la participación, formula preguntas para profundizar: "¿Por qué creen que esta historia es una leyenda?"

Actividad 2: Mapa mental colaborativo

- **Objetivo:** Organizar colectivamente las características de las leyendas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** En una cartulina grande, ayuda a los grupos a construir un mapa mental con las características detectadas (personajes, hechos, lugar, enseñanza, realidad o fantasía).
 - **Estudiantes:** Proponen ideas, escriben o dibujan elementos en el mapa mental.
- **Organización:** Plenaria con participación grupal.
- **Producto:** Mapa mental visible para toda la clase.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Facilita la organización de ideas y fomenta que todos participen.

Actividad 3: Juego de roles "Personajes de leyenda"

- **Objetivo:** Comprender y expresar características de personajes legendarios.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo elige un personaje de la leyenda que le tocó y prepara una breve actuación para presentarlo al resto de la clase.
 - **Estudiantes:** Preparan y representan a su personaje, usando expresiones, gestos y voz.
- **Organización:** Grupos pequeños y plenaria para presentaciones.
- **Producto:** Presentaciones orales dramatizadas.
- **Tiempo:** 40 minutos.

- **Rol docente:** Anima, da retroalimentación positiva, guía para que se expresen claramente.

Diferenciación

- **Estudiantes que terminan antes:** Invitarles a ilustrar una escena de la leyenda o escribir una pregunta para sus compañeros.
- **Estudiantes que requieren apoyo:** Asignar roles de escucha o dibujo, brindar apoyo en la lectura y comprensión con ayuda del docente o compañeros.

Transiciones

Después de cada actividad, el docente realiza una breve plenaria para conectar los aprendizajes y preparar la siguiente actividad, usando preguntas como: "¿Qué aprendimos sobre las leyendas? Ahora vamos a organizar todo en un mapa mental que nos ayudará a recordarlo."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Proponen a los estudiantes una lluvia de ideas rápida para recordar las características principales de las leyendas, que el docente escribe en la pizarra o papelógrafo.
- **Estudiantes:** Participan con aportes breves.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué es una leyenda?
- ¿Por qué piensan que las leyendas son importantes para las personas?
- ¿Qué les gustó más de la actividad de hoy?

Retroalimentación:

El docente felicita el esfuerzo y participación de todos, destaca los aportes importantes y anima a seguir aprendiendo en la próxima sesión.

Transferencia:

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

Sesión 2: Profundizando en la creación de leyendas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido, conectar con experiencias personales y preparar a los estudiantes para la creación colaborativa de leyendas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Recuerdan qué es una leyenda? ¿Alguien escuchó o preguntó por una leyenda en casa?"
- **Estudiantes:** Comparten sus respuestas y relatos breves.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Lee un fragmento de una leyenda popular y pregunta: "¿Qué pasaría si ustedes crearan una leyenda para explicar un lugar o un objeto que les guste?"
- **Estudiantes:** Expresan ideas y emociones.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

Explicación guiada sobre la estructura básica de una leyenda (inicio, desarrollo, desenlace, enseñanza). Se realiza de forma interactiva para que los estudiantes participen con ejemplos y preguntas.

Actividad 1: Planeación y creación de leyendas en grupos

- **Objetivo:** Crear una leyenda original aplicando la estructura aprendida.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Forma grupos de 4 estudiantes diferentes a la sesión anterior. Entrega una hoja con la estructura base para que planifiquen su leyenda (¿Dónde sucede?, ¿Quiénes participan?, ¿Qué pasa?, ¿Qué enseña la historia?).
 - **Estudiantes:** Discuten ideas, eligen un tema o lugar, y escriben en conjunto su leyenda siguiendo la estructura.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Texto escrito de la leyenda en hoja o cartulina.
- **Tiempo:** 90 minutos.
- **Rol docente:** Circula entre grupos, formula preguntas que estimulen la creatividad y la coherencia ("¿Por qué pasa esto? ¿Qué enseñará tu historia?"), apoya con vocabulario.

Actividad 2: Preparación de la narración oral

- **Objetivo:** Practicar la expresión oral para narrar la leyenda creada.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Indica que cada grupo practique la lectura en voz alta y preparación para contar su leyenda a la clase, enfatizando la entonación y gestos.
- **Estudiantes:** Ensayan la narración en grupo.
- **Organización:** Grupos pequeños.
- **Producto:** Ensayo oral con guion escrito.
- **Tiempo:** 60 minutos.
- **Rol docente:** Ofrece guía para mejorar la expresión, sugiere pausas, volumen y entusiasmo.

Diferenciación

- **Estudiantes que terminan antes:** Elaborar un dibujo o pequeño cómic que ilustre una parte de su leyenda.
- **Estudiantes que requieren apoyo:** Trabajar con un compañero tutor o el docente para guiar la escritura y expresar ideas oralmente con ayuda.

Transiciones

El docente conecta la preparación oral con la próxima sesión de presentación, diciendo: "Mañana compartiremos nuestras leyendas con todos y descubriremos las historias maravillosas que crearon."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Realiza una breve ronda donde cada grupo dice en una frase qué aprendió sobre crear leyendas.
- **Estudiantes:** Participan respondiendo con frases sencillas.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué partes debe tener una leyenda para que sea interesante?
- ¿Cómo trabajaron en equipo para crear su historia?
- ¿Qué les gustaría contar en una próxima leyenda?

Retroalimentación:

El docente reconoce el esfuerzo grupal y la creatividad, además de valorar la colaboración y el respeto durante el trabajo.

Transferencia:

Se invita a los estudiantes a pensar en un lugar o personaje de su entorno para imaginar una nueva leyenda en casa.

Sesión 3: Presentación y reflexión sobre leyendas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar a los estudiantes para la presentación de sus leyendas y motivar la escucha activa y el respeto.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisa con los estudiantes la estructura de la leyenda y normas para escuchar a sus compañeros.
- **Estudiantes:** Repasan y acuerdan reglas para las presentaciones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que todos serán protagonistas al compartir sus historias y descubrir las leyendas de sus amigos.
- **Estudiantes:** Se preparan mentalmente para participar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 150 minutos

Presentación del contenido:

Los grupos presentan sus leyendas al resto de la clase, promoviendo la escucha respetuosa y valoración de cada trabajo.

Actividad 1: Presentación oral de leyendas

- **Objetivo:** Comunicar oralmente la leyenda creada, usando habilidades expresivas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza el orden de presentación y recuerda las reglas de respeto y atención. Registra observaciones para retroalimentar.
 - **Estudiantes:** Cada grupo narra su leyenda al público.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral grupal.
- **Tiempo:** 120 minutos (aprox. 30 minutos por grupo si hay 4 grupos).
- **Rol docente:** Escucha activamente, toma nota de puntos fuertes y áreas de mejora, fomenta aplausos y reconocimiento.

Actividad 2: Evaluación entre compañeros

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades de coevaluación y valoración crítica constructiva.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Entrega una lista de cotejo simple para que cada estudiante marque aspectos que le gustaron en la presentación de sus compañeros (por ejemplo: claridad, creatividad, trabajo en equipo).
- **Estudiantes:** Completan la lista mientras escuchan las presentaciones.
- **Organización:** Individual durante las presentaciones.
- **Producto:** Lista de cotejo llenada.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Apoya a los estudiantes que tienen dudas sobre cómo completar la lista.

Diferenciación

- **Estudiantes que terminan antes:** Pueden preparar una pregunta para hacerle a otro grupo después de su presentación.
- **Estudiantes que requieren apoyo:** Se les ofrece apoyo para completar la lista y para expresar su opinión oralmente si lo desean.

Transiciones

Después de las presentaciones, el docente invita a todos a reflexionar sobre las historias escuchadas y a compartir qué les gustó más.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Facilita una lluvia de ideas final: ¿Qué aprendimos sobre las leyendas y sobre trabajar en equipo?
- **Estudiantes:** Expresan sus aprendizajes en voz alta.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte fue la más divertida o interesante?
- ¿Cómo ayudaron a su grupo para lograr la leyenda?
- ¿Qué aprendieron sobre las leyendas y su importancia?

Retroalimentación:

El docente entrega retroalimentación positiva general y específica a cada grupo, destacando la creatividad, la colaboración y la expresión.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a contar una leyenda o historia familiar en casa y compartirla con sus familiares, fomentando la tradición oral.

Tarea o reto:

Crear un dibujo o pequeño cartel que ilustre una leyenda escuchada o inventada y traerlo para compartirlo en clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la primera sesión, mediante preguntas y activación de conocimientos previos sobre relatos y experiencias con historias.
- **Formativa:** Durante las actividades de lectura, creación y presentación, con observación directa, preguntas guía, y listas de cotejo entre compañeros.
- **Sumativa:** En la última sesión, a partir de la presentación oral grupal y la reflexión final.

Criterios de evaluación:

- Identifica y describe correctamente las características de una leyenda (Objetivo 1).
- Participa activamente en la creación y narración de una leyenda original (Objetivos 2 y 5).
- Colabora de manera responsable y respetuosa con su grupo para cumplir las tareas (Objetivo 3).
- Reflexiona sobre la importancia cultural de las leyendas y su aplicación en la vida cotidiana (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar la participación y comprensión durante actividades grupales.
- Observación directa del docente durante actividades orales y escritas.
- Rúbrica simple para evaluar la presentación oral (claridad, creatividad, trabajo en equipo).
- Portafolio con las producciones escritas y dibujos realizados.
- Autoevaluación y coevaluación con preguntas guía al final de cada sesión.

Evidencias de aprendizaje:

- Respuestas escritas a preguntas guía sobre las leyendas.
- Mapa mental colectivo con características del género.
- Texto escrito de la leyenda original creada en grupo.
- Grabación o registro de la presentación oral (si es posible).
- Listas de cotejo completadas por los estudiantes y observaciones del docente.