

Explorando Leyendas Latinoamericanas: Taller Creativo de Escritura

Lenguaje | Escritura | Gamificación

Descripción

Este plan de clase está diseñado como un taller dinámico y creativo para estudiantes de primaria de 6 a 11 años, enfocado en las leyendas latinoamericanas. Los estudiantes explorarán las características principales de las leyendas y aprenderán a producir su propia leyenda escrita, fomentando la imaginación y la conexión con su cultura y entorno. A través de actividades lúdicas y colaborativas, usando la metodología de gamificación, se busca que los alumnos se motiven y comprometan con el aprendizaje, desarrollando habilidades de lectura, comprensión, análisis y escritura creativa.

El plan conecta con la vida real de los niños al vincular las leyendas con la identidad cultural y las tradiciones orales que pueden conocer o escuchar en casa, además de promover la expresión personal y el trabajo en equipo. Al finalizar el taller, los estudiantes habrán creado una leyenda propia, aplicando las características aprendidas y usando su creatividad para enriquecer el contenido.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar y describir las características principales de las leyendas latinoamericanas.
- Analizar leyendas representativas de diferentes países de Latinoamérica para comprender su estructura y mensaje.
- Crear una leyenda original aplicando las características aprendidas, utilizando la escritura creativa.
- Colaborar en equipo para compartir ideas y enriquecer la producción de textos narrativos.
- Reflexionar sobre el valor cultural y la importancia de las leyendas en la identidad latinoamericana.

Recursos Necesarios

- Copias impresas de leyendas latinoamericanas (ejemplos: La Llorona, El Cadejo, El Dorado, La leyenda del Nahual).
- Pizarras blancas o rotafolios y marcadores.
- Hojas blancas y cuadernos de escritura para cada estudiante.
- Lápices, colores, crayones y marcadores.
- Computadora o tablet con proyector para mostrar imágenes y videos cortos sobre leyendas.
- Tarjetas de retos y puntos para la gamificación.
- Insignias impresas o digitales para recompensar logros.
- Cartulinas para organizar ideas y crear mapas mentales.
- Fichas para autoevaluación y coevaluación.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de lectura y escritura de textos narrativos simples.
- Experiencia previa con cuentos o relatos orales.
- Habilidades básicas para trabajar en equipo y expresar ideas oralmente.
- Familiaridad con vocabulario cotidiano y algunas palabras relacionadas con cultura general latinoamericana.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo las Leyendas Latinoamericanas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conocer qué es una leyenda, identificar sus características principales y motivar a los estudiantes para explorar leyendas de Latinoamérica.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Alguna vez han escuchado una historia que les cuente algo mágico o misterioso sobre su pueblo o familia? ¿Qué recuerdan de esa historia?"

Estudiantes: Comparten en voz alta o con un compañero alguna historia que hayan escuchado.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un dato curioso: "¿Sabían que en Latinoamérica hay leyendas con personajes que pueden volar, transformarse y hasta cambiar el clima? Hoy vamos a descubrirlas y a crear nuestras propias historias mágicas."

Contextualización:

Docente: Explica que las leyendas forman parte de la cultura latinoamericana y que son relatos que han pasado de generación en generación, conectando con las tradiciones y lugares que ellos conocen.

Estudiantes: Escuchan y se preparan para explorar leyendas de varios países.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Introduce las características de las leyendas con apoyo visual (pizarra o proyector): personajes fantásticos, explicación de fenómenos, entorno real, enseñanza o moraleja, y transmisión oral.

Se motiva a los estudiantes a ser "exploradores de leyendas" y se les explica el sistema de puntos e insignias que ganarán al cumplir retos y participar activamente.

Actividad 1: "Detectives de Leyendas"

- **Objetivo:** Identificar características de leyendas latinoamericanas.
- **Instrucciones:**
 - Dividir a los estudiantes en grupos de 3-4.
 - Entregar a cada grupo una leyenda latinoamericana corta impresa.
 - Leer en grupo la leyenda y subrayar o marcar con colores las características que reconocen (personajes, lugar, moraleja, elementos fantásticos).
 - Completar una tabla en cartulina con esas características.
 - Compartir con la clase lo encontrado.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Tabla con características identificadas y exposición breve al grupo.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Facilita materiales, supervisa, guía con preguntas: "¿Qué personaje aparece? ¿Qué lugar conocen? ¿Qué enseñanza tiene la historia?"

Actividad 2: "Mapa de Leyendas de Latinoamérica"

- **Objetivo:** Conocer la diversidad cultural y geográfica de las leyendas latinoamericanas.
- **Instrucciones:**
 - En un mapa grande de Latinoamérica, cada grupo pegará una imagen o tarjeta con la leyenda que trabajó, ubicándola en el país correspondiente.
 - Se hará un recorrido grupal señalando cada leyenda y comentando brevemente su origen.
- **Organización:** Grupos y plenaria.
- **Producto:** Mapa colectivo con leyendas ubicadas.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Ayuda con la ubicación, hace preguntas para relacionar la leyenda con la cultura y geografía.

Actividad 3: "Creando Personajes Mágicos"

- **Objetivo:** Desarrollar creatividad para la producción escrita de leyendas.
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante inventará un personaje fantástico o mágico para su futura leyenda.
 - Describirá su nombre, apariencia, poderes y lugar donde vive, escribiendo en su cuaderno y dibujándolo.
 - Compartirán su personaje con un compañero para recibir ideas y sugerencias.

- **Organización:** Individual y luego en parejas.
- **Producto:** Descripción escrita y dibujo del personaje.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Motiva, da ejemplos, apoya con vocabulario y registra avances para otorgar puntos.

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: crear una breve historia oral con su personaje y compartirla con otro grupo para ganar puntos extra.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: trabajar en parejas, usar dibujos para expresar ideas y recibir ayuda para describir su personaje.

Transición:

Docente: Recuerda que en la próxima sesión usarán sus personajes para crear leyendas completas, invitando a preparar ideas para continuar la aventura.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza un "ticket de salida" preguntando: "¿Qué es una leyenda? Menciona una característica y cuenta cuál fue tu personaje favorito creado hoy."

Estudiantes: Escriben o dibujan brevemente su respuesta en una ficha y la entregan.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué aprendí hoy sobre las leyendas?"
- "¿Cómo usé mi imaginación para crear mi personaje?"
- "¿Qué me gustaría contar en mi propia leyenda?"

Retroalimentación:

Docente: Lee algunas respuestas en voz alta, felicita la creatividad y puntualiza lo aprendido, entregando insignias a los grupos más participativos.

Transferencia:

Docente: Anima a los estudiantes a observar a su alrededor y pensar en lugares o personas que podrían inspirar su leyenda para la próxima sesión.

Tarea/Reto:

Docente: Invita a los niños a preguntar a sus familiares alguna leyenda local o historia especial para compartirla al inicio de la siguiente sesión.

Sesión 2: Construyendo Nuestra Leyenda Personal

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recordar lo aprendido, compartir leyendas familiares y preparar el inicio de la escritura propia.

Activación de conocimientos previos:

Docente: "¿Qué leyenda o historia escucharon en casa? ¿Qué les gustó y por qué?"

Estudiantes: Compartir en plenaria o parejas su historia familiar o local.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta un video corto animado de una leyenda latinoamericana para emocionar y mostrar ejemplos de narrativa visual.

Contextualización:

Docente: Explica que hoy comenzaremos a escribir nuestra propia leyenda usando los personajes y aprendizajes previos.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica las partes básicas de una leyenda: inicio, desarrollo, clímax y desenlace, usando ejemplos sencillos y preguntas para que los niños identifiquen cada parte.

Actividad 1: "Planificando mi Leyenda"

- **Objetivo:** Organizar ideas para la creación de una leyenda original.
- **Instrucciones:**
 - Con ayuda de una plantilla, cada estudiante planea su leyenda: título, personajes (incluyendo el creado en sesión 1), lugar, problema o misterio, y solución o moraleja.
 - Se fomenta que escriban o dibujen cada parte.
- **Organización:** Individual.

- **Producto:** Plantilla de planificación completa.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Apoya con preguntas guía: "¿Dónde ocurre la historia? ¿Qué problema enfrentan tus personajes? ¿Qué enseñará tu leyenda?"

Actividad 2: "Escribiendo el Primer Borrador"

- **Objetivo:** Escribir la leyenda aplicando la estructura y creatividad.
- **Instrucciones:**
 - Usando la planificación, escribir el primer borrador de la leyenda en su cuaderno.
 - Incluir descripción de personajes, lugares y el conflicto principal.
 - El docente anima a usar vocabulario imaginativo y frases completas.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Primer borrador escrito.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Recorre el aula, ofrece retroalimentación positiva, sugiere mejoras y motiva a usar la imaginación.

Actividad 3: "Intercambio de Ideas y Retroalimentación"

- **Objetivo:** Mejorar el texto a través de la coevaluación y colaboración.
- **Instrucciones:**
 - En parejas, leen sus borradores y comentan dos cosas que les gustaron y una sugerencia para mejorar.
 - Registran los comentarios en una ficha.
- **Organización:** Parejas.
- **Producto:** Ficha de retroalimentación.
- **Tiempo:** 10 minutos.
- **Rol docente:** Facilita el diálogo respetuoso, guía con preguntas: "¿Qué parte te gustó? ¿Qué podrías agregar para que sea más emocionante?"

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados: agregar diálogos o descripciones más detalladas para enriquecer la leyenda.
- Estudiantes con dificultades: usar apoyos visuales, escribir por partes con ayuda, o dictar ideas para que el docente las transcriba.

Transición:

Docente: Explica que en la próxima sesión revisarán y decorarán sus leyendas para compartirlas con el grupo y la familia.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza una ronda rápida preguntando qué fue lo más divertido y lo más difícil al escribir su leyenda.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Cómo usé las características de las leyendas en mi historia?"
- "¿Qué me ayudó a crear una leyenda original?"
- "¿Qué puedo mejorar en mi escritura para la próxima vez?"

Retroalimentación:

Docente: Reconoce el esfuerzo, entrega puntos y pequeñas insignias digitales o físicas por la participación y creatividad.

Transferencia:

Docente: Invita a practicar la lectura en casa y pensar en cómo ilustrar su leyenda para la sesión final.

Tarea/Reto:

Docente: Pedir que preparen un dibujo o imagen que represente un momento importante de su leyenda para usar en la siguiente sesión.

Sesión 3: Presentando Nuestras Leyendas y Celebrando la Creatividad

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar la presentación y compartir las leyendas creadas, fortaleciendo la confianza y habilidades orales.

Activación de conocimientos previos:

Docente: Pregunta: "¿Qué parte de tu leyenda te gusta más para contarla a tus compañeros? ¿Qué imagen has preparado?"

Estudiantes: Muestran sus dibujos y expresan brevemente sus ideas.

Motivación y enganche:

Docente: Explica que hoy serán narradores y artistas, y que habrá premios por creatividad, esfuerzo y trabajo en equipo.

Contextualización:

Docente: Recuerda la importancia de compartir historias que reflejan la cultura y la imaginación latinoamericana.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Actividad 1: "Revisión Final y Decoración"

- **Objetivo:** Mejorar la presentación escrita y visual de la leyenda.
- **Instrucciones:**
 - Revisan su texto para corregir errores ortográficos y de redacción, con apoyo del docente y compañeros.
 - Decorarán sus hojas con dibujos, colores y detalles que representen su historia.
- **Organización:** Individual.
- **Producto:** Leyenda escrita y decorada lista para presentación.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol docente:** Ayuda en correcciones, sugiere mejoras, y motiva la expresión artística.

Actividad 2: "Narradores de Leyendas"

- **Objetivo:** Desarrollar habilidades orales y de comunicación a través de la narración.
- **Instrucciones:**
 - Cada estudiante presentará su leyenda al grupo, mostrando su dibujo.
 - Los compañeros escuchan atentamente y otorgan puntos o estrellas simbólicas por creatividad, claridad y entusiasmo.
- **Organización:** Plenaria individual (presentaciones).
- **Producto:** Presentación oral y feedback colectivo.
- **Tiempo:** 45 minutos.
- **Rol docente:** Facilita el orden, refuerza el respeto y reconoce los logros con insignias y puntos.

Diferenciación:

- Para estudiantes tímidos: pueden presentar en pareja o mediante grabación previa.
- Para estudiantes con dificultades motrices: apoyo para mostrar dibujos o lectura en voz alta acompañada.

Transición:

Docente: Anuncia la ceremonia final de reconocimiento y la invitación a compartir las leyendas con la familia.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

Docente: Realiza un mural colectivo con frases o dibujos que reflejen lo aprendido sobre las leyendas y la creatividad.

Reflexión metacognitiva:

- "¿Qué aprendí sobre las leyendas y su importancia?"
- "¿Cómo usé mi imaginación para contar una historia?"
- "¿Qué me gustó de trabajar en equipo y compartir mis ideas?"

Retroalimentación:

Docente: Entrega reconocimiento final, resalta fortalezas individuales y grupales, y entrega certificados o insignias.

Transferencia:

Docente: Invita a los estudiantes a contar sus leyendas en casa y a seguir creando historias que preserven la cultura latinoamericana.

Tarea/Reto:

Docente: Proponer que elaboren en familia una leyenda local y la traigan para compartir en clase o en una próxima sesión.

Evaluación

Tipo de evaluación: Diagnóstica en la Activación de conocimientos previos de la sesión 1; Formativa durante las actividades de desarrollo de las sesiones 1, 2 y 3; Sumativa en la presentación final de la leyenda en la sesión 3.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente las características de las leyendas latinoamericanas (Objetivo 1).
- Analiza y comprende la estructura y contenido de leyendas representativas (Objetivo 2).
- Crea una leyenda original con estructura clara y elementos creativos (Objetivo 3).
- Participa de manera colaborativa en actividades grupales y coevalúa textos (Objetivo 4).
- Reflexiona sobre el valor cultural de las leyendas y su propia producción (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para identificar características en la actividad detectives de leyendas.
- Rúbrica sencilla para evaluar el borrador y la presentación oral (claridad, creatividad, uso de características).
- Observación directa durante actividades grupales y presentaciones.
- Fichas de coevaluación y autoevaluación para fomentar la reflexión.
- Portafolio con las leyendas escritas y dibujos como evidencia final.

Evidencias de aprendizaje:

- Tablas de características de leyendas elaboradas en grupo.
- Planificación y borradores escritos de leyendas originales.

- Presentaciones orales y dibujos que acompañan las leyendas.
- Participación activa y registros de puntos/insignias obtenidos en la gamificación.
- Respuestas reflexivas en tickets de salida y actividades de cierre.

Enriquecimientos

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Criterio	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
Atención y escucha activa	Presta mucha atención durante las explicaciones y participa haciendo preguntas o comentarios relacionados con las leyendas.	Escucha la mayoría del tiempo, aunque se distrae en algunos momentos, y responde cuando se le pregunta.	Se distrae con facilidad, no presta atención y no responde a las preguntas del docente o compañeros.
Participación en actividades iniciales	Participa con entusiasmo en todas las actividades, compartiendo ideas y mostrando interés por las leyendas.	Participa en la mayoría de las actividades, aunque a veces necesita apoyo para expresarse.	Participa poco o no participa en las actividades propuestas.
Disposición para trabajar en equipo	Muestra disposición para colaborar con sus compañeros, escucha sus ideas y aporta respetuosamente.	Acepta trabajar con otros, pero a veces necesita recordatorios para respetar turnos y opiniones.	Prefiere trabajar solo o no respeta las opiniones de los demás.
Actitud frente al taller y la temática	Muestra entusiasmo y curiosidad por aprender sobre las leyendas latinoamericanas y por el taller creativo.	Muestra interés en general, aunque con momentos de distracción o falta de motivación.	Muestra poco interés o rechazo hacia el taller y la temática.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Nuestro Mapa de Leyendas"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad: Que los estudiantes recuerden y compartan lo que saben sobre leyendas latinoamericanas, sus características y elementos, preparando el terreno para la creación literaria creativa.

Descripción de la actividad:

- En grupo, se presenta un mapa grande de América Latina (puede ser un dibujo en papel o una proyección en pantalla).

- El docente invita a los estudiantes a mencionar leyendas que conozcan de cualquier país latinoamericano, pueden ser leyendas escuchadas en casa, en la escuela o en medios.
- Cada vez que un estudiante nombra una leyenda, se escribe su nombre y país en el mapa, y se hace una pequeña pregunta para que el grupo recuerde detalles (por ejemplo, personajes, lugar donde sucede, enseñanza, o elementos fantásticos).
- El docente anota en un espacio visible las características comunes que van apareciendo (por ejemplo, hay personajes mágicos, lugares misteriosos, una enseñanza o moraleja, etc.).
- Se motiva a los estudiantes a pensar en qué les gustaría crear su propia leyenda, conectando con los elementos mencionados.

Materiales necesarios:

- Mapa grande de América Latina (impreso o digital)
- Pizarrón o papelógrafo para anotar características
- Marcadores o plumones

Relación con los objetivos:

- Fomenta la participación activa en formato taller.
- Introduce el tema de las leyendas latinoamericanas con ejemplos reales, conectando con el contenido del plan.
- Estimula la creatividad al invitar a imaginar su propia leyenda.
- Ayuda a identificar características básicas de las leyendas como base para la producción escrita.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la fase de desarrollo del taller "Explorando Leyendas Latinoamericanas: Taller Creativo de Escritura", se proponen los siguientes elementos de gamificación que fomentan la motivación, la creatividad y el aprendizaje significativo, alineados con los objetivos y la duración del plan.

• Misiones de Leyendas:

Cada sesión se estructura como una “misión” en la que los estudiantes deben completar tareas relacionadas con las leyendas latinoamericanas. Por ejemplo:

- Sesión 1: Descubrir características y elementos comunes en las leyendas.
- Sesión 2: Crear personajes y ambientación basados en una leyenda.
- Sesión 3: Escribir y compartir su propia leyenda creativa.

Estas misiones guían la secuencia del taller y mantienen el interés.

• Puntos de Creatividad:

Los estudiantes obtienen puntos cuando demuestran originalidad y esfuerzo en sus escritos o aportes durante las actividades. Por ejemplo, por:

- Proponer ideas novedosas para personajes o tramas.
- Usar adjetivos y descripciones detalladas.
- Colaborar positivamente con compañeros.

Los puntos pueden registrarse en un tablero visible para motivar el progreso individual y grupal.

• **Tarjetas de Poder Creativo:**

Durante las sesiones, los estudiantes pueden ganar o recibir tarjetas especiales que les permiten:

- “Saltar” una dificultad (ejemplo: pedir ayuda para una palabra).
- “Agregar un giro mágico” a su leyenda (incorporar un elemento fantástico).
- “Intercambiar ideas” con otro compañero para enriquecer su historia.

Estas tarjetas fomentan la creatividad y la dinámica participativa.

• **Desafíos en Equipo:**

Dividir a los estudiantes en pequeños grupos para resolver desafíos que impliquen identificar elementos de leyendas o inventar partes de una historia colaborativa. Ejemplos:

- Reconocer personajes y moralejas en leyendas conocidas.
- Armar una historia colectiva donde cada niño aporte una frase o idea.

Los grupos ganan medallas simbólicas por completar los desafíos, promoviendo colaboración y reflexión.

• **Mapa de Leyendas Latinoamericanas:**

Un mapa visual en la clase donde se van “colocando” las leyendas que los estudiantes exploran o crean, ubicándolas en su región de origen. Cada leyenda agregada otorga puntos al grupo y sirve para conectar la escritura con el contexto cultural.

• **Reto del Narrador Estrella:**

Al final de cada sesión, se invita a un par de estudiantes a narrar en voz alta fragmentos de sus creaciones. Los compañeros pueden votar con aplausos o señales para reconocer el esfuerzo y la creatividad, otorgando “estrellas” que se acumulan para una recompensa simbólica al final del taller.

Estos elementos de gamificación están diseñados para integrarse naturalmente en el desarrollo del taller sin perder el foco en el aprendizaje de las características de las leyendas y la producción escrita creativa, adaptándose a la edad y manteniendo a los estudiantes motivados durante las tres sesiones de dos horas cada una.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Taller Creativo de Escritura

Estos ejemplos prácticos y casos de estudio están diseñados para ser trabajados durante las 3 sesiones del taller, facilitando la comprensión de las características de las leyendas latinoamericanas y fomentando la creatividad de los estudiantes a través de actividades gamificadas.

Sesión 1: Introducción a las Leyendas Latinoamericanas y Características

- **Ejemplo Práctico 1: Leyenda de "El Dorado"**

Se presenta una versión breve y adaptada de la leyenda de El Dorado, explicando sus elementos principales: misterio, personajes fantásticos, y enseñanza.

Actividad Gamificada: "Caza del Tesoro Leyendario" – Los estudiantes forman equipos y reciben pistas basadas en la leyenda para encontrar "tesoros" escondidos en el aula. Cada pista contiene una característica de la leyenda para identificar.

- **Caso de Estudio 1: Comparación entre leyenda y cuento**

Se lee junto con los estudiantes un fragmento de una leyenda (por ejemplo, "La Llorona") y un cuento tradicional. Se discuten las diferencias y similitudes en la estructura y el propósito.

Actividad Gamificada: "Detectives de Historia" – En equipos, los estudiantes usan tarjetas con preguntas para descubrir qué texto es una leyenda y por qué.

Sesión 2: Análisis y Creación de Elementos de Leyendas

- **Ejemplo Práctico 2: Personajes Fantásticos y Ambientación**

Se presentan imágenes y descripciones de personajes y lugares de leyendas conocidas (como el Nahual o la Patasola) para analizar cómo influyen en la historia.

Actividad Gamificada: "Construye tu Personaje Legendario" – Con tarjetas de atributos (características físicas, poderes, personalidad), los estudiantes crean personajes en equipos. Luego, presentan su personaje al "Consejo de Leyendas" para ganar puntos.

- **Caso de Estudio 2: Estructura de una leyenda**

Se muestra la estructura típica de una leyenda (introducción, desarrollo, desenlace, enseñanza) con ejemplos de leyendas latinoamericanas adaptadas.

Actividad Gamificada: "Puzzle Narrativo" – Los estudiantes reciben partes mezcladas de una leyenda y deben ordenarlas correctamente en equipo para formar la historia completa.

Sesión 3: Producción Escrita Creativa de una Leyenda

- **Ejemplo Práctico 3: Escritura de una Leyenda Propia**

Se guía a los estudiantes para que, usando los personajes y estructuras trabajadas, escriban una leyenda corta sobre un misterio o fenómeno local o inventado.

Actividad Gamificada: "La Liga de los Creadores de Leyendas" – Cada estudiante o equipo escribe su leyenda, luego intercambian sus textos para leer y votar por la historia más creativa, otorgando medallas virtuales o stickers.

- **Caso de Estudio 3: Presentación y Reflexión**

Los estudiantes comparten sus leyendas con la clase y reflexionan sobre qué características usaron y cómo la creatividad ayudó a construir la historia.

Actividad Gamificada: "El Gran Consejo de Leyendas" – Se realiza una ceremonia simbólica donde se entregan reconocimientos según categorías (más creativo, mejor personaje, mejor enseñanza), reforzando la participación y motivación.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis para la Fase de Cierre: "El Mural de Leyendas Creativas"

Objetivo: Consolidar los aprendizajes sobre las características de las leyendas latinoamericanas, fomentar la creatividad y verificar que los estudiantes puedan aplicar lo aprendido en una producción escrita colaborativa.

Duración: 40-45 minutos (parte de la última sesión de 2 horas)

Descripción de la actividad

Los estudiantes trabajarán en grupos pequeños para crear un mural colectivo que represente una leyenda inventada, inspirada en las leyendas latinoamericanas estudiadas durante el taller. Cada grupo sintetizará los elementos clave de las leyendas y aplicará su creatividad para combinar características tradicionales con ideas originales.

Materiales necesarios

- Hojas grandes de papel (tipo mural o rotafolio)
- Marcadores, lápices de colores, crayones
- Cartulinas para recortar y pegar
- Pegamento, tijeras
- Opcional: imágenes impresas de leyendas latinoamericanas para inspiración

Pasos para la realización

- **Formar grupos de 4 a 5 estudiantes.**
- **Asignar a cada grupo la tarea de crear una leyenda original.** Deben incluir los elementos característicos: personajes fantásticos, un lugar mágico o real, un problema o conflicto, y una enseñanza o moraleja.
- **Planificación rápida:** En 10 minutos, los grupos discutirán la historia y decidirán cómo representarla visual y textualmente en el mural.
- **Producción del mural:** Durante 20 minutos, los estudiantes escribirán un resumen breve de su leyenda (3-5 oraciones) y decorarán el mural con dibujos, títulos llamativos y elementos creativos.
- **Presentación y reflexión:** Cada grupo presentará su mural en 2-3 minutos explicando su leyenda y cómo incorporaron los elementos aprendidos.
- **Verificación del logro:** El docente observará que los murales y presentaciones incluyan las características de las leyendas y fomenten la creatividad, tomando notas para retroalimentación final.

Aspectos clave para el docente

- Guiar y motivar a los estudiantes a usar vocabulario y estructuras aprendidas.

- Estimular la participación equitativa dentro del grupo.
- Validar la comprensión de las características de las leyendas preguntando brevemente durante la presentación.
- Reforzar la importancia de la creatividad y la expresión personal en la escritura.

Esta actividad gamificada, al ser colaborativa y visual, facilita la síntesis de contenidos, promueve el aprendizaje significativo y permite evaluar el logro de los objetivos del taller de manera dinámica y adecuada para estudiantes de primaria.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para el cierre del taller "Explorando Leyendas Latinoamericanas: Taller Creativo de Escritura", es fundamental que la retroalimentación sea constructiva, clara y motivadora, orientada a reforzar el aprendizaje sobre las características de las leyendas y fomentar la creatividad en la producción escrita de los estudiantes. A continuación, se proponen estrategias específicas para estudiantes de primaria (6-11 años):

• Ronda de Comentarios Positivos y Sugerencias Amigables

Al finalizar la última sesión, organizar una ronda donde cada estudiante comparta un fragmento de su leyenda y reciba tres comentarios: dos positivos y una sugerencia para mejorar. El docente guía para que los comentarios sean concretos, por ejemplo:

- “Me gustó cómo usaste personajes mágicos, eso hace tu historia muy interesante.”
- “La parte donde describiste el lugar fue muy clara y me ayudó a imaginarlo.”
- “Podrías agregar más detalles sobre lo que sienten los personajes para que la historia sea más emocionante.”

Esta dinámica promueve la crítica constructiva y la valoración del esfuerzo.

• Tarjetas de Retroalimentación Personalizadas

El docente entrega a cada estudiante una tarjeta con observaciones específicas sobre su producción escrita, enfocándose en:

- Uso de elementos característicos de las leyendas (personajes, hechos maravillosos, enseñanza).
- Creatividad en la trama o en los personajes.
- Claridad y coherencia en la escritura.

Ejemplo de mensaje en la tarjeta: “Tu leyenda tiene personajes muy originales, ¡excelente creatividad! Para mejorar, intenta ordenar mejor las ideas para que la historia sea más fácil de seguir.”

• Autoevaluación Guiada en Formato de Juego

Proponer una autoevaluación sencilla y lúdica en la que los estudiantes contesten preguntas con emoticones o dibujos, por ejemplo:

- ¿Me gustó la historia que escribí? 😊 / 😐 / 😞
- ¿Usé personajes mágicos o fantásticos? Sí / No

- ¿Puedo contar mi historia a un amigo y que la entienda? Sí / No

Luego, el docente conversa con cada niño sobre sus respuestas, reforzando lo positivo e invitando a mejorar con ejemplos sencillos.

• Panel de Logros del Taller

Crear un mural o panel en el aula donde se destaquen aspectos logrados por el grupo, como “Las mejores descripciones de lugares”, “Personajes más creativos”, “Historias con enseñanzas claras”. Cada estudiante puede colocar una estrella o sello en la categoría donde siente que destacó. Este reconocimiento colectivo refuerza la motivación y el sentido de logro.

• Mini Entrevistas de Cierre

El docente realiza breves entrevistas individuales o en parejas con preguntas orientadas a reflexionar sobre el proceso creativo y el aprendizaje:

- ¿Qué te gustó más de escribir tu leyenda?
- ¿Qué parte te pareció más difícil y cómo la resolviste?
- ¿Qué aprendiste sobre las leyendas de Latinoamérica?
- ¿Qué te gustaría mejorar o hacer diferente la próxima vez?

Estas entrevistas ofrecen retroalimentación cualitativa y ayudan a los estudiantes a tomar conciencia de su propio aprendizaje.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Taller Creativo de Escritura: Explorando Leyendas Latinoamericanas

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
1. Comprensión y uso de características de las leyendas latinoamericanas	Identifica y utiliza correctamente varias características de las leyendas, mostrando comprensión clara y profunda.	Incluye la mayoría de las características principales de las leyendas con buena comprensión.	Muestra algunas características básicas de las leyendas, aunque con cierta confusión o falta de detalles.	No identifica ni utiliza adecuadamente las características de las leyendas.
2. Uso de la creatividad en la producción escrita	Demuestra una creatividad destacada, con ideas originales y un enfoque único en la historia.	Muestra creatividad y algunas ideas originales en el relato.	Presenta ideas simples con poca originalidad o creatividad.	No muestra creatividad ni originalidad en su escritura.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
3. Integración de elementos culturales latinoamericanos	Incorpora de manera clara y enriquecedora elementos culturales auténticos de Latinoamérica.	Incluye algunos elementos culturales relevantes con buena integración en la historia.	Menciona elementos culturales de forma superficial o poco clara.	No incluye elementos culturales o los usa de forma incorrecta.
4. Claridad y organización del texto	El texto está muy bien organizado, con introducción, desarrollo y cierre claros y coherentes.	El texto tiene una estructura clara, con inicio, desarrollo y final reconocibles.	La organización del texto es confusa o incompleta, dificultando la comprensión.	El texto carece de organización, dificultando la lectura y entendimiento.
5. Participación y colaboración en el taller	Participa activamente y colabora de manera positiva con sus compañeros durante todas las sesiones.	Participa y colabora con los compañeros la mayoría del tiempo.	Participa de forma limitada o con poca colaboración.	No participa ni colabora con el grupo.

Recomendaciones - Tic_ia

Integración de Tecnología e Inteligencia Artificial en el Plan de Clase

Fase de Inicio

- **Herramienta:** Video interactivo con H5P (<https://h5p.org/>)

Implementación: El docente presenta un video corto y atractivo sobre leyendas latinoamericanas con preguntas interactivas integradas para que los estudiantes respondan en el momento. Se puede proyectar en clase y los estudiantes responden en grupo o individualmente mediante tablets o computadoras si están disponibles.

Contribución a los objetivos: Motiva a los estudiantes, activa sus conocimientos previos y contextualiza las leyendas, fomentando la participación activa y el interés por el tema.

Nivel SAMR: Sustitución (reemplaza la exposición oral tradicional con un recurso digital interactivo).

- **Herramienta:** Aplicación de preguntas y respuestas en tiempo real como Kahoot! (<https://kahoot.com/>)

Implementación: Al inicio, el docente lanza un juego de preguntas cortas relacionadas con leyendas latinoamericanas para activar conocimientos previos y generar interés. Los estudiantes responden con dispositivos móviles o tablets, fomentando la gamificación.

Contribución a los objetivos: Facilita la activación de conocimientos previos y la motivación mediante la gamificación, preparando a los alumnos para la exploración creativa.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la efectividad y la motivación sin cambiar la tarea de activación de conocimientos).

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Google Docs colaborativo con funciones de voz a texto y corrector ortográfico

Implementación: Cada grupo accede a un documento compartido para registrar las características de la leyenda que analizan. Usan la función de voz a texto para facilitar la escritura y el corrector para mejorar la ortografía. El docente supervisa y guía en tiempo real.

Contribución a los objetivos: Promueve la colaboración y creatividad en la producción escrita, facilita la escritura y revisión, y permite un trabajo más dinámico y organizado en grupo.

Nivel SAMR: Modificación (rediseña la actividad tradicional de escritura en papel para un trabajo colaborativo digital con apoyo tecnológico).

- **Herramienta:** Plataforma de gamificación ClassDojo (<https://www.classdojo.com/>)

Implementación: El docente implementa el sistema de puntos e insignias dentro de ClassDojo para motivar la participación activa y cumplimiento de retos durante la actividad. Los estudiantes visualizan sus avances y recompensas en tiempo real.

Contribución a los objetivos: Fomenta el compromiso y la motivación mediante la gamificación, integrando el formato taller con incentivos visuales y sociales.

Nivel SAMR: Aumento (mejora la motivación y seguimiento del progreso sin cambiar la esencia de la actividad).

Fase de Cierre

- **Herramienta:** Storybird (<https://storybird.com/>)

Implementación: Los estudiantes, individualmente o en grupos, transforman su leyenda analizada o creada en una historia digital con ilustraciones atractivas, usando la plataforma Storybird, que es amigable para niños y permite enfocarse en la creatividad y narración visual.

Contribución a los objetivos: Potencia la creatividad en la producción escrita, permite combinar texto e imágenes para una presentación más atractiva y significativa de las leyendas latinoamericanas.

Nivel SAMR: Redefinición (permite crear un producto digital narrativo multimedia que no sería posible con métodos tradicionales).

- **Herramienta:** Uso de un asistente de escritura basado en IA como Grammarly o la función de sugerencias de Google Docs (adecuado para nivel básico y supervisado)

Implementación: Durante la revisión final de las historias, los estudiantes reciben sugerencias automáticas para mejorar la ortografía, gramática y estilo, con la guía del docente para comprender y aplicar las correcciones.

Contribución a los objetivos: Mejora la calidad de la producción escrita, fomenta la autonomía y aprendizaje de normas lingüísticas, apoyando el desarrollo de habilidades de escritura creativa.

Nivel SAMR: Aumento (incrementa la efectividad y calidad sin cambiar la tarea básica de revisión).

