

Exploradores de Mitos y Leyendas: Descubriendo nuestra Cultura a través de la Lectura

Lenguaje | Lectura | Aprendizaje Basado en Investigación

Descripción

En este plan de clase, los estudiantes de primaria explorarán mitos y leyendas de su comunidad para comprender y valorar la riqueza cultural que estas narraciones representan. A través de la lectura, investigación y análisis crítico, identificarán elementos de realidad y fantasía en los relatos, lo que les permitirá desarrollar habilidades de pensamiento crítico y aprecio por sus tradiciones. Además, compartirán y escenificarán un mito o leyenda, fortaleciendo su expresión oral y trabajo en equipo.

Este aprendizaje es relevante porque conecta a los alumnos con su historia y entorno, fomentando el respeto por la diversidad cultural y la creatividad. La metodología de Aprendizaje Basado en Investigación les motiva a ser protagonistas activos, formulando preguntas, consultando fuentes primarias y construyendo su propio conocimiento de forma significativa y divertida.

Objetivos de Aprendizaje

- Leer y comprender mitos y leyendas de la comunidad para identificar sus características principales.
- Investigar y distinguir elementos de realidad y fantasía presentes en diferentes relatos.
- Compartir oralmente los mitos y leyendas investigados, utilizando un lenguaje claro y expresivo.
- Escenificar un mito o leyenda para comunicar su significado cultural y reforzar el aprendizaje colaborativo.

Recursos Necesarios

- Libros y textos impresos de mitos y leyendas locales (mínimo 2 ejemplares por grupo).
- Hojas blancas, lápices, colores y cartulinas para elaboración de organizadores gráficos y guiones.
- Dispositivos digitales con acceso a internet para consulta de fuentes primarias (tabletas o computadoras, mínimo 1 por grupo).
- Reproductor de audio o video para presentar un ejemplo audiovisual de una leyenda.
- Espacio amplio o salón equipado para escenificación.
- Materiales de utilería básica (telas, máscaras, sombreros) para dramatización.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico de lectura comprensiva de textos narrativos.
- Habilidad para expresar ideas oralmente en grupo.

- Experiencia previa en actividades de trabajo colaborativo.
- Conocimiento general sobre historias o tradiciones propias de su comunidad o familia.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo el mundo de los mitos y leyendas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Explica que hoy comenzarán una aventura para conocer historias mágicas y reales que forman parte del patrimonio cultural de su comunidad, y que aprenderán a diferenciar qué parte es fantasía y qué parte puede ser verdad.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta a los estudiantes: “¿Conocen alguna historia que les hayan contado en casa o en la comunidad que parezca mágica o especial? ¿Qué recuerdan de ella?”
- **Estudiantes:** Comparten brevemente sus respuestas en plenaria.

Motivación y enganche:

Docente: Cuenta un dato curioso: “¿Sabían que las leyendas y mitos se han contado por cientos de años para explicar cosas que no entendían? Por ejemplo, por qué cae la lluvia o por qué hay montañas.”

Contextualización:

Docente: Relaciona el tema con la vida diaria de los niños: “Estas historias nos ayudan a conocer quiénes somos y de dónde venimos, y pueden ser tan divertidas como las películas o los juegos que les gustan.”

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Docente: Explica que trabajarán en grupos para leer mitos y leyendas, investigar sus orígenes y descubrir qué partes son reales y cuáles son fantasía.

Actividad 1: Lectura guiada de mitos y leyendas

- **Objetivo:** Leer y comprender mitos y leyendas de la comunidad.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Divide la clase en grupos de 3-4 estudiantes y entrega un texto de mito o leyenda a cada grupo.
- Indica que lean el texto en voz alta, a turnos, y subrayen palabras o frases que les parezcan interesantes o difíciles.
- Pregunta: “¿De qué trata la historia? ¿Qué personajes aparecen?”

- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.

- **Producto:** Texto leído y anotaciones en el texto.

- **Tiempo:** 40 minutos.

- **Rol del docente:** Acompaña a cada grupo leyendo con ellos, haciendo preguntas como: “¿Qué creen que significa esta parte?”, “¿Les parece real o imaginario? ¿Por qué?”

Actividad 2: Investigación con fuentes primarias

- **Objetivo:** Investigar el origen y significado cultural del mito o leyenda.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Indica que usen las tabletas o libros para buscar información sobre el origen de la historia que leyeron, quién la contaba y qué enseñanzas tiene.
- Solicita que anoten datos importantes en hojas para compartir después.

- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.

- **Producto:** Apuntes con datos sobre origen y significado.

- **Tiempo:** 35 minutos.

- **Rol del docente:** Facilita acceso a recursos, guía con preguntas: “¿Quién contaba esta historia? ¿Qué quiere enseñar a las personas?”

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer que creen dibujos o mapas conceptuales sobre la historia.
- Para estudiantes que necesitan apoyo: Dar textos simplificados o leer en voz alta con ellos y apoyarlos en la búsqueda de información.

Transición: El docente explica que en la siguiente sesión compartirán lo que aprendieron y prepararán una pequeña dramatización.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: Pide a cada grupo que comparta un dato curioso o algo que les haya gustado de la historia que leyeron.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué parte de la historia crees que es real y por qué?
- ¿Qué aprendiste sobre la cultura de tu comunidad con esta historia?

Retroalimentación:

Docente: Felicita la participación, destaca respuestas interesantes y aclara dudas.

Transferencia:

Docente: Explica que en la próxima sesión trabajarán en cómo contar y representar estas historias para que más personas las conozcan.

Sesión 2: Profundizando en mitos y leyendas: compartiendo y analizando

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda lo que aprendieron sobre mitos y leyendas y presenta como objetivo que hoy compartirán lo investigado y analizarán juntos las diferencias entre realidad y fantasía.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Recuerdan alguna parte de la historia que les pareció muy real? ¿Y alguna que les pareció fantástica o inventada?”
- **Estudiantes:** Responden en plenaria y comentan sobre sus impresiones.

Motivación y enganche:

Docente: Muestra un breve video animado de una leyenda local para que comparen con sus textos.

Contextualización:

Docente: Explica que las historias pueden tener partes mágicas, pero también enseñanzas o hechos que nos ayudan a entender nuestra cultura.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Actividad 1: Presentación oral de mitos y leyendas

- **Objetivo:** Compartir oralmente la historia investigada usando lenguaje claro y expresivo.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Indica que cada grupo prepare una presentación breve (5 minutos) para contar su mito o leyenda a la clase.
- Guía para organizar ideas: quiénes son los personajes, qué pasa, qué enseñanzas tiene.
- Recuerda que usen voz clara y miren a sus compañeros.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Presentación oral.
- **Tiempo:** 60 minutos (incluye preparación y presentaciones).
- **Rol del docente:** Observa, anima y hace preguntas para profundizar: “¿Por qué creen que esta parte es fantasía?”, “¿Qué aprendieron de esta historia?”

Actividad 2: Análisis de realidad y fantasía

- **Objetivo:** Identificar y distinguir elementos de realidad y fantasía en los relatos.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Entrega una tabla con dos columnas: “Realidad” y “Fantasía”.
 - En grupos, piden que escriban o dibujen en cada columna los elementos que identificaron en su historia.
 - Comparten sus tablas con la clase y discuten las diferencias.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Tabla con elementos de realidad y fantasía.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita preguntas: “¿Por qué pusieron esto en realidad?”, “¿Cómo saben que esta parte es fantasía?”

Diferenciación:

- Para estudiantes adelantados: Proponer que expliquen con sus propias palabras por qué es importante diferenciar realidad y fantasía.
- Para estudiantes con dificultades: Apoyarlos con ejemplos concretos y preguntas guía para completar la tabla.

Transición: El docente anuncia que en la siguiente sesión prepararán juntos una dramatización para compartir un mito o leyenda.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: Solicita a los estudiantes que digan una cosa nueva que aprendieron sobre mitos y leyendas y otra cosa que les gustaría contar a alguien más.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo te ayudó identificar realidad y fantasía en las historias?
- ¿Qué fue lo más divertido o interesante de compartir tu historia con tus compañeros?

Retroalimentación:

Docente: Elogia las presentaciones y el trabajo colaborativo, enfatizando el respeto por las ideas de los demás.

Transferencia:

Docente: Explica que en la próxima sesión usarán todo lo aprendido para preparar una representación teatral y que esto les ayudará a expresarse mejor y entender más profundamente las historias.

Sesión 3: Escenificando mitos y leyendas: una experiencia cultural viva

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Docente: Recuerda que hoy transformarán sus historias en una obra para compartir con la escuela y la familia, usando la creatividad y el trabajo en equipo.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Qué partes de su mito o leyenda creen que son las más importantes para mostrar en una obra?”
- **Estudiantes:** Comparten ideas en grupos y plenaria.

Motivación y enganche:

Docente: Presenta una breve dramatización corta o muestra ejemplos de escenas para inspirar a los estudiantes.

Contextualización:

Docente: Explica que dramatizar ayuda a entender mejor las historias y que compartirlas es una forma de valorar la cultura.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Actividad 1: Preparación de guiones y roles

- **Objetivo:** Crear un guion sencillo y asignar roles para la dramatización de un mito o leyenda.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Cada grupo selecciona el mito o leyenda que dramatizará.
- Guía para que elaboren un guion con las partes claves de la historia (inicio, desarrollo y desenlace).
- Ayuda a asignar roles: narrador, personajes, encargados de utilería.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Guion y roles asignados.
- **Tiempo:** 45 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya en la estructuración del guion, sugiere ideas y supervisa la distribución justa de roles.

Actividad 2: Ensayo y puesta en escena

- **Objetivo:** Escenificar el mito o leyenda para comunicar su significado cultural.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Facilita el espacio para que los grupos practiquen su dramatización, usando accesorios y voces.
 - Alienta a usar expresiones corporales y a respetar turnos para hablar.
 - Organiza una presentación final ante la clase.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Representación teatral.
- **Tiempo:** 50 minutos.
- **Rol del docente:** Observa, da retroalimentación en el momento, anima y modera las presentaciones.

Diferenciación:

- Para estudiantes con más dominio: Proponer que ayuden a otros compañeros a mejorar sus escenas o que diseñen elementos de utilería creativa.
- Para estudiantes con dificultades: Ofrecer apoyo individual para memorizar líneas o sugerir roles alternativos (como narrador o ayudante).

Transición: El docente prepara el cierre reconociendo el esfuerzo y aprendizaje de todos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

Docente: Organiza un círculo para compartir lo que más les gustó de la experiencia y qué aprendieron sobre su cultura y el trabajo en equipo.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendiste al representar la historia con tu grupo?
- ¿Cómo identificaste la parte de fantasía en la obra?

- ¿Por qué es importante valorar los mitos y leyendas de nuestra comunidad?

Retroalimentación:

Docente: Felicita el compromiso, creatividad y respeto mostrado. Ofrece comentarios positivos a cada grupo y recomendaciones para futuras actividades.

Transferencia:

Docente: Invita a los estudiantes a contar a su familia el mito o leyenda que escenificaron y a preguntar sobre otras historias que conozcan de su comunidad.

Tarea o reto:

Docente: Solicita que con ayuda de un adulto, graben un pequeño video o audio contando la leyenda para compartir con la clase en una próxima ocasión, reforzando la valoración cultural y la expresión oral.

Evaluación

Tipo de evaluación: La evaluación será formativa durante todo el proceso, con momentos diagnósticos iniciales (activación de conocimientos), formativos en las actividades de investigación, lectura y presentación, y sumativa al cierre con la dramatización y reflexión final.

Criterios de evaluación:

- Comprende y lee con fluidez un mito o leyenda, identificando personajes y hechos (Objetivo 1).
- Investiga y distingue correctamente elementos de realidad y fantasía en los relatos (Objetivo 2).
- Comparte oralmente la información de forma clara y expresiva (Objetivo 3).
- Participa activamente en la escenificación demostrando comprensión del contenido y trabajo colaborativo (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación durante lecturas, presentaciones y dramatizaciones.
- Rúbrica sencilla para evaluar la participación y comprensión en la dramatización.
- Registro anecdótico de intervenciones y respuestas en plenaria.
- Autoevaluación y coevaluación para reflexionar sobre el trabajo en equipo y el aprendizaje.

Evidencias de aprendizaje:

- Textos subrayados y anotados durante la lectura.
- Apuntes y tablas de realidad/fantasía elaborados en grupo.
- Presentaciones orales realizadas ante la clase.
- Guion y dramatización final de un mito o leyenda.
- Respuestas a preguntas de reflexión.

Enriquecimientos

Inicio - Contextualizar

Contextualización para la Fase de Inicio

¿Alguna vez has escuchado historias fantásticas sobre héroes valientes, animales que hablan o lugares mágicos? Seguro que sí, porque todos en la familia o en la escuela hemos contado o escuchado cuentos que nos hacen imaginar y soñar. Estas historias especiales se llaman mitos y leyendas. Son relatos que las personas han contado durante mucho, mucho tiempo para explicar cosas de la naturaleza, enseñar valores o simplemente divertirnos.

Por ejemplo, ¿sabes por qué el sol sale cada mañana o por qué en tu comunidad hay algún lugar especial con una historia diferente? Los mitos y leyendas nos ayudan a entender estas preguntas de una forma mágica y divertida. Además, estas historias son parte de nuestra cultura y nos conectan con nuestras raíces y con las personas que vivieron antes que nosotros.

En estas próximas sesiones, vamos a convertirnos en verdaderos exploradores de mitos y leyendas. Leeremos, investigaremos y compartiremos relatos que quizá hayas escuchado en casa o en la escuela, y descubriremos juntos qué partes son reales y cuáles son de imaginación. También aprenderemos a contar estas historias con nuestras propias palabras y a representarlas con juegos y teatro, para que todos puedan sentir la emoción de vivir esos relatos. Así que prepárate para un viaje lleno de aventuras, imaginación y cultura, donde cada uno será un pequeño investigador y narrador de historias maravillosas que nos ayudan a conocer nuestro mundo y nuestra comunidad de una manera muy especial.

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "Mi Mito o Leyenda Favorita"

Duración: 8 minutos

Objetivo de la actividad: Que los estudiantes recuerden y compartan mitos o leyendas que ya conocen, para conectar con sus saberes previos y motivar su interés por el tema a investigar.

- **Materiales:** Un espacio cómodo para sentarse en círculo, una pizarra o cartel para anotar ideas clave.
- **Procedimiento:**
 - El docente invita a los estudiantes a pensar en algún mito o leyenda que hayan escuchado en casa, en la escuela o en su comunidad.
 - De manera voluntaria, cada estudiante comparte brevemente el nombre o una característica del mito o leyenda que recuerda.
 - El docente escribe en la pizarra los títulos o palabras claves que mencionan los niños, destacando la diversidad de relatos.
 - Se pregunta al grupo si creen que esos relatos son reales o fantásticos y se abre una pequeña conversación para que expresen sus ideas.

- Finalmente, el docente conecta esta actividad con el objetivo del plan de clase, explicando que explorarán más mitos y leyendas para aprender de su cultura y distinguir realidad y fantasía.

Esta actividad breve permite activar saberes previos, estimular la participación y preparar el terreno para la investigación y análisis que se realizará en las siguientes sesiones.

Inicio - Diagnostico

Evaluación Diagnóstica Inicial: Exploradores de Mitos y Leyendas

Duración: 7-10 minutos

Objetivo: Conocer los conocimientos previos de los estudiantes sobre mitos y leyendas, su capacidad para identificar elementos de realidad y fantasía, y su experiencia en lectura y narración.

Instrucciones para el docente:

- Lee y explica las preguntas en voz alta para asegurar la comprensión de todos los estudiantes.
- Permite respuestas breves y espontáneas; anota las respuestas principales para conocer el nivel previo.

Preguntas y actividades:

Pregunta / Actividad	Propósito
1. ¿Has escuchado alguna historia sobre seres fantásticos o eventos increíbles en tu comunidad o familia? Cuéntanos un ejemplo.	Identificar familiaridad con mitos o leyendas locales y disposición para compartir experiencias.
2. ¿Qué diferencias crees que hay entre una historia que es verdad y una que es inventada o fantástica? Dame un ejemplo de cada una.	Explorar comprensión básica de realidad vs. fantasía.
3. Lee esta breve frase (el docente lee): "El lago está protegido por un dragón que cuida los tesoros escondidos". ¿Crees que esto podría ser verdad o es solo una historia? ¿Por qué?	Evaluar capacidad para distinguir elementos fantásticos en relatos.
4. ¿Has leído o escuchado alguna vez un cuento o leyenda? ¿Cuál fue tu parte favorita?	Conocer experiencia previa con lectura o escucha de mitos y leyendas.
5. Si pudieras contar una historia sobre algo mágico o misterioso, ¿qué te gustaría contar?	Evaluar creatividad y disposición para narrar relatos.

Esta evaluación breve permite al docente identificar qué tanto conocen los estudiantes sobre mitos y leyendas, su capacidad para diferenciar realidad y fantasía, y su interés en contar historias, ayudando a ajustar las actividades posteriores del plan.

Inicio - Rubrica

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

Contexto: Esta rúbrica está diseñada para evaluar la participación y disposición de estudiantes de primaria (6-11 años) durante la fase de inicio del plan "Exploradores de Mitos y Leyendas", en la cual se introduce el tema y se motiva la curiosidad para la investigación de mitos y leyendas.

Criterio	Excelente (3 puntos)	Bueno (2 puntos)	A mejorar (1 punto)
Atención durante la explicación	Presta atención constantemente, mantiene contacto visual y muestra interés en las actividades.	Presta atención la mayor parte del tiempo, aunque se distrae ocasionalmente.	Se distrae frecuentemente y no sigue la explicación.
Participación verbal	Participa activamente haciendo preguntas o comentarios relacionados con mitos y leyendas.	Responde cuando se le pregunta, pero no inicia comentarios.	No participa ni responde a las preguntas.
Disposición para colaborar	Muestra entusiasmo y disposición para trabajar en equipo y compartir ideas.	Acepta colaborar con compañeros, aunque con poca iniciativa.	Se muestra renuente a colaborar o compartir ideas.
Respeto por turnos y normas	Espera su turno para hablar y respeta las normas del grupo.	A veces necesita recordatorios para respetar turnos y normas.	No respeta turnos y dificulta el desarrollo de la actividad.

Indicaciones para el docente: Durante la fase de inicio (aproximadamente la primera hora de la primera sesión), observe y tome notas sobre estos aspectos para cada estudiante. Use esta rúbrica para ofrecer retroalimentación positiva y apoyar a quienes necesiten mejorar su disposición y participación.

Desarrollo - Ejemplos

Ejemplos Prácticos y Casos de Estudio para el Plan de Clase

Para facilitar el aprendizaje basado en investigación y cumplir con los objetivos del plan "Exploradores de Mitos y Leyendas", se proponen los siguientes ejemplos prácticos y casos de estudio, diseñados para estudiantes de primaria (6-11 años). Cada ejemplo se vincula con actividades que promueven la lectura, la investigación, la reflexión crítica y la expresión creativa, respetando la duración y metodología establecida.

Sesión 1: Introducción y Exploración de Mitos y Leyendas Locales

- **Ejemplo práctico:** Presentar a los estudiantes la leyenda local más conocida, por ejemplo, "*La leyenda de la Laguna Encantada*" (adaptar a la comunidad específica).
 - Leer el texto en voz alta o escuchar una grabación.
 - Observar imágenes o mapas relacionados con el lugar de la leyenda.
- **Caso de estudio:** Investigar en pequeños grupos la historia oral que sus familias o vecinos conocen sobre la leyenda.

- Guiar a los estudiantes para que hagan preguntas sencillas a sus familiares o vecinos sobre la leyenda.
- Registrar datos y anécdotas que reflejen diferentes versiones o detalles.

Sesión 2: Análisis y Diferenciación entre Realidad y Fantasía

- **Ejemplo práctico:** Comparar dos relatos: uno mitológico y otro histórico local, por ejemplo, la leyenda de *"El árbol mágico que habla"* versus una historia real sobre un árbol emblemático del pueblo.
 - Leer ambos textos en clase.
 - Identificar con ayuda del docente qué elementos son fantásticos y cuáles podrían ser reales.
- **Caso de estudio:** Investigar en libros o internet, con apoyo docente, para encontrar información sobre el árbol real y contrastarla con la leyenda.
 - Registrar datos y evidencias que apoyen la realidad.
 - Reflexionar sobre por qué se crean historias fantásticas alrededor de elementos reales.

Sesión 3: Creación y Escenificación de un Relato

- **Ejemplo práctico:** En grupos pequeños, los estudiantes eligen una leyenda investigada para crear una pequeña obra de teatro o narración dramatizada.
 - Escribir un guion sencillo que incluya personajes, diálogo y acción.
 - Diseñar elementos visuales (carteles, disfraces simples).
- **Caso de estudio:** Presentar la dramatización ante sus compañeros y familiares, compartiendo brevemente qué parte es real y cuál es fantasía, reforzando la valoración cultural.
 - Recibir retroalimentación y compartir la experiencia de investigación y creación.

Conexión con los Objetivos de Aprendizaje

Objetivo	Ejemplo / Caso de Estudio	Actividad Relacionada
Lee mitos y leyendas de la comunidad	Lectura y escucha de la leyenda local: "La laguna encantada"	Lectura guiada y discusión grupal
Investiga mitos y leyendas identificando realidad y fantasía	Entrevistas familiares y búsqueda de datos reales sobre el árbol emblemático	Investigación y comparación de relatos
Comparte y escenifica un relato	Creación y dramatización en grupo de una leyenda escogida	Guionización, diseño de materiales y presentación

Estas actividades permiten a los estudiantes involucrarse activamente en el proceso de investigación, lectura crítica y expresión creativa, fomentando la valoración cultural de sus mitos y leyendas locales en un marco lúdico y educativo adecuado a su edad.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para mantener la motivación y el enfoque de los estudiantes de primaria entre 6 y 11 años durante las 3 sesiones del plan "Exploradores de Mitos y Leyendas", se propone integrar elementos de gamificación sencillos, lúdicos y alineados con los objetivos de aprendizaje. Estas mecánicas promueven la participación activa, el trabajo colaborativo y la reflexión sobre el contenido.

- **Sistema de Puntos y Medallas “Exploradores del Saber”**

Los estudiantes ganan puntos por actividades clave: lectura atenta, participación en investigaciones, compartir datos interesantes y distinguir entre realidad y fantasía en los relatos. Al acumular ciertos puntos, reciben medallas simbólicas (por ejemplo, “Medalla del Investigador Curioso”, “Medalla del Gran Narrador”, “Medalla del Detective de Fantasía”).

- **Mapa de Exploración Cultural**

Se presenta un mapa mural o digital que representa la comunidad o región. Cada mito o leyenda investigada y presentada “marca” un lugar en el mapa con una imagen o símbolo. Esto visualiza el progreso colectivo y la diversidad cultural explorada.

- **Desafíos en Equipo: “Detectives de Realidad y Fantasía”**

En equipos pequeños, se proponen retos cortos como identificar elementos fantásticos vs. reales en fragmentos de mitos o leyendas. Superar el desafío otorga puntos extra y fomentan la discusión y análisis crítico.

- **Tarjetas de Rol para la Escenificación**

Al preparar la dramatización del relato, cada estudiante recibe una tarjeta con un rol y una característica especial (por ejemplo, “El Narrador Emocional”, “El Personaje Valiente”, “El Comentarista Curioso”). Esto motiva la creatividad y compromiso durante la representación.

- **“Libro de Aventuras” Personal**

Cada niño mantiene un cuaderno o carpeta donde registra sus descubrimientos, dibujos y reflexiones sobre los mitos y leyendas. Se pueden incluir stickers o sellos al completar actividades, convirtiendo el aprendizaje en un viaje personal y tangible.

Estos elementos de gamificación están diseñados para integrarse de forma natural en las actividades del plan, reforzando los objetivos de lectura, investigación, análisis y expresión oral sin distraer del contenido central.

Desarrollo - Evaluar

Herramientas de Evaluación Formativa para el Plan de Clase

Estas herramientas están diseñadas para ser rápidas, visuales y adecuadas para estudiantes de primaria (6-11 años), y enfocadas en los objetivos del plan: leer, investigar, compartir, identificar realidad y fantasía, y escenificar mitos y leyendas.

Sesión 1: Introducción y lectura de mitos y leyendas

- **Mini cuestionario de comprensión (5 minutos):** Preguntas orales o escritas muy breves sobre el mito o leyenda leída en clase, por ejemplo:
 - ¿Quiénes son los personajes principales?
 - ¿Dónde sucede la historia?
 - ¿Qué parte te pareció más real o fantástica?
- **Mapa de ideas en grupo (10 minutos):** En pizarrón o papel grande, los estudiantes aportan palabras o dibujos que describan el relato leído. El docente observa la participación y la comprensión general.

Sesión 2: Investigación y análisis de realidad vs fantasía

- **Lista de verificación individual (5 minutos):** Los estudiantes marcan si identificaron en su mito o leyenda elementos que son reales y elementos que son fantasía. Ejemplo sencillo:
 - ¿Encontraste animales o personas reales? (Sí / No)
 - ¿Encontraste cosas mágicas o imposibles? (Sí / No)
- **Diálogo en parejas (10 minutos):** Los estudiantes se explican mutuamente qué descubrieron sobre realidad y fantasía. El docente circula y toma notas breves sobre la claridad y precisión de sus explicaciones.

Sesión 3: Compartir y escenificar relatos

- **Autoevaluación con caritas (5 minutos):** Cada niño evalúa cómo se sintió al compartir o actuar el relato usando dibujos de caritas (feliz, neutral, triste) para expresar su confianza y disfrute.
- **Checklist del docente durante la escenificación:** Observa si el estudiante:
 - Narra o actúa partes claves del mito o leyenda.
 - Diferencia claramente los momentos de realidad y fantasía.
 - Utiliza vocabulario adecuado y expresión corporal.

Recomendaciones para el docente

- Utilizar estas evaluaciones para ajustar el ritmo y las actividades, reforzando conceptos que resulten difíciles.
- Promover la participación activa y el diálogo para enriquecer el aprendizaje colaborativo.
- Registrar observaciones breves para documentar el progreso individual y grupal.

Desarrollo - Tareas

Tareas Estructuradas para la Fase de Desarrollo

Tarea	Instrucciones	Tiempo Estimado	Producto Esperado	Objetivo Conectado

1. Lectura Guiada de Mitos y Leyendas	• El docente entrega a cada estudiante o grupo pequeño un texto sencillo de un mito o leyenda local o regional. • Leer en voz alta y en silencio, apoyándose en imágenes si es posible. • Subrayar o señalar palabras o partes que parezcan mágicas o fantásticas. • Conversar en grupo sobre lo que se entendió y qué partes parecen reales o fantásticas.	40 minutos	Lista de palabras o frases que identifican elementos fantásticos y reales en el texto.	Lee mitos y leyendas de la comunidad, identificando realidad y fantasía.
2. Investigación en Equipo sobre Mitos y Leyendas Locales	• Formar equipos de 3-4 estudiantes. • Cada equipo elige un mito o leyenda de la comunidad para investigar (pueden usar libros, internet supervisado o entrevistas a familiares). • Recopilar datos: personajes, lugares, hechos importantes, qué parte creen que es real y cuál fantástica. • Registrar la información en un cuadro sencillo proporcionado por el docente.	1 hora 10 minutos	Cuadro de investigación con información organizada sobre el mito o leyenda seleccionado.	Investiga mitos y leyendas de la comunidad, identificando realidad y fantasía.
3. Preparación y Escenificación de un Relato	• Con el mito o leyenda investigada, cada equipo crea un pequeño guion para representar el relato en clase. • Decidir roles, practicar diálogos y gestos. • Incluir elementos que expliquen qué partes son fantásticas y cuáles reales. • Presentar la representación frente a la clase.	1 hora 10 minutos	Escenificación breve del mito o leyenda con explicación de realidad y fantasía.	Escenifica un relato que integra la comprensión de realidad y fantasía en mitos y leyendas.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje: Exploradores de Mitos y Leyendas

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	En proceso (2)	Necesita apoyo (1)
Lectura comprensiva de mitos y leyendas	Lee de forma clara y con buena entonación, comprendiendo detalles y el mensaje principal del texto.	Lee con claridad y comprende la mayoría de la historia y sus personajes.	Lee con pausas frecuentes y tiene dificultad para entender algunas partes del texto.	Presenta dificultades para leer y comprender el texto, requiere ayuda constante.
Investigación sobre mitos y leyendas de la comunidad	Recopila información variada y relevante, mostrando curiosidad y haciendo preguntas pertinentes.	Busca información adecuada y responde a preguntas básicas sobre el tema.	Investiga de manera limitada y requiere apoyo para encontrar información.	No logra recopilar información o no participa en la actividad de investigación.
Diferenciación entre realidad y fantasía en los relatos	Identifica claramente elementos reales y fantásticos, explicando sus diferencias con ejemplos.	Reconoce la mayoría de elementos reales y fantásticos en los relatos.	Identifica algunos elementos pero confunde realidad con fantasía en varias ocasiones.	No distingue entre realidad y fantasía en los relatos.
Compartir y expresar ideas sobre mitos y leyendas	Comunica sus ideas con seguridad y claridad, respetando turnos y escuchando a sus compañeros.	Expresa sus ideas de forma clara y participa en las conversaciones grupales.	Participa con apoyo y tiene dificultad para expresar sus ideas.	Evita participar o no logra comunicarse adecuadamente en el grupo.
Escenificación del relato elegido	Realiza una representación creativa y organizada, mostrando comprensión del texto y colaboración con el grupo.	Participa activamente en la escenificación y entiende el contenido del relato.	Participa con apoyo y muestra comprensión parcial del relato.	No participa o no muestra comprensión en la escenificación.

Cierre - Sintetizar

Actividad de Síntesis: "Nuestro Mito o Leyenda en Escena"

Objetivo de la actividad: Consolidar el aprendizaje sobre mitos y leyendas mediante la creación y presentación de una breve dramatización que permita a los estudiantes identificar elementos de realidad y fantasía, compartir sus investigaciones y valorar la cultura local.

Duración: 40 minutos (parte de la tercera sesión)

Descripción de la actividad:

- **Preparación previa:** Durante las sesiones anteriores, los estudiantes habrán leído e investigado diferentes mitos y leyendas de su comunidad y trabajado en identificar elementos reales y fantásticos.
- **Formación de equipos:** Se forman grupos de 3 a 4 estudiantes, idealmente los mismos con los que trabajaron para investigar un mito o leyenda.
- **Creación de la dramatización:** Cada grupo crea un pequeño guion o esquema para representar su mito o leyenda, resaltando los elementos fantásticos y reales. Pueden decidir qué personajes interpretar y cómo contar la historia en 5 minutos.
- **Ensayo breve:** Los grupos practican su presentación durante 10 minutos.
- **Presentación:** Cada grupo presenta su dramatización frente a sus compañeros.
- **Reflexión final:** Después de cada presentación, el docente guía una breve discusión para que los estudiantes identifiquen y comenten las partes de la historia que son realidad y las que son fantasía, y cómo valoran esa leyenda o mito en la cultura local.

Materiales necesarios:

- Hojas para escribir el guion o esquema
- Elementos sencillos para caracterización (sombreros, pañuelos, cartulinas con dibujos, etc.)
- Espacio para las presentaciones

Criterios para evaluar el logro de los objetivos:

Aspecto	Indicadores
Lectura e investigación	El grupo demuestra conocimiento claro del mito o leyenda investigada.
Identificación de realidad y fantasía	Los estudiantes señalan y representan elementos reales y fantásticos en la historia.
Compartir y valorar culturalmente	La dramatización y reflexión posterior evidencian respeto y valoración por la cultura local.
Trabajo en equipo y expresión oral	Los estudiantes colaboran para preparar y presentar su historia con claridad y entusiasmo.

Esta actividad final integra la lectura, la investigación y la expresión artística, promoviendo un aprendizaje activo y significativo acorde con la metodología de Aprendizaje Basado en Investigación.

Cierre - Reflexionar

Preguntas para la reflexión metacognitiva al cierre

- ¿Qué fue lo que más te gustó aprender sobre los mitos y leyendas de nuestra comunidad?

- ¿Cómo sabes si una parte de un mito o leyenda es de fantasía o es algo que pudo pasar en la realidad?
- ¿Qué pasos seguiste para investigar y encontrar información sobre el mito o leyenda que elegiste?
- ¿Qué dificultades encontraste al leer o entender los relatos y cómo las superaste?
- ¿De qué manera compartir tu mito o leyenda con tus compañeros te ayudó a comprenderlo mejor?
- ¿Qué aprendiste al representar o escenificar el relato? ¿Cambió tu forma de ver la historia?
- Si volvieras a hacer esta actividad, ¿qué harías diferente para aprender aún más?
- ¿Por qué crees que es importante conocer y valorar los mitos y leyendas de nuestra comunidad?

Actividades de reflexión metacognitiva al cierre

- **Diario de aprendizajes:** Cada estudiante escribirá o dibujará en su cuaderno tres cosas nuevas que aprendió sobre mitos y leyendas, cómo identificó la fantasía y la realidad, y qué le pareció más interesante o divertido durante la escenificación.
- **Rueda de opiniones:** En círculo, los estudiantes compartirán una respuesta a una pregunta guía (por ejemplo, "¿Cómo supiste que tu historia tenía partes de fantasía?"), escuchando a sus compañeros y comentando lo que más les llamó la atención o les pareció parecido a su experiencia.
- **Autoevaluación con caritas:** Se entregará una hoja con tres ítems relacionados a los objetivos (leer el mito o leyenda, investigar y compartir, escenificar) donde cada niño colocará una carita feliz, normal o triste, y explicará por qué eligió esa expresión para cada actividad.
- **Mapa de ideas compartidas:** En grupo, el docente escribirá en un cartel las palabras o frases que los estudiantes recuerden sobre la diferencia entre realidad y fantasía en los relatos, y lo que aprendieron sobre la cultura de su comunidad a través de los mitos y leyendas.

Cierre - Retroalimentar

Estrategias de Retroalimentación para el Cierre

Para el plan de clase "Exploradores de Mitos y Leyendas", las estrategias de retroalimentación deben ser positivas, específicas y motivadoras para estudiantes de primaria, facilitando la reflexión sobre su aprendizaje y orientando mejoras para alcanzar los objetivos. A continuación, se proponen tres estrategias adaptadas a las características del grupo y al tiempo disponible en la sesión final:

• 1. Ronda de Comentarios Positivos y Sugerencias

Al concluir la escenificación de los relatos, el docente guía una ronda donde cada estudiante recibe comentarios específicos sobre su participación.

- **Cómo hacerlo:** El docente menciona un logro concreto (por ejemplo, "Me gustó cómo usaste tu voz para dar vida al personaje") y una sugerencia amable para mejorar (por ejemplo, "Podrías practicar un poco más la expresión corporal para que se entienda mejor el sentimiento").

- **Objetivo:** Reconocer fortalezas en la lectura, investigación y expresión, y motivar el desarrollo de habilidades comunicativas y analíticas.
- **Duración:** 15-20 minutos.

• 2. Diario de Reflexión Guiada

Al finalizar la sesión, cada estudiante escribe o dibuja en un cuaderno sus aprendizajes sobre mitos y leyendas, identificando qué parte del relato le pareció real o fantástica y qué le gustaría investigar o representar mejor.

- **Cómo hacerlo:** El docente entrega preguntas guía sencillas, por ejemplo: “¿Qué aprendiste sobre las leyendas de nuestra comunidad?”, “¿Qué parte fue real y cuál fue fantasía?” y “¿Qué te gustaría mejorar para la próxima vez?”.
- **Objetivo:** Fomentar la autoevaluación y la conciencia del propio aprendizaje, consolidando la distinción entre realidad y fantasía.
- **Duración:** 15-20 minutos.

• 3. Mapa de Logros y Retos en Equipo

En equipo, los estudiantes elaboran un cartel o dibujo donde colocan los logros que alcanzaron en la lectura, investigación y escenificación, y los retos o aspectos que quieren mejorar.

- **Cómo hacerlo:** El docente facilita materiales y guía preguntas como: “¿Qué hicimos muy bien como grupo?”, “¿Qué nos costó trabajo?”, “¿Qué podemos hacer diferente la próxima vez?”.
- **Objetivo:** Promover el trabajo colaborativo y la meta común de mejorar, además de reforzar el aprendizaje colectivo.
- **Duración:** 20-25 minutos.

Estas estrategias permiten cerrar el plan con una retroalimentación constructiva, clara y motivadora, adecuada para la edad y que refuerza los objetivos de lectura, investigación, análisis y expresión de mitos y leyendas.

Cierre - Rubrica

Rúbrica de Evaluación para "Exploradores de Mitos y Leyendas"

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Lectura Comprensiva Lee los mitos y leyendas con fluidez y comprensión.	Lee con claridad, entonación adecuada y demuestra excelente comprensión del texto.	Lee con buena fluidez y comprensión adecuada del texto.	Lee con dificultad, pero logra entender la idea principal.	Lee con mucha dificultad y muestra poca comprensión del texto.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
Investigación Busca información sobre mitos y leyendas de la comunidad.	Reúne información variada y relevante, citando fuentes con ayuda.	Recopila información adecuada, aunque limitada en variedad.	Busca poca información y con escasa relación al tema.	No logra reunir información o ésta no corresponde al tema.
Identificación de Realidad y Fantasía Distingue elementos reales y fantásticos en los relatos.	Identifica claramente y explica con ejemplos los elementos reales y fantásticos.	Reconoce la mayoría de los elementos reales y fantásticos, con alguna explicación.	Identifica algunos elementos, pero con confusión o falta de explicación.	No logra distinguir entre realidad y fantasía en los relatos.
Compartir y Exponer Presenta el mito o leyenda investigada ante sus compañeros.	Expresa sus ideas con claridad, voz audible y mantiene la atención del grupo.	Se expresa con claridad, aunque con poca confianza o volumen bajo.	Habla con dificultad o con poca claridad, y pierde atención del grupo.	No participa o su presentación es incomprensible para los compañeros.
Escenificación del Relato Representa de forma creativa y respetuosa un mito o leyenda.	Realiza una escenificación organizada, creativa y clara que refleja el relato.	Escenifica el relato con algunos elementos creativos y comprensión del texto.	Participa en la escenificación, pero con poca claridad o creatividad.	No participa o no refleja el contenido del relato en la escenificación.

Instrucciones para el docente: Use esta rúbrica para evaluar el desempeño de cada estudiante al finalizar las tres sesiones. Asigne un puntaje de 1 a 4 en cada criterio y proporcione retroalimentación específica para apoyar el desarrollo de habilidades en lectura, investigación, análisis y expresión oral y corporal.