

Explorando el misterio digital: De las leyendas tradicionales a los Creepypastas

Lenguaje | Lectura | Aprendizaje Basado en Retos

Descripción

Este plan de clase invita a los estudiantes de secundaria a descubrir cómo las leyendas tradicionales han evolucionado en la era digital para convertirse en los llamados “creepypastas”, relatos de terror que circulan por internet. Los estudiantes comprenderán la transición de la oralidad clásica a formatos audiovisuales modernos, analizando el impacto de la tecnología y las redes sociales en la forma de contar historias. Esta experiencia es relevante porque conecta la cultura tradicional con tendencias actuales y con la vida cotidiana de los jóvenes, quienes consumen contenido digital constantemente. Además, promueve el pensamiento crítico sobre cómo las historias pueden influir en emociones y comportamientos. Los estudiantes enfrentarán retos que les permitirán crear y compartir sus propias leyendas digitales, fomentando la creatividad, la colaboración y el uso responsable de medios digitales. Así, podrán valorar la riqueza cultural de las leyendas y su adaptación a nuevos formatos, contribuyendo a su formación como ciudadanos digitales conscientes y creativos.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las características principales de las leyendas tradicionales y cómo se transmitían oralmente.
- Comparar las leyendas tradicionales con los creepypastas, identificando cambios en formato y medios de difusión.
- Crear un relato breve tipo creepypasta que evidencie el uso de recursos audiovisuales o digitales.
- Evaluar el impacto de la transición de la oralidad a los medios digitales en la forma de narrar y compartir historias.
- Argumentar la importancia de preservar la cultura oral adaptándola a los nuevos formatos digitales.

Recursos Necesarios

- Proyector y computadora con acceso a internet.
- Videos cortos sobre leyendas tradicionales y creepypastas (2-3 minutos cada uno).
- Hojas de papel y bolígrafos para escribir relatos.
- Material audiovisual para ejemplo de creepypasta (p. ej. fragmento de video o audio).
- Cuaderno o libreta de apuntes.
- Plataforma digital para compartir relatos (opcional, p. ej. Google Classroom o similar).
- Tarjetas con definiciones y características de leyendas tradicionales y creepypastas.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre qué es una leyenda tradicional y ejemplos simples.
- Habilidad para expresarse por escrito y oralmente.
- Experiencia previa con uso básico de computadora o dispositivos digitales.
- Capacidad para trabajar en equipo y respetar opiniones diversas.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo la evolución de las leyendas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Conectar con el conocimiento previo sobre leyendas tradicionales y presentar el objetivo de entender su evolución hacia los creepypastas digitales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta inicial: “¿Qué es una leyenda? ¿Conocen alguna leyenda que les hayan contado en casa o en la escuela?”
- **Estudiantes:** Responden compartiendo alguna leyenda tradicional que conozcan o hayan escuchado.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta un dato curioso: “¿Sabían que hoy en día hay leyendas que no se cuentan solo en persona, sino que circulan en internet y pueden ser videos, imágenes o textos? Se llaman creepypastas.”
- **Estudiantes:** Escuchan con atención y muestran interés, algunos comentan si han oído hablar de creepypastas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica brevemente que las leyendas han cambiado con la tecnología, pasando de ser cuentos contados de boca en boca a historias compartidas en la red, y que en esta clase explorarán ese cambio.
- **Estudiantes:** Reflexionan sobre cómo usan internet para informarse o entretenerse y se relacionan con el tema.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

El docente introduce el concepto de leyendas tradicionales y creepypastas mediante videos y ejemplos, luego los estudiantes trabajan en actividades que les permiten comparar y crear.

Actividad 1: Explorando leyendas tradicionales y creepypastas

- **Objetivo:** Analizar características y medios de transmisión de leyendas tradicionales y creepypastas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4. Proyecta un video corto sobre una leyenda tradicional y luego uno sobre un creepypasta famoso.
 - Proporciona tarjetas con definiciones y características para que identifiquen similitudes y diferencias.
 - Guía con preguntas: “¿Cómo se transmitía la leyenda tradicional? ¿Cómo circula el creepypasta? ¿Qué medios usan? ¿Qué emociones despiertan?”
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes.
- **Producto:** Lista escrita de características comunes y diferencias (mínimo 3 de cada una).
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol docente:** Observa la participación, formula preguntas que profundicen el análisis y apoya en la organización del grupo.

Actividad 2: Creación de un mini creepypasta

- **Objetivo:** Crear un relato breve que evidencie el uso de recursos digitales o audiovisuales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Explica cómo los creepypastas usan elementos digitales (imágenes, videos, audios) para generar suspenso y miedo.
 - Propone un reto: “En grupos de 3-4, escriban un breve relato de misterio o terror que podría compartirse en internet. Pueden incluir ideas para un video, audio o imagen que acompañe el texto.”
 - Da pautas: inicio, desarrollo y final, máximo 150 palabras.
- **Organización:** Mismos grupos.
- **Producto:** Relato escrito y breve descripción del recurso audiovisual imaginado.
- **Tiempo:** 45 minutos.
- **Rol docente:** Asiste con ideas, fomenta la creatividad y verifica que se usen elementos del contenido aprendido.

Diferenciación

- **Para estudiantes que terminan antes:** Invitar a diseñar un pequeño boceto o esquema visual del recurso audiovisual que acompañaría su creepypasta.
- **Para estudiantes con más dificultades:** Proporcionar una plantilla con preguntas guía para estructurar el relato y apoyo en vocabulario.

Transición

Finalizando la creación, el docente invita a preparar una breve presentación para la siguiente sesión donde compartirán sus relatos y reflexionarán sobre el proceso.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** Solicita a cada grupo mencionar una similitud y una diferencia entre leyendas tradicionales y creepypastas.
- **Estudiantes:** Comparten sus respuestas brevemente.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambió la forma de contar historias desde las leyendas tradicionales hasta los creepypastas?
- ¿Qué ventajas tienen los medios digitales para compartir estas historias?
- ¿Qué desafíos pueden presentar las leyendas digitales frente a las tradicionales?

Retroalimentación:

El docente brinda retroalimentación positiva resaltando la participación, creatividad y comprensión mostrada.

Transferencia:

Se anticipa que en la siguiente sesión compartirán sus relatos y analizarán el impacto de la oralidad versus lo audiovisual.

Sesión 2: Compartiendo y reflexionando sobre leyendas digitales

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Recuperar lo aprendido y preparar la presentación y discusión de los relatos creados.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta detonadora: “¿Qué recuerdan sobre las diferencias entre leyendas tradicionales y creepypastas? ¿Cómo creen que sus relatos reflejan esos cambios?”
- **Estudiantes:** Comparten ideas y expectativas para la sesión.

Motivación y enganche:

El docente motiva destacando la importancia de compartir sus creaciones para entender mejor el poder de las historias en diferentes formatos.

Contextualización:

Se recuerda que el reto es presentar y reflexionar sobre la evolución de las narrativas para comprender el cambio de la oralidad a lo audiovisual.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Presentación del contenido:

Los estudiantes presentan sus relatos y se discute el impacto de la transición a medios digitales.

Actividad 1: Presentación de creepypastas creados

- **Objetivo:** Comunicar y compartir relatos creados, evidenciando el uso de formatos digitales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Organiza que cada grupo exponga su relato y explique el recurso audiovisual pensado.
 - Propone que los demás escuchen atentamente y tomen nota de elementos interesantes.
- **Organización:** Grupos, en plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y discusión grupal.
- **Tiempo:** 60 minutos (10 minutos por grupo aprox., considerando 5 grupos).
- **Rol docente:** Modera, formula preguntas para profundizar y relacionar contenido, fomenta respeto y atención.

Actividad 2: Debate y reflexión grupal

- **Objetivo:** Evaluar el impacto del cambio de la oralidad a lo audiovisual en la narración de leyendas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Propone preguntas para debate: “¿Cuál forma les parece más efectiva? ¿Por qué? ¿Qué riesgos o beneficios trae la digitalización de las leyendas?”
 - Organiza la discusión, invitando a todos a participar.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Conclusiones colectivas anotadas por el docente o un estudiante designado.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol docente:** Facilita, sintetiza ideas y guía hacia la reflexión profunda.

Diferenciación

- **Estudiantes avanzados:** Pueden liderar parte del debate o proponer ejemplos adicionales de leyendas digitales.
- **Estudiantes con dificultades:** Se les brinda apoyo para expresar sus ideas y pueden contribuir con opiniones escritas si prefieren.

Transición

Después del debate, el docente invita a realizar una actividad de cierre para consolidar el aprendizaje.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Actividad:** Ticket de salida: Cada estudiante escribe en una tarjeta tres ideas clave que aprendió sobre la evolución de las leyendas y un comentario sobre qué formato prefiere y por qué.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo cambió tu forma de entender las leyendas tras esta experiencia?
- ¿Qué aprendiste sobre la importancia de adaptar las historias a los nuevos medios?
- ¿Cómo crees que tú podrías usar estas formas de narrar para expresar tus ideas o cultura?

Retroalimentación:

El docente recoge las tarjetas, ofrece comentarios positivos generales y propuestas para seguir explorando el tema en otras materias o fuera del aula.

Transferencia:

Se sugiere a los estudiantes que busquen en casa o en internet otros ejemplos de leyendas digitales y reflexionen sobre su impacto.

Tarea o reto:

- **Desafío para casa:** Investigar un creepypasta popular y preparar un breve informe o presentación para compartir en clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- Diagnóstica: Inicio de la sesión 1 mediante la pregunta detonadora sobre leyendas conocidas.
- Formativa: Durante las actividades de análisis, creación y presentación de relatos en ambas sesiones.
- Sumativa: Al cierre de la sesión 2 con el ticket de salida y la reflexión escrita individual.

Criterios de evaluación:

- Identifica correctamente características de leyendas tradicionales y creepypastas (Objetivo 1 y 2).
- Produce un relato coherente y creativo que incorpora elementos digitales (Objetivo 3).
- Participa activamente en debates y reflexiones, demostrando comprensión del impacto de la oralidad y medios digitales (Objetivo 4).

- Argumenta con fundamentos la importancia de adaptar la cultura oral a formatos modernos (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluación de participación y trabajo en grupo.
- Rúbrica para valorar la creación del relato (claridad, creatividad, uso de recursos).
- Observación directa durante presentaciones y debates.
- Autoevaluación y coevaluación con guías específicas para reflexión.
- Revisión del ticket de salida como evidencia individual de aprendizaje.

Evidencias de aprendizaje:

- Listas comparativas realizadas en grupos.
- Relatos escritos tipo creepypasta con descripción audiovisual.
- Presentaciones orales y participación en debates.
- Respuestas en tickets de salida y reflexiones escritas.