

Explorando nuestras raíces: valorando mitos y leyendas populares y regionales

Lenguaje | Literatura | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase tiene como propósito que los estudiantes de secundaria descubran y valoren la riqueza cultural de los mitos y leyendas populares y regionales, comprendiendo su importancia en la identidad y el patrimonio cultural. A través de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, los estudiantes investigarán, analizarán, y presentarán estas narrativas ancestrales, reconociendo sus valores simbólicos y sus enseñanzas. Este conocimiento les permitirá apreciar la diversidad cultural de su región y país, fomentando el respeto y el sentido de pertenencia. Además, al trabajar en equipo y producir un proyecto tangible, desarrollarán competencias comunicativas, pensamiento crítico y habilidades colaborativas, conectando así el aprendizaje con su vida cotidiana y el mundo real.

Objetivos de Aprendizaje

- Analizar las características principales de los mitos y leyendas populares y regionales.
- Comparar distintas versiones de un mito o leyenda regional para identificar elementos comunes y variantes culturales.
- Crear un producto audiovisual o escrito que refleje la comprensión y valoración de un mito o leyenda popular.
- Argumentar la importancia cultural y social de los mitos y leyendas en la identidad regional.
- Colaborar efectivamente en equipos para diseñar y presentar un proyecto sobre mitos y leyendas.

Recursos Necesarios

- Hojas blancas y de colores (mínimo 20 hojas)
- Marcadores, lápices de colores, plumones y bolígrafos
- Computadoras o tablets con acceso a internet (1 por cada 3-4 estudiantes)
- Proyector y equipo de audio para presentaciones
- Impresora para materiales impresos
- Material impreso con ejemplos de mitos y leyendas regionales (mínimo 3 textos)
- Aplicaciones digitales para crear presentaciones o videos (Canva, PowerPoint, o similar)
- Cuaderno o libreta para apuntes
- Videos cortos sobre mitos y leyendas regionales (duración aproximada 5-7 minutos)

Requisitos Previos

- Conocimiento básico sobre narrativas tradicionales y tipos de textos literarios aprendidos previamente.
- Habilidad para trabajar en equipo y expresarse oralmente en discusiones grupales.
- Capacidad para realizar búsquedas simples de información en internet o materiales impresos.
- Experiencia previa con esquemas o resúmenes para organizar ideas.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo el mundo de los mitos y leyendas

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 15 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir el tema de mitos y leyendas populares y regionales, motivar el interés y activar conocimientos previos sobre narrativas tradicionales.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Alguna vez han escuchado una historia que les contaron sus abuelos, o en su comunidad, que explique cómo se creó algo o un personaje mágico? ¿Pueden compartir un ejemplo?”
- **Estudiantes:** Responden con ejemplos breves de mitos o leyendas que conozcan, narran alguna historia breve.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un video corto (5 minutos) sobre un mito regional famoso e invita a los estudiantes a descubrir qué les llama la atención de esa historia.
- **Estudiantes:** Observan el video atentamente, anotan frases o personajes que les parezcan interesantes.

Contextualización:

- **Docente:** Explica cómo los mitos y leyendas forman parte de la cultura de cada región y cómo nos ayudan a entender tradiciones, valores y costumbres de nuestro entorno.
- **Estudiantes:** Reflexionan sobre la importancia de preservar esas historias y su relación con su propia identidad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Presentación del contenido:

Se plantea el proyecto: “Crearán en equipos una presentación multimedia para dar a conocer y valorar un mito o leyenda popular o regional, investigando sus características, origen y significado cultural.”

Actividad 1: Exploración y selección de mitos y leyendas

- **Objetivo:** Analizar las características principales de los mitos y leyendas.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide a los estudiantes en grupos de 3-4, entrega textos impresos con diferentes mitos y leyendas regionales.
 - “Lean en equipo cada texto y discutan cuáles les interesa explorar para su proyecto. Identifiquen qué elementos los hacen un mito o una leyenda.”
 - **Estudiantes:** Leen y discuten, anotan características y deciden qué historia elegirán.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Lista de características identificadas y mito o leyenda seleccionada.
- **Tiempo:** 40 minutos
- **Rol docente:** Observa, formula preguntas como “¿Qué diferencias ven entre mito y leyenda?”, “¿Por qué creen que esta historia es importante para su región?”

Actividad 2: Investigación guiada en línea y en textos

- **Objetivo:** Profundizar en el contenido del mito o leyenda seleccionada y su contexto cultural.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Utilicen las computadoras o tablets para investigar datos adicionales sobre su historia: origen, personajes, simbolismos y variantes. Anoten la información destacada en una ficha.”
 - **Estudiantes:** Investigan, complementan con información de textos impresos, y registran datos relevantes.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Fichas de información con datos clave del mito o leyenda.
- **Tiempo:** 50 minutos
- **Rol docente:** Asiste a grupos con dudas, sugiere fuentes confiables, pregunta “¿Qué significado cultural creen que tiene esta historia para la comunidad?”

Diferenciación:

- Para estudiantes que terminan antes: Proponer que comiencen a bosquejar ideas para la presentación multimedia o preparar preguntas para sus compañeros.
- Para estudiantes que necesitan más apoyo: Asignar roles específicos en el grupo (lector, anotador, buscador de información) y ofrecer apoyo individual para comprender textos.

Transición:

El docente invita a los grupos a organizar la información obtenida para preparar el siguiente paso: diseñar cómo comunicarán su mito o leyenda al resto de la clase.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “En una plenaria, cada grupo comparte brevemente qué mito o leyenda eligió y una característica especial que aprendieron.”
- **Estudiantes:** Expresan en voz alta y anotan aportes de compañeros en sus cuadernos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí hoy sobre los mitos y leyendas?
- ¿Por qué es importante conservar estas historias en nuestra comunidad?
- ¿Cómo trabajamos en equipo para investigar?

Retroalimentación:

El docente ofrece comentarios positivos sobre la participación y el trabajo en equipo, alentando a profundizar en la siguiente sesión.

Transferencia:

Se anuncia que en la siguiente sesión continuarán trabajando en su proyecto para crear una presentación que podrán compartir con otros estudiantes o familiares.

Sesión 2: Profundizando en el significado y creando el proyecto

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Retomar el trabajo del proyecto, organizar la información y planear la presentación creativa.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Qué aprendieron en la sesión pasada sobre las historias que eligieron? ¿Qué les gustaría destacar en su presentación?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten breves ideas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos breves de presentaciones creativas (video, cartel, dramatización) para inspirar a los estudiantes.

- **Estudiantes:** Observan y anotan ideas para su propio proyecto.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 100 minutos

Actividad 1: Diseño y elaboración de la presentación multimedia o creativa

- **Objetivo:** Crear un producto audiovisual o escrito que refleje la comprensión y valoración del mito o leyenda.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “En sus grupos, decidan qué formato usarán para presentar su historia (video, presentación digital, cartel ilustrado, dramatización breve). Organicen las ideas principales y comiencen a elaborar su producto.”
 - **Estudiantes:** Planifican, asignan tareas, crean guiones, hacen bocetos, graban audios o videos, diseñan diapositivas, o elaboran carteles.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Producto audiovisual, cartel o guion dramatizado.
- **Tiempo:** 100 minutos
- **Rol docente:** Supervisa avances, ofrece retroalimentación formativa, sugiere recursos y fomenta la participación equitativa.

Diferenciación:

- Estudiantes avanzados pueden proponer agregar música o efectos visuales a su proyecto.
- Estudiantes con dificultades pueden recibir apoyo para organizar ideas o para manejar las herramientas digitales.

Transición:

El docente invita a preparar una breve presentación oral para compartir el trabajo en la siguiente sesión.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 10 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Cada grupo comparte qué parte del proyecto les resultó más interesante y qué desafío encontraron.”
- **Estudiantes:** Comparten y anotan aprendizajes y retos.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué habilidades usé para crear el proyecto?
- ¿Cómo ayudó mi equipo a mejorar el trabajo?
- ¿Qué me gustaría mejorar para la presentación final?

Retroalimentación:

El docente refuerza la importancia del esfuerzo colectivo y la creatividad, motivando para la siguiente sesión.

Transferencia:

Se recuerda que en la próxima sesión presentarán su proyecto a la clase.

Sesión 3: Presentando y valorando las historias de nuestra región

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Preparar y organizar la presentación oral y visual de los proyectos realizados.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Qué puntos clave debe tener una buena presentación para que todos comprendan y se interesen en la historia que contarán?”
- **Estudiantes:** Responden y generan lista colectiva de características de una buena presentación.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Invita a pensar en el público (compañeros, familia) y en cómo hacer la presentación atractiva.
- **Estudiantes:** Reflexionan y planifican brevemente su exposición.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 95 minutos

Actividad 1: Presentación de proyectos y escucha activa

- **Objetivo:** Argumentar la importancia cultural y social de los mitos y leyendas a través de presentaciones orales y visuales.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Cada grupo presentará su proyecto en un tiempo máximo de 10 minutos. El resto tomará notas y preparará preguntas.”
 - **Estudiantes:** Presentan y escuchan atentamente, anotan dudas o comentarios para compartir.
- **Organización:** Plenaria, con turnos para cada grupo
- **Producto:** Presentaciones orales y visuales; apuntes de compañeros.
- **Tiempo:** 90 minutos (10 minutos x 8 grupos aprox.)

- **Rol docente:** Modera el tiempo, fomenta el respeto, formula preguntas para profundizar, guía la discusión posterior.

Actividad 2: Debate y valoración colectiva

- **Objetivo:** Evaluar y valorar la diversidad y relevancia de los mitos y leyendas presentados.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “¿Qué aprendimos de la diversidad de mitos y leyendas? ¿Cómo nos ayudan a entender nuestra cultura y la de otros?”
 - **Estudiantes:** Participan en debate guiado, expresan opiniones fundamentadas.
- **Organización:** Plenaria
- **Producto:** Registro de ideas clave en el pizarrón o pizarra digital.
- **Tiempo:** 5 minutos
- **Rol docente:** Promueve la reflexión, sintetiza aportes.

Diferenciación:

- Estudiantes con mayor facilidad para hablar pueden ayudar a moderar el debate o formular preguntas.
- Estudiantes con dificultades pueden expresar sus ideas por escrito o con apoyo del docente.

Transición:

Se invita a preparar una autoevaluación y reflexión para la siguiente sesión final de cierre.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 15 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Resumamos en tres ideas qué aprendimos sobre la importancia de los mitos y leyendas.”
- **Estudiantes:** Participan en la construcción colectiva de un mapa mental en la pizarra.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Cómo ayudó el trabajo en equipo a mejorar mi proyecto?
- ¿Qué me sorprendió o llamó la atención de los mitos y leyendas de mis compañeros?
- ¿Cómo puedo aplicar lo aprendido en mi vida diaria o en mi comunidad?

Retroalimentación:

El docente valora la participación y el respeto durante las exposiciones, felicita por el esfuerzo colectivo.

Transferencia:

Se anticipa que en la próxima sesión harán una reflexión final y compartirán aprendizajes en un mural colaborativo.

Sesión 4: Reflexión, valoración y difusión cultural

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión:

Consolidar aprendizajes y preparar la difusión de los productos para la comunidad escolar.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** “¿Qué elementos consideran esenciales para que otros valoren los mitos y leyendas que investigaron?”
- **Estudiantes:** Responden y comparten ideas.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 90 minutos

Actividad 1: Elaboración de un mural cultural colaborativo

- **Objetivo:** Crear un mural que refleje la valoración de los mitos y leyendas regionales para compartir con la comunidad educativa.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “En equipos, diseñen y elaboren una sección del mural con imágenes, frases y datos importantes de su mito o leyenda.”
 - **Estudiantes:** Dibujan, escriben y pegan materiales para el mural colectivo.
- **Organización:** Grupos de 3-4 estudiantes
- **Producto:** Mural cultural en cartulina grande o panel mural.
- **Tiempo:** 90 minutos
- **Rol docente:** Asiste, organiza materiales, fomenta la creatividad y cohesión del mural.

Actividad 2: Preparación de mensajes para compartir en redes escolares o boletín

- **Objetivo:** Argumentar la importancia cultural de mitos y leyendas para difusión.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** “Escriban mensajes cortos (2-3 frases) para explicar por qué debemos valorar y preservar estas historias.”
 - **Estudiantes:** Redactan mensajes y los comparten con el docente para revisión.
- **Organización:** Individual o en parejas

- **Producto:** Mensajes para redes o boletín escolar.
- **Tiempo:** 20 minutos (de forma simultánea con la elaboración del mural algunos pueden trabajar en esto)
- **Rol docente:** Apoya con corrección y sugerencias.

Diferenciación:

- Para estudiantes con habilidades artísticas: pueden encargarse de ilustrar el mural.
- Para estudiantes con fortalezas en redacción: pueden liderar la elaboración de mensajes escritos.

Transición:

Se prepara el cierre final con reflexión y autoevaluación.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 20 minutos

Síntesis:

- **Docente:** “Hagamos un resumen en grupo: ¿Por qué es importante conocer y valorar los mitos y leyendas de nuestra región?”
- **Estudiantes:** Escriben tres ideas clave en un papelito o en su cuaderno para compartir.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendí sobre la cultura y la identidad a través de este proyecto?
- ¿Cómo puedo compartir este conocimiento con mi familia o comunidad?
- ¿Qué habilidades desarrollé en este proceso?

Retroalimentación:

El docente realiza una ronda de comentarios destacando el esfuerzo, el aprendizaje y la colaboración mostrados durante todas las sesiones.

Transferencia:

Invita a los estudiantes a que compartan el mural y mensajes con la comunidad escolar y en casa, para promover la valoración cultural continua.

Tarea o reto:

Invitar a los estudiantes a entrevistar a un familiar sobre una historia o leyenda que conozca y traerla para compartir en clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la primera sesión mediante la pregunta detonadora sobre conocimientos previos de mitos y leyendas.
- **Formativa:** Durante las sesiones 1 a 3, observando participación, colaboración en equipo, calidad de información investigada y avances en el proyecto.
- **Sumativa:** En la sesión 3 y 4, a través de la presentación final, el mural cultural y la reflexión escrita.

Criterios de evaluación:

- Identifica y describe características de mitos y leyendas (Objetivo 1).
- Analiza y compara versiones de mitos o leyendas con fundamentos claros (Objetivo 2).
- Elabora un producto creativo que refleje comprensión y valoración cultural (Objetivo 3).
- Argumenta la importancia cultural y social de las historias presentadas (Objetivo 4).
- Trabaja colaborativamente y comunica eficazmente en equipo (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para seguimiento de actividades grupales e individuales.
- Rúbrica para evaluar el proyecto final (contenido, creatividad, presentación y trabajo en equipo).
- Observación directa durante actividades y presentaciones.
- Autoevaluación y coevaluación con guías sencillas para reflexión individual y grupal.
- Portafolio con fichas de investigación, bosquejos y productos elaborados.

Evidencias de aprendizaje:

- Fichas de investigación y análisis de mitos y leyendas.
- Producto final multimedia, cartel o dramatización.
- Presentación oral ante el grupo.
- Mural cultural elaborado colaborativamente.
- Mensajes escritos para difusión cultural.
- Reflexiones escritas personales y grupales.

Enriquecimientos

Inicio - Activar

Actividad para Activar Conocimientos Previos: "¿Qué sabemos sobre mitos y leyendas?"

Duración: 8 minutos

Objetivo: Conectar los conocimientos previos de los estudiantes sobre mitos y leyendas con los objetivos de aprendizaje del proyecto, fomentando la participación activa y el interés por el tema.

- **Materiales necesarios:** Pizarrón o papelógrafo, marcadores o tizas.

Procedimiento:

1. **Introducción breve (2 minutos):** El docente explica que el proyecto abordará mitos y leyendas populares y regionales, destacando su importancia para comprender nuestras raíces culturales.
2. **Lluvia de ideas guiada (5 minutos):**
 - El docente pregunta: "¿Qué es un mito? ¿Y qué es una leyenda?"
 - Los estudiantes responden libremente, mientras el docente anota las ideas principales en el pizarrón o papelógrafo.
 - Se indaga sobre ejemplos que conozcan de mitos o leyendas, especialmente de su región o país.
3. **Reflexión rápida (1 minuto):** El docente destaca las similitudes y diferencias entre mitos y leyendas mencionadas, y señala cómo estas historias forman parte de la identidad cultural.

Conexión con los objetivos de aprendizaje: Esta actividad activa y visibiliza los conocimientos previos de los estudiantes, facilitando la comprensión y valoración de los mitos y leyendas que explorarán en profundidad durante el proyecto.

Desarrollo - Gamificar

Elementos de Gamificación para la Fase de Desarrollo

Para la fase de desarrollo del plan "Explorando nuestras raíces: valorando mitos y leyendas populares y regionales", se proponen las siguientes mecánicas de gamificación que motivan a los estudiantes, refuerzan los objetivos de aprendizaje y se adaptan al tiempo disponible (4 sesiones de 2 horas cada una):

- **Misiones Temáticas:** Cada sesión comienza con una "misión" relacionada con mitos y leyendas (por ejemplo, investigar el origen de una leyenda regional o crear un resumen creativo de un mito). Completar la misión otorga puntos de experiencia (XP) que se acumulan durante las sesiones.
- **Equipos y Roles:** Los estudiantes se organizan en equipos de 4-5 miembros, asignando roles específicos como investigador, escritor, presentador y diseñador visual. Esto fomenta la colaboración y permite que cada alumno aporte según su fortaleza.
- **Tablero de Progreso Visual:** Se utiliza un tablero visible en el aula (físico o digital) donde se muestran los puntos acumulados por cada equipo, el avance en las tareas y los logros alcanzados (por ejemplo, "Leyenda Descubierta", "Narrador Estrella").
- **Desafíos Semanales:** Al final de cada sesión, se propone un desafío breve (quiz interactivo, juego de preguntas rápidas sobre mitos y leyendas, o un reto creativo como inventar un final alternativo para una leyenda). El equipo ganador gana puntos extra para su equipo.
- **Insignias Digitales o Físicas:** Se otorgan insignias por habilidades y logros específicos, por ejemplo: "Explorador de Mitos", "Narrador Creativo", "Investigador Riguroso". Esto fomenta el reconocimiento individual dentro del grupo.
- **Reto Final - Creación de Proyecto:** Como culminación, los equipos deben crear un proyecto que combine investigación, narrativa y elementos visuales (como un video, presentación o cartel) sobre una leyenda o mito regional. La presentación de estos proyectos se evalúa con criterios claros y ofrece puntos de bonificación por creatividad, trabajo en equipo y calidad del contenido.

Estas mecánicas están diseñadas para mantener a los estudiantes motivados, promover el trabajo colaborativo y reforzar la comprensión y valoración de los mitos y leyendas populares y regionales, alineándose con la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para evaluar el proyecto final: "Explorando nuestras raíces: valorando mitos y leyendas populares y regionales"

Esta rúbrica está diseñada para evaluar los resultados finales del proyecto, considerando los objetivos de aprendizaje y el nivel académico de estudiantes de secundaria (12-15 años). Cada criterio está valorado en una escala de 1 a 4, donde 4 es el nivel más alto.

Criterio	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Satisfactorio	1 - Necesita Mejorar
Comprensión de mitos y leyendas Demuestra conocimiento claro y profundo de los mitos y leyendas populares y regionales trabajados.	Explica con detalle los elementos, origen y significado de los mitos y leyendas, mostrando comprensión profunda.	Describe adecuadamente los mitos y leyendas con algunos detalles relevantes.	Muestra comprensión básica pero con confusiones o falta de detalles importantes.	No logra explicar correctamente los mitos y leyendas o presenta muchas imprecisiones.
Valoración cultural Reflexiona críticamente sobre la importancia cultural y social de los mitos y leyendas en su comunidad o región.	Argumenta con claridad y ejemplos la relevancia cultural y social, mostrando una reflexión profunda.	Reconoce la importancia cultural con argumentos adecuados pero superficiales.	Muestra una valoración limitada o poco clara sobre la importancia cultural.	No reconoce ni reflexiona sobre la importancia cultural de los mitos y leyendas.
Creatividad y presentación Elabora una presentación o producto final original, claro y atractivo, que comunica efectivamente el contenido.	Presenta un producto creativo, bien organizado y muy atractivo que capta la atención y comunica eficazmente.	Producto claro y organizado con algunos elementos creativos, comunicación adecuada.	Producto funcional pero con poca creatividad o presentación poco clara.	Producto desorganizado, poco atractivo o difícil de entender.

Criterio	4 - Excelente	3 - Bueno	2 - Satisfactorio	1 - Necesita Mejorar
Trabajo en equipo y colaboración Participa activamente y colabora de manera efectiva con sus compañeros durante el desarrollo del proyecto.	Contribuye consistentemente, escucha y apoya a sus compañeros, fomentando un buen ambiente de trabajo.	Participa y colabora con algunos momentos de aportes significativos.	Participa de manera limitada o sólo en algunas actividades.	No participa ni colabora con el equipo durante el proyecto.
Uso del lenguaje Utiliza un lenguaje adecuado al nivel académico, con gramática, ortografía y expresión oral o escrita correctas.	Expresa ideas con claridad, utilizando vocabulario pertinente y sin errores ortográficos o gramaticales.	Lenguaje adecuado con pocos errores que no afectan la comprensión.	Presenta algunos errores que dificultan la comprensión parcial del contenido.	Errores frecuentes que afectan seriamente la comunicación del mensaje.