

Seguir piratas con un cuento: "Un barco muy pirata"

Lenguaje | Lectura | Aprendizaje Basado en Indagación

Descripción

Este plan de clase está diseñado para estudiantes de primaria (6-11 años) con el propósito de desarrollar habilidades de lectura comprensiva y pensamiento crítico a través del cuento "Un barco muy pirata". Los estudiantes explorarán el mundo de los piratas con una mirada interrogativa e indagatoria, formulando preguntas, investigando y construyendo significado desde sus propias experiencias y el texto. La metodología de Aprendizaje Basado en Indagación permite que los alumnos participen activamente, promoviendo su autonomía y el desarrollo de competencias lectoras fundamentales. Además, se busca que los niños relacionen las aventuras y características de los piratas con su entorno, favoreciendo la conexión entre la escuela y la vida real. A lo largo de 6 sesiones, los estudiantes participarán en actividades que estimulan su curiosidad, creatividad y capacidad de análisis, fomentando un aprendizaje significativo y duradero.

Objetivos de Aprendizaje

- Formular y responder preguntas sobre el texto para construir comprensión lectora.
- Analizar personajes, escenarios y eventos del cuento "Un barco muy pirata" para identificar elementos narrativos básicos.
- Crear representaciones visuales y escritas que reflejen la comprensión del cuento.
- Desarrollar habilidades para expresar ideas y opiniones sobre el cuento en forma oral y escrita.
- Relacionar el contenido del cuento con experiencias propias y conocimientos previos.

Recursos Necesarios

- Libro o copia impresa del cuento "Un barco muy pirata" (1 por cada estudiante o grupo).
- Hojas blancas tamaño A4 y de colores (mínimo 3 por estudiante).
- Crayones, lápices de colores, marcadores y lápices grafito.
- Pizarrón o cartulina grande para anotaciones grupales.
- Proyector o computadora para mostrar imágenes relacionadas con piratas.
- Tarjetas con preguntas guía impresas.
- Cuadernos de lectura o carpetas para registrar avances y productos.
- Audio o video corto sobre piratas (opcional, duración no mayor a 3 minutos).
- Reloj o cronómetro para controlar tiempos de actividades.

Requisitos Previos

- Conocimiento básico del alfabeto y habilidades iniciales de lectura.
- Experiencia previa en escuchar cuentos y narraciones orales.
- Habilidad para expresar ideas oralmente en forma sencilla.
- Capacidad para trabajar en grupo y respetar turnos de palabra.
- Haber participado en actividades previas de formulación de preguntas simples.

Actividades

Sesión 1: Descubriendo el mundo pirata y activando la curiosidad

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Introducir a los estudiantes en el tema de los piratas mediante la activación de sus conocimientos previos y el despertar de su curiosidad para el cuento.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Saluda y pregunta: "¿Quién sabe qué es un pirata? ¿Han escuchado alguna historia sobre ellos?"
- **Estudiantes:** Responden y comparten breves anécdotas o ideas sobre piratas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra una imagen colorida de un barco pirata y dice: "Hoy vamos a seguir la historia de un barco muy pirata, lleno de aventuras y misterios. ¿Quieren descubrir qué pasa en ese barco?"
- **Estudiantes:** Expresan su interés y expectativas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica: "Leer cuentos nos ayuda a imaginar y conocer mundos nuevos, como el de los piratas, y también a entender mejor las historias que escuchamos o vemos en películas."
- **Estudiantes:** Escuchan y asienten.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

Presentación del contenido: Se presenta el cuento "Un barco muy pirata" de manera interactiva, invitando a los estudiantes a formular preguntas y compartir predicciones.

• Actividad 1: Lectura compartida e interacción

- **Objetivo:** Formular preguntas sobre el texto para construir comprensión lectora.
- **Instrucciones:**

- **Docente:** Lee el cuento en voz alta mostrando las ilustraciones. En cada página, pausa y pregunta: "¿Qué creen que pasará ahora? ¿Por qué creen que el pirata hace eso?"

- **Estudiantes:** Responden, expresan ideas y hacen preguntas.

- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Lista de preguntas y predicciones escritas en el pizarrón.

- **Tiempo:** 20 minutos.

- **Rol docente:** Escuchar, registrar preguntas, motivar a que todos participen, reformular preguntas para mayor claridad.

• **Actividad 2: Mapa mental colectivo sobre piratas**

- **Objetivo:** Relacionar el contenido del cuento con conocimientos previos y organizar ideas.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Invita a los estudiantes a decir palabras o ideas que asocian con piratas. Las escribe en el pizarrón formando un mapa mental con dibujos simples.

- **Estudiantes:** Aportan ideas y comentan.

- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Mapa mental en el pizarrón.

- **Tiempo:** 15 minutos.

- **Rol docente:** Facilitar la participación, ordenar ideas, ejemplificar con dibujos.

• **Actividad 3: Preguntas para explorar**

- **Objetivo:** Formular preguntas que guiarán la indagación en las siguientes sesiones.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Reparte tarjetas con preguntas relacionadas al cuento (Ej: "¿Cómo es un barco pirata?", "¿Qué hacen los piratas en el barco?", "¿Qué aventuras pueden tener?"). Pide a los estudiantes que elijan una y la lean en voz alta.

- **Estudiantes:** Eligen y leen sus preguntas, las discuten brevemente en parejas.

- **Organización:** Parejas.

- **Producto:** Preguntas seleccionadas para investigar.

- **Tiempo:** 10 minutos.

- **Rol docente:** Ayuda a comprender las preguntas, fomenta la interacción.

Diferenciación: Para estudiantes que terminan antes, se les invita a dibujar su pirata o barco preferido y escribir una frase sobre él. Para quienes necesitan apoyo, se les ofrece ayuda para formular preguntas o para expresar sus ideas oralmente.

Transición: El docente conecta la última actividad diciendo: "La próxima vez, buscaremos respuestas a estas preguntas y descubriremos más sobre el barco muy pirata."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Pide a los estudiantes que digan en voz alta una cosa nueva que aprendieron o que les llamó la atención del cuento.
- **Reflexión metacognitiva:** "¿Qué preguntas tienen ahora sobre los piratas?", "¿Cómo nos ayudó hacer preguntas en esta sesión?"
- **Retroalimentación:** El docente reconoce las ideas compartidas y motiva el interés para la próxima sesión.
- **Transferencia:** Explica que en la siguiente sesión seguirán investigando y descubriendo más detalles del cuento.
- **Tarea o reto:** Invitar a que en casa conversen con sus familiares sobre qué les gustaría ser si fueran piratas y que traigan una idea para compartir.

Sesión 2: Explorando personajes y escenarios del cuento

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Recordar las preguntas de la sesión anterior y presentar el objetivo de descubrir quiénes son los personajes y dónde sucede la historia.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué recuerdan del barco muy pirata y sus personajes? ¿Qué preguntas trajeron para investigar?"
- **Estudiantes:** Comparten y recuerdan.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra imágenes de personajes piratas y escenarios (barco, isla, mar). Dice: "Hoy vamos a descubrir quiénes viven en nuestro barco pirata y dónde están sus aventuras."
- **Estudiantes:** Muestran interés y participan.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que conocer personajes y escenarios ayuda a entender mejor las historias y a imaginar cómo son y qué hacen.
- **Estudiantes:** Escuchan y preguntan.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

- **Actividad 1: Identificación de personajes**
 - **Objetivo:** Analizar personajes para identificar características y roles.
 - **Instrucciones:**

- **Docente:** Lee fragmentos del cuento que describen personajes. Pide que cada estudiante elija un personaje y anote o dibuje sus características.

- **Estudiantes:** Trabajan individualmente o en parejas para identificar aspectos del personaje.

- **Organización:** Individual o parejas.

- **Producto:** Fichas o dibujos con descripciones de personajes.

- **Tiempo:** 20 minutos.

- **Rol docente:** Apoya con preguntas guía: "¿Cómo es este personaje? ¿Qué le gusta hacer? ¿Es valiente, amable, travieso?"

• Actividad 2: Mapa de escenarios

- **Objetivo:** Identificar y representar escenarios del cuento.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Entrega hojas y materiales para que los estudiantes dibujen el barco y lugares donde ocurren las aventuras.

- **Estudiantes:** Dibujan y pueden agregar etiquetas o frases cortas.

- **Organización:** Grupos de 3-4.

- **Producto:** Mapa ilustrado de escenarios.

- **Tiempo:** 20 minutos.

- **Rol docente:** Facilita materiales, hace preguntas para profundizar: "¿Dónde está el tesoro? ¿Qué hay en la isla?"

• Actividad 3: Compartir y discutir

- **Objetivo:** Expresar ideas y comparar percepciones.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Invita a cada grupo o pareja a mostrar sus dibujos y explicar qué descubrieron sobre personajes y escenarios.

- **Estudiantes:** Presentan y escuchan a compañeros.

- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Presentaciones orales y visuales.

- **Tiempo:** 5 minutos.

- **Rol docente:** Promueve respeto y escucha activa, refuerza conceptos.

Diferenciación: Para estudiantes con dificultades, se ofrecen plantillas con personajes y espacios para completar. Para los que avanzan rápido, se les invita a inventar un personaje nuevo para el barco pirata.

Transición: El docente concluye: "Ahora que conocemos mejor a los personajes y lugares, en la próxima sesión vamos a descubrir qué aventuras viven y qué problemas enfrentan."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Cada estudiante dice una característica de un personaje o un lugar del cuento.
- **Reflexión metacognitiva:** "¿Qué aprendimos hoy sobre los personajes? ¿Cómo nos ayuda saber dónde ocurren las historias?"
- **Retroalimentación:** El docente destaca las aportaciones y motiva la próxima sesión.
- **Transferencia:** Invita a pensar en qué tipo de aventura les gustaría tener en un barco pirata.
- **Tarea o reto:** Dibujar en casa su lugar favorito del cuento y traerlo para compartir.

Sesión 3: Investigando las aventuras y problemas del barco pirata

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Revisar lo aprendido y preparar a los estudiantes para explorar las aventuras y conflictos de la historia.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué aventuras creen que pueden vivir los piratas? ¿Han escuchado alguna aventura emocionante?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas y recuerdan las sesiones anteriores.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Presenta una breve dramatización o audio donde se escucha el sonido de olas y gritos de piratas, generando expectativa.
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y expresan curiosidad.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que toda historia tiene problemas y aventuras que los personajes deben resolver para lograr sus objetivos.
- **Estudiantes:** Asienten y preguntan.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Lectura guiada de aventuras

- **Objetivo:** Analizar eventos y problemas en la historia.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Lee fragmentos que describen las aventuras y problemas del barco. Pausa para que los estudiantes identifiquen qué sucede y cuál es el problema.
 - **Estudiantes:** Responden y anotan en sus cuadernos o carpetas las aventuras y problemas identificados.

- **Organización:** Individual y plenaria.
- **Producto:** Lista escrita o dibujos de aventuras y problemas.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Formula preguntas guía: "¿Qué pasó? ¿Cómo reaccionaron los piratas? ¿Qué problema enfrentaron?"

• **Actividad 2: Dramatización en grupos**

- **Objetivo:** Expresar oralmente y corporalmente las aventuras del cuento.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Divide la clase en grupos de 4; cada grupo elige una aventura o problema para representarla con movimientos y diálogo.
 - **Estudiantes:** Preparan y presentan la dramatización.
- **Organización:** Grupos de 4.
- **Producto:** Presentación dramatizada.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Facilita, observa la comprensión y fomenta la creatividad.

• **Actividad 3: Preguntas para profundizar**

- **Objetivo:** Formular y responder preguntas para profundizar la comprensión.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Propone preguntas como: "¿Por qué los piratas enfrentan ese problema? ¿Qué harías tú si fueras pirata en esa situación?"
 - **Estudiantes:** Responden oralmente o por escrito.
- **Organización:** Individual o parejas.
- **Producto:** Respuestas escritas o compartidas oralmente.
- **Tiempo:** 5 minutos.
- **Rol docente:** Estimula la reflexión y conecta ideas.

Diferenciación: Para quienes requieren apoyo, se ofrecen preguntas más simples y acompañamiento para la dramatización. Para quienes terminan temprano, se les invita a inventar una aventura nueva para el barco pirata y escribirla.

Transición: El docente indica: "En la próxima sesión, exploraremos cómo se resuelven estas aventuras y qué aprendemos de ellas."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Cada estudiante comparte una aventura que le gustó o un problema que le pareció interesante.

- **Reflexión metacognitiva:** "¿Qué aprendí sobre los problemas que enfrentan los piratas? ¿Cómo puedo usar esta información para entender otras historias?"
- **Retroalimentación:** El docente reconoce las aportaciones y destaca el valor de la imaginación y el análisis.
- **Transferencia:** Anuncia que en la próxima sesión se estudiarán las soluciones y desenlaces.
- **Tarea o reto:** Dibujar o escribir una posible solución para un problema pirata.

Sesión 4: Descubriendo las soluciones y el desenlace

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Recordar los problemas y preparar a los estudiantes para descubrir cómo se resuelven y qué sucede al final del cuento.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué problemas recuerdan que tuvieron los piratas? ¿Qué creen que hicieron para resolverlos?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas y predicciones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta una pequeña anécdota o muestra un video corto sobre colaboración para resolver problemas.
- **Estudiantes:** Prestan atención y comentan.

Contextualización:

- **Docente:** Explica la importancia de encontrar soluciones en las historias y en la vida.
- **Estudiantes:** Asienten y se preparan para la lectura.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• Actividad 1: Lectura guiada de soluciones y desenlace

- **Objetivo:** Identificar cómo se resuelven los conflictos y cuál es el final de la historia.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Lee los últimos fragmentos del cuento, invitando a los estudiantes a prestar atención a las soluciones y al desenlace.
 - **Estudiantes:** Escuchan y anotan o ilustran las soluciones encontradas.
- **Organización:** Plenaria con anotaciones individuales.
- **Producto:** Notas o dibujos de soluciones y final.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol docente:** Hace preguntas para clarificar: "¿Cómo resolvieron el problema? ¿Qué aprendieron los piratas?"

• Actividad 2: Crear un final alternativo

- **Objetivo:** Crear y expresar ideas propias sobre el final de la historia.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Propone que cada estudiante imagine un final diferente para el cuento y lo escriba o dibuje.
 - **Estudiantes:** Trabajan individualmente o en parejas para crear su final alternativo.
- **Organización:** Individual o parejas.
- **Producto:** Texto o dibujo del final alternativo.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Apoya con preguntas y revisa la coherencia de ideas.

• Actividad 3: Compartir finales

- **Objetivo:** Expresar oralmente ideas y escuchar a otros.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Invita a algunos estudiantes a compartir su final alternativo.
 - **Estudiantes:** Presentan y escuchan a sus compañeros.
- **Organización:** Plenaria.
- **Producto:** Presentación oral.
- **Tiempo:** 5 minutos.
- **Rol docente:** Fomenta el respeto y destaca la creatividad.

Diferenciación: Se ofrece ayuda para quienes necesitan apoyo en la escritura y se invita a los más avanzados a escribir un párrafo más detallado o a inventar un diálogo final.

Transición: El docente concluye: "En la próxima sesión, haremos actividades para recordar todo lo que aprendimos y prepararnos para una gran aventura final."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Solicitar a los estudiantes que digan una solución que les haya gustado y por qué.
- **Reflexión metacognitiva:** "¿Qué aprendí hoy sobre cómo resolver problemas? ¿Por qué es importante imaginar diferentes finales?"
- **Retroalimentación:** El docente valora las ideas y motiva la creatividad.
- **Transferencia:** Explica que en la próxima sesión crearán un proyecto final sobre el barco pirata.
- **Tarea o reto:** Pensar en un objeto que no puede faltar en un barco pirata y traerlo o dibujarlo.

Sesión 5: Creando nuestro propio barco muy pirata

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Preparar a los estudiantes para diseñar y crear un proyecto grupal que sintetice lo aprendido sobre el cuento y el mundo pirata.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué elementos debe tener un barco muy pirata? ¿Qué personajes y aventuras queremos incluir?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas y recuerdan sesiones anteriores.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra ejemplos de barcos piratas hechos con materiales reciclados o dibujos para estimular la creatividad.
- **Estudiantes:** Observan y expresan entusiasmo.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que el proyecto les permitirá aplicar lo aprendido y trabajar en equipo para crear algo propio.
- **Estudiantes:** Se preparan para la actividad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

• **Actividad 1: Diseño del barco pirata**

- **Objetivo:** Crear una representación visual del barco pirata integrando personajes y escenarios.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Forma grupos de 4-5 estudiantes. Entrega materiales para que diseñen y dibujen un barco pirata con sus personajes y aventuras.
 - **Estudiantes:** Colaboran para elaborar el diseño, discuten y deciden qué incluir.
- **Organización:** Grupos.
- **Producto:** Dibujo o maqueta simple del barco muy pirata.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol docente:** Facilita materiales, orienta y fomenta la participación equitativa.

• **Actividad 2: Presentación y explicación**

- **Objetivo:** Expresar oralmente lo creado y justificar decisiones.
- **Instrucciones:**
 - **Docente:** Cada grupo presenta su barco, describiendo personajes, escenarios y aventuras.
 - **Estudiantes:** Presentan en plenaria y responden preguntas.
- **Organización:** Grupos y plenaria.
- **Producto:** Presentación oral y visual.

- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol docente:** Promueve un ambiente respetuoso y da retroalimentación positiva.

Diferenciación: Se ofrece apoyo en la planificación y dibujo para estudiantes que lo requieran. Para los avanzados, se propone agregar textos o etiquetas explicativas.

Transición: El docente anuncia: "En la última sesión, reflexionaremos sobre todo lo aprendido y celebraremos nuestras historias piratas."

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Preguntar: "¿Qué fue lo más divertido de crear su barco pirata?"
- **Reflexión metacognitiva:** "¿Cómo usamos lo que aprendimos del cuento para hacer nuestro barco?"
- **Retroalimentación:** Reconocer el esfuerzo y creatividad de los grupos.
- **Transferencia:** Invitar a seguir leyendo y creando historias en casa.
- **Tarea o reto:** Pensar en un nombre para el barco y traerlo para la próxima sesión.

Sesión 6: Síntesis, reflexión y celebración pirata

Fase de Inicio

Tiempo estimado: 10 minutos

Propósito de la sesión: Repasar lo aprendido y preparar a los estudiantes para la actividad final de síntesis y cierre.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: "¿Qué recuerdan del cuento y de nuestro proyecto del barco muy pirata?"
- **Estudiantes:** Comparten ideas y recuerdos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra un cartel con el título "Fiesta Pirata de Lectura" para generar expectativa sobre la celebración final.
- **Estudiantes:** Se entusiasman y participan.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy reflexionarán sobre lo aprendido y compartirán sus experiencias.
- **Estudiantes:** Se preparan para la actividad.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado: 45 minutos

- **Actividad 1: Mapa conceptual colectivo**
 - **Objetivo:** Sintetizar los elementos clave del cuento y del proyecto.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** En el pizarrón, dibuja un mapa conceptual con el título "Un barco muy pirata". Pide a los estudiantes aportar palabras, frases o dibujos que representen personajes, escenarios, aventuras, problemas y soluciones.
- **Estudiantes:** Participan aportando ideas y explicándolas.

- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Mapa conceptual colectivo.

- **Tiempo:** 20 minutos.

- **Rol docente:** Organiza ideas, conecta conceptos y destaca aportes.

- **Actividad 2: Autoevaluación y coevaluación**

- **Objetivo:** Reflexionar sobre el propio aprendizaje y valorar el trabajo de compañeros.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Entrega una lista sencilla con preguntas para que cada estudiante evalúe su participación, lo que aprendió y lo que le gustaría mejorar. Luego, en parejas, comparten sus respuestas.
- **Estudiantes:** Completan la autoevaluación y dialogan con un compañero.

- **Organización:** Individual y parejas.

- **Producto:** Lista de autoevaluación completada y diálogo.

- **Tiempo:** 15 minutos.

- **Rol docente:** Acompaña, escucha y orienta la reflexión.

- **Actividad 3: Celebración y cierre**

- **Objetivo:** Reconocer el esfuerzo colectivo y motivar la continuidad del hábito lector.

- **Instrucciones:**

- **Docente:** Organiza una breve celebración donde cada estudiante dice una frase que destaque lo que más le gustó de la experiencia.
- **Estudiantes:** Participan y escuchan a sus compañeros.

- **Organización:** Plenaria.

- **Producto:** Participación oral y reconocimiento grupal.

- **Tiempo:** 10 minutos.

- **Rol docente:** Da retroalimentación positiva y entrega un diploma simbólico o reconocimiento.

Diferenciación: Para estudiantes con dificultades en la expresión oral, se permite expresar su frase mediante dibujo o con apoyo de un compañero. Para quienes finalizan rápido, pueden ayudar a organizar la celebración o crear un cartel final.

Transición: Docente invita a continuar leyendo y explorando nuevas historias en otros momentos.

Fase de Cierre

Tiempo estimado: 5 minutos

- **Síntesis:** Solicitar un resumen en tres palabras que describan la experiencia.
- **Reflexión metacognitiva:** "¿Qué aprendí sobre los piratas y las historias? ¿Cómo puedo usar lo que aprendí para leer otros cuentos?"
- **Retroalimentación:** El docente valora la experiencia y motiva la continuidad del hábito lector.
- **Transferencia:** Invita a compartir el cuento con la familia y a buscar otros cuentos para leer.
- **Tarea o reto:** Invitar a elegir un cuento nuevo para leer en clase o en casa.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Al inicio de la sesión 1, para identificar conocimientos previos sobre piratas y habilidades de formulación de preguntas.
- **Formativa:** Durante todas las sesiones, mediante observación directa, participación en actividades, preguntas orales y registros escritos.
- **Sumativa:** Al cierre en la sesión 6, mediante la presentación del proyecto final, autoevaluación y reflexión metacognitiva.

Criterios de evaluación:

- Capacidad para formular preguntas relacionadas con el texto y el tema (Objetivo 1).
- Identificación y descripción de personajes y escenarios del cuento (Objetivo 2).
- Creatividad y coherencia en la creación de representaciones visuales y escritas (Objetivo 3).
- Habilidad para expresar ideas y opiniones sobre el cuento de forma oral y escrita (Objetivo 4).
- Relación del contenido del cuento con experiencias propias y conocimientos previos (Objetivo 5).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para observación en actividades orales y grupales.
- Rúbrica simple para evaluar proyectos visuales y escritos.
- Cuaderno o carpeta de lectura como portafolio de evidencias.
- Autoevaluación y coevaluación con preguntas guiadas.
- Notas del docente sobre participación y formulación de preguntas.

Evidencias de aprendizaje:

- Preguntas formuladas y registradas en la sesión 1.
- Fichas y dibujos de personajes y escenarios (sesión 2).
- Listas y dramatizaciones de aventuras y problemas (sesión 3).

- Finales alternativos escritos o dibujados (sesión 4).
- Proyecto grupal del barco pirata (sesión 5).
- Mapa conceptual colectivo y reflexiones escritas/orales (sesión 6).