

PROPUESTA DE UNIDAD DIDÁCTICA	
Identificación del contexto educativo	Problema significativo del contexto
Institución Educativa: Institución Educativa Santa fe Del Arcial. Sector: Oficial Asignatura: Lengua Castellana Docente: Diego Andrés Vega Vega Número de estudiantes que participan: 12 Horas o créditos: 5 sesiones Tema: La leyenda	Los estudiantes de grado séptimo presentan desmotivación hacia la lectura y escritura de textos literarios, por lo cual carecen del saber surgido a partir de la experiencia que se tiene con las obras literarias.

Contextualización

Esta secuencia didáctica está diseñada para estudiantes de grado séptimo (aproximadamente 12-13 años) en una institución educativa ubicada en zona rural del departamento de Córdoba, Colombia. Considera las limitaciones típicas de entornos rurales, como acceso limitado a internet o dispositivos individuales, por lo que se enfoca en actividades grupales, uso de dispositivos compartidos (por ejemplo, un teléfono por grupo) y materiales impresos accesibles.

La aplicación ARLOOPA, una herramienta gratuita de realidad aumentada (RA), permite superponer contenidos digitales como imágenes, videos, textos, audios, etc.

Objetivos específicos	• Identificar y analizar elementos literarios (personajes, escenarios, trama) en un texto narrativo. • Utilizar RA para visualizar y enriquecer interpretaciones literarias, mejorando la motivación y retención. • Fomentar la creatividad y el trabajo colaborativo al crear contenidos AR basados en la literatura. • Evaluar el impacto de la RA en la comprensión lectora y la expresión oral/escrita.
Estándares: • Leo obras literarias de género narrativo, lírico y dramático, de diversa temática, época y región. • Comprendo obras literarias de diferentes géneros, propiciando así el desarrollo de mi capacidad crítica y creativa. • Comprendo elementos constitutivos de obras literarias, tales como tiempo, espacio, función de los personajes, lenguaje, atmósferas, diálogos, escenas, entre otros.	
Derechos básicos de aprendizaje: • Establece conexiones entre los elementos presentes en la literatura y los hechos históricos, culturales y sociales en los que se han producido. • Clasifica las producciones literarias a partir del análisis de su contenido y estructura en diferentes géneros literarios.	
Evidencias de aprendizaje: • Comprende la realidad que circunda a las obras literarias a partir de los conflictos y hechos desarrollados en textos como novelas y obras teatrales. • Reconoce en los géneros literarios las visiones de mundo que imprimen los seres humanos en sus interacciones sociales. • Clasifica obras literarias según su género	
Competencias generales	
Competencia literaria: capacidad de poner en juego, en los procesos de lectura y escritura, un saber literario surgido de la experiencia de lectura y análisis de las obras mismas, y del conocimiento directo de un número significativo de éstas.	

Competencia poética: capacidad de un sujeto para inventar mundos posibles a través de los lenguajes, e innovar en el uso de los mismos. Esta competencia tiene que ver con la búsqueda de un estilo personal.
Competencias específicas
Cognitiva: Analiza los elementos estructurales y simbólicos de diferentes tipos de textos literarios. Procedimental: Interpreta y produce textos literarios utilizando estrategias de realidad aumentada con Arloopa. Actitudinal: Demuestra disposición para la lectura, creatividad en la escritura y trabajo colaborativo durante las experiencias literarias.
Sesiones
Sesión 1: Reconocimiento de la leyenda como subgénero narrativo Duración: 1 hora. Momento inicial o de exploración (10 minutos) El docente inicia la clase preguntando si han leído o escuchado acerca de leyendas. Pregunta qué es una leyenda para activar saberes previos. ¿Conocen la historia de la Llorona, El hombre caimán, El Silbón, La Patasola, El jinete sin cabeza...? con el fin de fomentar el interés y la participación. Seguidamente el docente motiva a los estudiantes a contar sus versiones sobre las que han escuchado o leído para adentrarlos a la temática y se invita a prestar atención a las versiones de cada uno para fomentar el respeto y la escucha. Conceptualización (30 min) Definición de leyenda Se explica el concepto de leyenda y se le pide a los estudiantes que lo escriban en su cuaderno. Luego se anima a que cada estudiante presente oralmente su definición con base al concepto orientado, diferenciándolo de otras narraciones el mito con el objetivo de apropiarse autónomamente de la definición. Características de una leyenda Se destacan las principales características que identifican a una leyenda, explicando cada uno de los aspectos que contiene. Los estudiantes toman apuntes y se hacen preguntas al azar. Clasificación de las leyendas

Se presenta la clasificación que tiene una leyenda: de acuerdo a las temáticas (religiosas, escatológicas, etológicas); y según sus orígenes (locales, rurales, urbanas). Se muestran ejemplos de cada una de ellas y se destacan sus características. El docente pide a los estudiantes tomar apuntes y luego dar una breve socialización con cualquier tipo de leyenda.

Cierre (20 min)

Al finalizar, el docente facilita una discusión sobre las características y clasificación de las leyendas, diferencias frente a otros textos narrativos, así como su importancia para la promoción de la tradición oral de los pueblos.

Se motiva a los estudiantes a seguir reforzando los conceptos en casa sobre lo visto y se anticipa la siguiente actividad, por lo cual, se le pide que descarguen la aplicación que se usará en la siguiente sesión.

Sesión 2: Reconocimiento de Arloopa a través de la literatura

Duración: 1 hora

Momento inicial: (20 min) El docente distribuye a los estudiantes el texto "La Leyenda de la Llorona" y se solicita a cada estudiante que realice la lectura en voz alta la narración, identificando elementos básicos: personajes, tiempo, lugar y espacio.

El docente realiza preguntas de análisis del texto para verificar nivel de comprensión e invita a los estudiantes a generar hipótesis en su cuaderno sobre desenlaces alternativos para estimular su imaginación. Finalmente, abre un espacio de interacción para que los estudiantes realicen comentarios sobre la lectura y comparen con las versiones que conocen de esta leyenda.

Momento de desarrollo: (30 min) Luego de la lectura del texto, el docente inicia explicando qué es la Realidad Aumentada y de qué se trata la aplicación con la cual se trabajará.

El docente introduce una actividad en el tablero digital, utilizando la aplicación de realidad aumentada ARLOOPA para explorar cómo funciona. Los estudiantes acceden a la aplicación en sus dispositivos móviles y seleccionan la opción “modelos” para visualizar los marcadores disponibles. Cada estudiante tiene la oportunidad de explorar los modelos disponibles; moviéndolos, rotándolos y ampliándolos para examinar diferentes detalles.

Los estudiantes proceden a escanear un marcador de la categoría “Halloween” con el fin de asociar la leyenda leída con uno de los modelos 3D de la aplicación de Arloopa. El docente ofrece orientación y apoyo según sea necesario. Luego, se invita a los estudiantes a identificar y

nombrar los elementos que mezclan la realidad y la fantasía en el modelo escaneado con la leyenda leída. De esta manera, los estudiantes interactúan entre sí, compartiendo sus descubrimientos y demostrando curiosidad en lo ejecutado.

Link de Arloopa: <https://app.arloopa.com>

Momento de cierre: Socialización de experiencia con Realidad aumentada (10 min): El docente invita a los estudiantes a realizar una reflexión oral en torno a sus sensaciones y experiencia con la aplicación de Arloopa; lo que más les llamó la atención al interactuar con la aplicación, qué dificultades tuvieron, si les gustó y cómo podría la realidad aumentada ayudar a crear una historia como la que leyeron en la primera sesión.

Al finalizar la sesión el docente asigna una tarea, la cual consiste en crear un texto literario (leyenda) basándose en uno de los marcadores de la aplicación de realidad aumentada.

Sesión 3: Análisis Literario con Visualización AR (Comprensión Profunda)

Tiempo: 60 minutos.

Actividades:

Actividad 1: Repaso (10 min): Los estudiantes comparten los dibujos de la tarea asignada y discuten elementos literarios de la leyenda redactada. El docente invita a la lectura en voz alta de cada uno de los escritos. Se exhorta a escuchar detenidamente los textos, respetando la palabra del otro. Se realiza un análisis en torno a cada historia, haciendo preguntas de comprensión literal como: qué ocurrió, dónde, cómo es el personaje o personajes; así como preguntas de comprensión crítica como: qué hubiera pasado si..., qué enseñanza o reflexión deja el texto promoviendo la participación colectiva.

Actividad 2 principal (30 min): El docente invita a los estudiantes a organizarse en grupos para usar ARLOOPA con el fin "aumentar" el texto. El docente proporciona marcadores preconfigurados en la app (se escanea el dibujo del personaje para ver un video animado o texto superpuesto explicando su simbología en el contexto nacional, regional y local).

Los estudiantes analizan: ¿Cómo cambia la comprensión al visualizar el escenario en 3D? Registran notas sobre trama y temas.

Actividad 3: Discusión grupal (20 min): Se comparten los hallazgos: ¿La RA hace la historia más real? ¿Ayuda a entender con mayor profundidad las historias?

Sesión 4: Compartir y debate Literario con realidad aumentada (Interacción y Análisis Colectivo)

Tiempo: 60 minutos.

Actividades:

Actividad 1: Presentaciones (30 min): Cada grupo presenta su creación: Escanean marcadores y explican cómo representa elementos literarios, por ejemplo: "Este 3D del bosque muestra el tema de la naturaleza protectora"). Otros grupos interactúan y preguntan.

Actividad 2 Debate (20 min): Discutir: ¿Cómo la RA cambia la forma de leer leyendas? ¿Conecta más con nuestra realidad rural? Relacionar con competencias literarias (interpretación cultural).

Actividad 3: Cierre (10 min): Votación grupal por la creación más impactante y reflexión escrita individual.

Evaluación: Presentación oral

Sesión 5: Evaluación y Reflexión Final (Cierre y Retroalimentación)

Tiempo: 60 minutos.

Actividades:

Actividad 1: Repaso integral (15 min): Se revisan los objetivos y logros con ejemplos de sesiones previas.

Actividad 2: Evaluación formativa (30 min):

Prueba corta: Se le solicita a los estudiantes reescribir una parte de la leyenda incorporando elementos de realidad aumentada vistos y creados.

Actividad 3: Reflexión (15 min):

Diario personal: Se motiva a los estudiantes a reflexionar respondiendo en su cuaderno a partir de dos interrogantes: ¿Qué aprendí sobre literatura? ¿Cómo la realidad aumentada me motivó?

Se comparte en mesa redonda cada experiencia descrita.

Evaluación: Prueba y reflexión (medir mejora en comprensión: pre/post test comparando lectura tradicional vs. AR).

Evaluación General

Formativa: Observación, reflexiones y productos grupales durante sesiones.

Sumativa: Prueba de comprensión

Evaluación				
Criterios y evidencias	Inicial – receptivo	Autónomo	Estratégico	Recomendaciones de evaluación
Reconocimiento de la leyenda como subgénero narrativo (0-5 puntos). Identificación de elementos literarios mediante Arloopa (0- 5 puntos). Análisis reflexivo de obras literarias (0-5 puntos). Participación y colaboración en actividades grupales (0-5 puntos). Orden y limpieza en el trabajo (0-2 puntos).				
Ponderación:	Puntos:	Puntos:	Puntos:	
Normas de trabajo: Respetar el turno de palabra y escuchar atentamente a los demás integrantes Intervenir activamente en todas las actividades planteadas. Conservar la disposición y la limpieza en el aula				
Observaciones:				