



**“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”**  
Multidisciplinario  
21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

**Encuentros intergeneracionales: a la caza de las leyendas.**

Juana Bautista Alvarado Martin  
Maestra en creatividad en el manejo del idioma español y  
Maestra en pedagogía y práctica docente.

Flor María Candelaria Carvajal Medina  
Maestra en creatividad en el manejo del idioma español.

*Universidad Autónoma del Carmen (UNACAR)*

❖ Área temática: educativa

Datos del autor principal para comunicación.

Juana Bautista Alvarado Martín.

Celular: 9381378640

j-alvarado@live.com.mx

jalvarado@pampano.unacar.mx



**“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”**  
Multidisciplinario  
21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

**Encuentros intergeneracionales: a la caza de las leyendas.**

**RESUMEN**

Los cambios por los que ha atravesado la humanidad en los últimos años han sido vertiginosos, profundos y han penetrado de manera determinada en las múltiples formas de organización, gobierno, expresión, pensamiento, producción y con mayor impacto en el sistema educativo. Actualmente observamos que el contexto cultural, social y lingüístico de los jóvenes se reduce a estar frente a la computadora, checando sus redes sociales o escribiendo mensajes en los diversos grupos de whatsapp a que pertenecen. Observamos también que en casi todos los lugares públicos como parques, plazas, atrios de iglesias, hospitales etc, se encuentra la internet de forma gratuita, y aún en lugares privados como oficinas y restaurantes también siempre está activado el WIFI.

Ante el panorama antes expuesto, se observa que las posibilidades de interactuar con los demás cara a cara es limitada, Por otra parte existe poca o nula interacción con la familia nuclear, ni que decir de otras generaciones como tíos, primos o más gravemente con los abuelos. Los jóvenes de bachillerato respondieron a una encuesta realizada; desconocer el nombre de los vecinos, la historia de la localidad donde viven, las costumbres que tenían sus generaciones pasadas, lo que cada parque, museo, calle, monumento, persona o algún otro elemento valioso representa para su comunidad, lo cual se traduce en una ausencia de pertenencia a su pueblo y produciéndose en un vacío existencial en relación a sus raíces.



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

Ante esta problemática se diseña una estrategia didáctica para los estudiantes de preparatoria, que permita esta interacción personal con otros individuos de distintas generaciones, mediante una investigación de campo y sin el uso de la internet tendrán que indagar las leyendas de la localidad, ligada a un personaje, un espacio geográfico o un objeto preciso, y muestre cómo dicho elemento concreto se integra a la historia o la vida cotidiana de la comunidad para que el alumno pueda adquirir este sentido de identidad, de pertenencia que es como queremos que nuestros estudiantes vean el mundo que les rodea.

**Palabras claves:** Investigar, leyendas, interacción personal, identidad.

### ABSTRACT

The changes for which the humanity have been through in the last years have been dizzying, deep and had spread in the determined way, in the multiples organizational ways, government, expression, thinking, production and the major impact has done in the educational system. Nowadays, we can observe that cultural context, social and linguistic of youth is reduce in be in front of a computer just checking their social media or writing messages in different whatsapp group in which they are added. Also, we can observe that in most public places like parks, malls, church, hospitals and etc we can find free wifi or even in private places like offices or restaurants there are always wifi on.

Due the above panorama, the chance to interact face to face with other people is limited. On the other hand there is little or no interaction with the main family and do not even think with other generations such as uncles, aunts, cousins or grandparents. A survey was answered by young people from high school, they do not know the names of their neighbors, history of the city where they live, traditions of past generations, the importance or meaning of each park, museum, street, monument or another important element to represents for their community, that means the lack of belong to their hometown and also produce an existential vacuum regarding to their roots.

A didactic strategy for high school students is designed against this problematic, in which allows the personal interaction with other people of different generations, through field research and without the use of internet, they have to look into legends of the locality, related to a character, an specific geographical space or object and show the integration of that specific element in the history or daily life of the locality in order the student can acquire that identity sense or sense of belonging, and that is the way we want our students see their world.



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

**Keywords:** research, legends, personal interaction, identity.

### INTRODUCCIÓN

El contexto cultural, social y lingüístico de los jóvenes se ha ampliado, La multiplicación de lenguajes, el uso de herramientas tecnológicas y medios de comunicación, que pueden propiciar en los adolescentes un manejo del lenguaje más efectivo en todos los ámbitos, no ha hecho sino vulnerar las habilidades para comunicarse eficazmente de acuerdo con su rol, el contexto y la situación comunicativa. (Chávez y Flores, 2012.) Ante esta aseveración:

¿Cómo lograr que un adolescente se interese por la riqueza cultural de su entorno? ¿Cómo combatir la apatía hacia los temas de la literatura? ¿Existe alguna forma de que adolescente y adulto puedan dialogar con un tema en común? ¿Cómo lograr que dos o tres generaciones puedan interrelacionarse? ¿Cómo lograr que un estudiante no acuda al internet para realizar una investigación? ¿Cómo hacer para que puedan interactuar cara a cara?

¿Cómo recuperar el espacio de la literatura en el ámbito académico para, a través de ella, propiciar el desarrollo de las competencias comunicativas? ¿Cómo formar lectores capaces de manejar códigos lingüísticos diversos? Pero también, ¿Cómo reedificar a la literatura como un sitio de recreo para que los jóvenes busquen en ella experiencias personales, lúdicas y estéticas?

Bajo estas interrogantes que se ha planteado, el docente debe reestructurar su enseñanza ya que él es un eslabón imprescindible en la Reforma integral de la Educación Media Superior, el profesor debe ser docente por vocación y competente por convicción para lograr los retos antes mencionados, por ello surge la necesidad de diseñar una estrategia didáctica que responda a las problemáticas antes mencionadas mediante la vinculación pertinente del



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

aprendizaje con el mundo cotidiano, lo cual sin lugar a dudas propiciará el aprendizaje significativo. .

### METODOLOGÍA

**Propósito:** Que el estudiante reconozca la riqueza de su entorno cultural con la finalidad de integrar la literatura a su experiencia vivencial, sus orígenes y su entorno para que, a partir de ella, entienda su devenir histórico y trascienda su realidad presente y, asimismo pueda gozar de la expresión oral y escrita como valor de la humanidad.

A continuación se describe los tres momentos de la estrategia didáctica diseñada

**UAC.** Literatura

1/ 3 *secuencias*

Valor 20 %

Horas 10 hrs.

Fases				
Apertura		Duración de la actividad:		
		Evaluación		
Docente	Actividades de los estudiantes	Evidencia	Instrumentos de Evaluación.	Tiempo y valor



**“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”**

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

<p>Explica los temas:</p> <p>2.5 La leyenda</p> <p>2.5.1 Contexto de producción</p> <p>2.5.2 Emisor – receptor</p> <p>2.5.3 Época histórica de producción</p> <p>2.5.4 Origen colectivo de la leyenda</p> <p>2.5.5 Los personajes</p> <p>2.5.5 Hipérbole</p>	<p>Se organizan para salir a las calles a Investigar las leyendas de su localidad mediante la entrevista a vecinos, familiares o personas que se encuentren transitando por las calles y en sesión plenaria narra una leyenda en clase.</p>	<p>Audio de la leyenda y foto de la entrevista.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>	<p>3 horas</p> <p>Valor 5%</p>
<p>Solicita la investigación de diferentes leyendas de la comunidad o del estado al que pertenece.</p>	<p>En sesión sabatina, se invita a los padres de familia y/o abuelos que asistan a la escuela para narrar leyendas</p>	<p>Participación oral de los estudiantes.</p>	<p>Lista de cotejo.</p>	<p>3 horas</p> <p>Valor 5 %</p>
<p align="center"><b>Desarrollo</b></p>		<p align="center"><b>Duración de la actividad:</b></p>		
		<p align="center"><b>Evaluación</b></p>		



**“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”**

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

Docente	Actividades	Evidencia	Instrumentos de Evaluación.	Tiempo.
Solicita la realización de las actividades, gira instrucciones y dirige las actividades que se realizarán dentro y fuera del aula.	En trabajo colaborativo: dramatiza una leyenda que más le haya gustado de los que investigó.  Participa en una dinámica de bingo literario.	Dramatización de la leyenda.	Lista de cotejo.	2 horas.  Valor 5 %
<b>Cierre</b>		<b>Duración de la actividad:</b>		
		<b>Evaluación</b>		
Docente	Actividades	Evidencia	Instrumentos de Evaluación.	Tiempo.
Solicita la elaboración de una antología.	En trabajo colaborativo: Elabora la antología y la dona a la biblioteca del municipio.	Antología	Rúbrica	2 horas  Valor 5 %



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

### RESULTADOS Y CONCLUSIONES:

La literatura ha sido un medio valioso para promover la adquisición y desarrollo de habilidades lingüísticas, ya que es una expresión dinámica, depositaria de lo cultural y del arte; de la misma manera que la tecnología y los medios de comunicación.

A continuación alguna bondades de esta metodología de trabajo:

- Se fomentó la investigación de campo, la creatividad, la colaboración, resolución de problemas y el trabajo en equipo, entre otras competencias, y se potenciaron las habilidades de comunicación.
- Las actividades puestas en marcha con el tema de leyendas, causó mucho interés y despertó la curiosidad de los adolescentes y a partir de ello se realizó un proyecto involucrándose también los abuelos de los estudiantes, fue tal el éxito que se convirtió en un proyecto que se realizó en la escuela y que incluso se inscribió a un concurso de proyectos juveniles y ganó a nivel nacional con el lema de “Experiencia y Juventud, juntos hacia un país mejor.
- Estimuló en los alumnos una participación activa en el proceso de construcción del conocimiento.
- Permitió una experiencia vivencial en la que se adquiere conocimiento de la realidad y compromiso con el entorno.
- Fomentó el desarrollo del aprendizaje colaborativo a través de actividades grupales, ya sea de forma presencial o virtual, entre estudiantes del mismo grupo.



## “CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”

Multidisciplinario

21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

Despertar el interés de los estudiantes en cualquier área de su formación en el nivel de bachillerato no es tarea difícil, pero sí exige que los docentes se involucren; planeen sus actividades y participen con entusiasmo y responsabilidad.

Seguro es que los jóvenes detectan ese grado de interés ante estrategias que incidan en su formación académica y responden, en consecuencia, con trabajo de calidad y pertinencia a las acciones educativas.

El docente tiene un reto mayor en la actualidad; el desempeño de un nuevo rol: el de facilitar el aprendizaje y hacer que el alumno profundice en los conocimientos y será mediante el uso de las diferentes técnicas didácticas que emplee en el aula en función del campo disciplinar o área de conocimiento y el nivel de formación de los estudiantes para facilitar su incorporación al proceso de enseñanza-aprendizaje.

### BIBLIOGRAFÍA

León, A. (2012) O.R. *Literatura 1 Enfoque por competencias genéricas y disciplinares*. D.F., México: Ed. Limusa

Tobón, S., Pimienta Prieto, J. H., y García Fraile, J. A. (2010). *Secuencias Didácticas: Aprendizaje y Evaluación de Competencias*, (1ra. Ed.). México.



**“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”**  
 Multidisciplinario  
 21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México

**ANEXO 1 EVIDENCIAS**





**“CONGRESO INTERNACIONAL DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN 2016”**  
Multidisciplinario  
21 y 22 de abril de 2016, Cortazar, Guanajuato, México