

LAS LEYENDAS DE MI PUEBLO
(LAS LEYENDAS POPULARES DEL BANCO MAGDALENA PARA FORTALECER
LA PRODUCCIÓN TEXTUAL A TRAVÉS DEL USO DEL COMPUTADOR)

CARLOS ALBERTO CASTRO CANTILLO

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE BOLÍVAR
DIPLOMADO DE FORMACIÓN (ECDF)

SANTA MARTA

2017

LAS LEYENDAS DE MI PUEBLO
(LAS LEYENDAS POPULARES DEL BANCO MAGDALENA PARA FORTALECER
LA PRODUCCIÓN TEXTUAL A TRAVÉS DEL USO DEL COMPUTADOR)

CARLOS ALBERTO CASTRO CANTILLO

Asesor: DANILO LUSBIN ARIZA RUA

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE BOLÍVAR
DIPLOMADO DE FORMACIÓN (ECDF)
SANTA MARTA /MAGDALENA

2017

Tabla de contenido

1. Justificación	6
2. Contexto	8
2.1 Contexto externo	8
2.2 Contexto interno	8
3. Objeto de la sistematización	10
3.1 Descripción del problema	10
4. Objetivos del proyecto pedagógico	11
4.1 Eje central y eje de apoyo	11
4.2 Objetivos de la sistematización	11
4.2.1 Objetivo general.	11
4.2.2 Objetivos específicos.	11
5. Marco de referencia Teórico – Conceptual	12
5.1 Antecedentes investigativos	12
5.2 Referentes conceptuales	13
5.2.1 Producción textual.	13
5.2.2 Enseñanza de la producción de textos y los modelos de etapas.	14
5.2.3 Importancia de la producción de textos en estudiantes.	15
5.2.4 Las Tic's en el proceso de producción de texto.	15
5.2.5 La cultura.	16
5.2.6 La tradición oral.	17
5.2.7 La leyenda.	19
5.2.8 Leyenda urbana.	20
6. Metodología de sistematización	22
6.1 Beneficiarios	22
6.2 Participantes	22
6.3 Proceso seguido	22
6.3.1 Etapas en el proyecto.	23

6.3.2 Desarrollo de las actividades.	24
6.3.3 Cronograma de actividades.	32
6.4. Recursos	33
6.4.1 Presupuesto	33
7. Resultados	34
7.1 Evidencia del desarrollo de las actividades	37
8. Conclusiones	42
8.1 Recomendaciones	42
9. Referencias bibliográficas	44
10. Anexos	47
10.1 Anexo A. Fotografías de la actividad 1	47
10.2 Anexo B. Fotografías de la actividad 2	48
10.3 Anexo C. Fotografías de la actividad 3	49
10.4 Anexo D. Fotografías de la actividad 4	50
10.5 Anexo E. Fotografías de la actividad 5	51

Presentación

Este proyecto de aula, titulado las leyendas de mi pueblo “Las leyendas populares del Banco Magdalena para fortalecer la producción textual a través del uso del computador” se llevará a cabo en el grado séptimo de la Institución Educativa Departamental Santa Teresa de Jesús, mediante cinco actividades tales como: la indagación sobre las leyendas, la narración oral de leyendas por padres de familia, la búsqueda de las leyendas populares del municipio, la redacción de leyendas y por último la creación de la cartilla digital de las leyendas del grado, cuyo propósito fundamental es fortalecer la producción textual en los estudiantes con la ayuda del procesador de texto Word y las herramientas TIC’S, además el proyecto se constituye en un fundamento de motivación para los estudiantes porque a través de él se puedan reconocer las leyenda del municipio como elementos propios de la cultura y al mismo tiempo utilizarlas como estrategias para fortalecer la producción textual aprovechando la apropiación del uso de herramientas tecnológicas (TIC’S) en sus procesos de aprendizaje y actividades personales.

1. Justificación

Nuestra cultura y valores regionales han ido decayendo con el paso de los años, esto se ve reflejado en que ya casi no se escuchan las historias y tradiciones orales de nuestros antepasados; el uso de las nuevas tecnologías y los cambios del comportamiento de la sociedad, han permitido que estas se estén desvaneciendo con el tiempo; lograr el rescate de la tradición oral y escrito de nuestras leyendas del municipio, es todo un reto.

Esta propuesta se basa en la importancia de las leyendas de nuestro municipio con el fin de que los estudiantes se hagan partícipes de ella, las conozcan y por medio de ellas se pueda mejorar la producción textual con la ayuda del software de edición de textos Word.

Por medio de los análisis Académicos institucionales, resultados de la prueba saber, en las competencias del área de lenguaje y la observación directa, los estudiantes de la I.E.D Santa Teresa de Jesús del municipio del Banco, presentan dificultades en la producción textual y por ende también en la escritura e interpretación textual; ahora bien, tomando como punto de partida las dificultades que se presentan en ellos, se crea la necesidad de ejecutar la propuesta, “Las leyendas populares del Banco Magdalena para fortalecer la producción textual a través del uso del computador”, este tipo de estrategias de aprendizaje tienen la ventaja de ser muy específicas y fáciles de observar directa e indirectamente, su aplicación de manera integrada junto con la utilización del software de edición de texto Word pueden mejorar esta necesidad.

Este proyecto de aula se convierte en una alternativa importante para los estudiantes y la comunidad en general porque se encuentra enfocada hacia el desarrollo de actividades que permiten articular el contexto, crear hábitos escriturales y además implementar estrategias

motivacionales por medio del uso del computador, que pueden contribuir con la formación de estudiantes capaces de producir textos escritos en forma espontánea.

2. Contexto

La **I.E.D Santa Teresa de Jesús** se encuentra ubicada en el municipio del Banco Magdalena, conformada por 4 sedes de educación básica primaria y una sede principal de educación básica secundaria y media con tres jornadas escolares "mañana, tarde y noche". Todas las sedes son urbanas y atiende a una población estudiantil aproximadamente de 2800 estudiantes.

2.1 Contexto externo

La posición geográfica de la institución en el municipio es central, esto le permite ser muy reconocida, los estudiantes en su mayoría participan en actividades inter-escolares y deportivas que le han permitido a ellos representar al municipio en actividades departamentales, también el colegio ha contado con ayudas de entidades públicas tales como: bomberos y policía que desarrollan actividades de formación integral en los estudiantes.

Aunque cabe mencionar que en los alrededores de la institución se presentan grupos de pandillas de jóvenes, y se ha evidenciado que la población estudiantil de los grados superiores es sujeta a participar en fiestas y rumbas con frecuencia, lo que hace que el nivel académico no sea el mejor, la falta de empleo en el municipio y la mala situación económica de algunas familias hacen que trabajen todo el día y parte de la noche lo que impide el compartir con sus hijos.

2.2 Contexto interno

El plantel educativo es líder en educación en la población; presenta una infraestructura adecuada para el desarrollo de sus actividades escolares; posee dos salas de tecnología e informática dotadas de computadores y tables en la sede principal y además cuenta con una buena conexión

de internet en redes WIFI, su personal docente se encuentra capacitando y otros se encuentran realizando estudios de posgrados. Cabe resaltar que los estudiantes de la institución sobre salen en la participación en eventos deportivos y culturales.

La sede principal no es propia y esto imposibilita la construcción de nuevos espacios escolares, esto se refleja en la falta de escenarios deportivos; el cuerpo docente no se encuentra completo faltando docentes de algunas áreas y asignaturas, también presenta la de materiales bibliográficos y laboratorios, se evidencia la poca participación y colaboración activa de los padres de familia, que en muchos casos se debe por la baja situación económica de cada núcleo familiar o porque son hogares disfuncionales , los estudiantes presentan dificultades de lectoescritura y lectura comprensiva.

3. Objeto de la sistematización

3.1 Descripción del problema

En el análisis de mi práctica pedagógica como docente y teniendo en cuenta los resultados obtenido en la evaluación ECDF que realizó el Ministerio de Educación Nacional en el año 2016, se pueden observar deficiencias en los siguientes criterios: Contexto de la práctica educativa y pedagógica del docente junto con la reflexión y planeación de la práctica educativa y pedagógica.

Basándome en los resultados anteriores he realizado un proyecto pedagógico de aula que busca superar las deficiencias presentadas en la ECDF y al mismo tiempo fortalecer la debilidad en la producción textual de los estudiantes del grado séptimo que es una problemática encontrada en el aula de clases.

En las observaciones académicas institucionales realizadas con los resultados de las pruebas saber de la I.E.D Santa Teresa de Jesús, se evidenciaron grandes debilidades en el proceso de la producción textual en los estudiantes, lo cual impide el afianzamiento de conocimientos en las diferentes áreas del saber, y por otra parte también se evidencia la falta de apropiación de herramientas tecnológicas (TIC'S), las cual les pueden permitir fortalecer su proceso del aprendizaje.

Desde la perspectiva anterior y teniendo en cuenta la problemática presentada por parte de los estudiantes de los grados séptimos, se hace necesaria la ejecución del proyecto de aula.

4. Objetivos del proyecto pedagógico

4.1 Eje central y eje de apoyo

¿Cómo emplear las leyendas populares del Banco Magdalena para fortalecer la producción textual a través del uso del computador en los estudiantes de los grados séptimos de la I.E.D Santa Teresa de Jesús?

4.2 Objetivos de la sistematización

4.2.1 Objetivo general.

Fortalecer la producción textual de leyendas populares del Banco Magdalena a través del uso del computador en estudiantes del grado séptimo de la I.E.D Santa Teresa de Jesús.

4.2.2 Objetivos específicos.

- Indagar sobre las leyendas populares del Banco Magdalena.
- Involucrar a padres de familia en las actividades de relatos e investigación de las leyendas populares del municipio.
- Editar pequeños escritos utilizando el procesador de texto Word con los relatos tradicionales y leyendas de nuestra región.
- Crear la cartilla digital de las leyendas populares del Banco Magdalena del grado séptimo.

5. Marco de referencia Teórico – Conceptual

5.1. Antecedentes investigativos

Para desarrollar el proyecto pedagógico de aula “Las leyendas populares del Banco Magdalena para fortalecer la producción textual a través del uso del computador” se tuvieron en cuenta textos de gran importancia en la narrativa rural y urbana como lo son algunas tesis, revistas, libros, cartillas que con su aporte enriquecen el acervo cultural para la elaboración de este tipo de proyecto, en el ámbito internacional se destaca el trabajo de Cataldo (2013) el cual refiere que las leyendas son historias, que forman parte del imaginario social y de la cultura cotidiana, que circulan y se manifiestan bajo diversas formas discursivas. Además.

Es importante mencionar que la tradición oral como riqueza cultural es significativa para mantener las leyendas que se encuentran impregnadas en nuestra jurisdicción; este aporte al proyecto lo hace los estudios sobre “La tradición oral de la Rioja”, reflexiones críticas y perspectivas de futuro, Universidad Nacional de Educación a Distancia, España, 2010.

A nivel nacional el trabajo de Ceballos (2007) estipula que las leyendas despiertan el interés de las personas cuando se trata de saber historias que van más allá de lo cotidiano pero con base en la realidad, esto ayuda a incentivar el reconocimiento de las leyendas como parte del folclor de nuestra región.

De igual forma, Vallejo (2008) aporta a este proyecto la importancia de hacer una previa recopilación de leyendas con el cual lograremos rescatar y preservar las leyendas, relatos, creencias que existen en nuestro municipio.

Y por último y no menos importante la cartilla de Baquero y Hoz (2010) nos permite rescatar la memoria oral, al igual nos enseña a preservar y valorar los acontecimientos históricos que rodean la región.

5.2 Referentes conceptuales

5.2.1 Producción textual.

En este ámbito, Jurado, Bustamante y Pérez (2007) infieren que “producir un texto es un acto social y cultural, porque a través del texto el sujeto se vincula y dialoga en la cultura” (p.87). De igual forma es toda manifestación verbal completa que se produce con una intención comunicativa. Desde esta perspectiva tenemos: Las conversaciones formales o informales, las redacciones de diversa índole como; los poemas, las noticias, los informe, los cuento, etc.

La lectura y la escritura son actividades interdependientes, son prácticas complementarias y recíprocas, escribir es ejercer el arte de la lectura, para escribir es necesario haber leído e interpretado los textos y encontrado en éstos los argumentos suficientes para ser tenidos en cuenta en el momento de iniciar el proceso de escritura, además la escritura proporciona libertad, quien escribe debe ser libre de expresar lo que quiere, piense, siente o necesita.

Desde otro punto de vista la escritura es una actividad compleja, en la que los hablantes ponen en juego las destrezas en la utilización de la lengua, además del conocimiento de su contexto.

Si consideramos que la producción textual es como un producto que se desenvuelve a partir de la interacción entre los contextos lingüísticos y los géneros textuales, nos permite poner la atención en la idea de que para un desarrollo de competencias en la producción textual no

deberíamos centrarnos sólo en las habilidades que el estudiante posea respecto del conocimiento de la lengua, sino también en los elementos pragmáticos que éste posea.

Siendo el texto un producto social, se puede establecer que los aspectos que tengan relación con el desarrollo de las diversas comunidades afectarán la vida en sociedad y, por ende, las capacidades de los estudiantes para expresar y exponer sus ideas a través de la producción de textos. En esto Calkins (1993) señala: "... la escritura nos ayuda a desarrollar nuestros pensamientos precisamente porque nos permite visitar nuestras primeras ideas" (p. 36).

Igualmente para Camps (2001) se pueden considerar dos aspectos, la sociedad alfabetizada ha integrado la escritura como sistema de relación con el mundo y el que implica el uso exclusivo del lenguaje oral. Escribir puede incidir en la transformación de los conocimientos individuales. Según esto, redactar no sería sólo expresar los conocimientos que se tienen, sino que, a través de esta actividad, se profundizaría en el conocimiento, es decir, lo transformaría y aprendería.

5.2.2 Enseñanza de la producción de textos y los modelos de etapas.

En este campo de la enseñanza. Rohman (1964) estableció tres etapas en el proceso de escritura:

1. pre-escritura, es la etapa de descubrimiento de ideas.
2. Escritura, en esta tiene lugar la producción real del escrito.
3. Re-escritura en la cual se reelabora el primer producto para obtener el escrito final.

Lo importante en este modelo del proceso de escritura es desarrollar la totalidad de las ideas y han tenido una gran aceptación en la enseñanza, porque ofrecen a los docentes la posibilidad de incidir de manera ordenada en el proceso de la producción textual en los estudiantes. La

aplicación de estos modelos presupone que la instrucción en unas determinadas técnicas contribuirá a las capacidades de redactar en los estudiantes.

5.2.3. Importancia de la producción de textos en estudiantes.

Las exigencias de la vida cotidiana demanda que estemos en la capacidad de traducir en forma escrita lo que pensamos o sentimos, de acuerdo con esto, las actividades escolares, requieren que se obtengan el desarrollo de la habilidad de escribir un texto y por otra parte que: ellos desarrollan sus competencias al hacerlo; Valoren la escritura como una práctica que los fortalece afectivamente y cognitivamente y sea un ambiente motivacional para su desarrollo.

5.2.4 Las TIC'S en el proceso de producción de texto.

La importancia de la relación entre las herramientas tecnológicas y la educación tiene dos vertientes: por un lado, los estudiantes necesitan conocer y aprender el funcionamiento de las nuevas tecnologías y el por otro, las herramientas tecnológicas pueden aplicarse al proceso educativo y fortalecerlo, ya que éstas proporcionan una inmensa fuente de información, material didáctico y son un instrumento de productividad para realizar trabajos.

Por tecnología de información y Comunicación (TIC's) los autores Ahumada; Varela y Zapata (2005) expresan que esta se entiende como:

El conjunto de herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información tales como: voz, datos, textos, videos e imágenes. Estar alfabetizado en TIC

significa saber utilizar el computador, escribir textos, manejar plantillas de cálculos, hacer presentaciones en diapositivas digitales y navegar en internet. (p.72).

Por otra parte Gutiérrez (2007) explica que:

Al usar las tics en el proceso de enseñanza aprendizaje de cualquier área, de una parte se advierte la presencia de modos de vida, creencias, tradiciones y dinámicas con los usos de las innovaciones tecnológicas, hechos que trascienden en la forma en que se concibe el mundo y la información que de él se percibe no necesariamente por contacto directo sino que se podría estar hablando de una nueva idea de mundo en el que lo intangible o, utilizando un lenguaje más propio para esto, lo “virtual” marca la pauta en todas las relaciones y formas de aprehender de los usuarios. (p. 151).

Es así como la enseñanza de la Escritura (redacción/composición) puede encontrar en la tecnología un apoyo invaluable. También se sugiere que el proceso de escritura es más colaborativo, interactivo y social en clases que utilizan computadores, comparado con ambientes que utilizan solo lápiz y papel.

5.2.5 La cultura.

Las temáticas relacionadas con la cultura de los pueblos, requieren de un cierto grado de entendimiento sobre los distintos conceptos que en ese ámbito se presentan. Austin (2000) argumenta que:

La cultura es la representación simbólica, que nace de las interpretaciones del mundo. Es todo aquello que hace a la forma de vida de un pueblo, comunidad o grupo: usos, costumbres, tradiciones, manera de comunicarse y todo lo que hace a la identidad de ese grupo. (p.4).

Así mismo Guerrero (2002) sostiene que “La cultura hace posibles interacciones sociales que dan sentido a la vida de un grupo, que regulan nuestra existencia desde el momento mismo en que nacemos hasta cuando dejamos de ser parte de la sociedad” (p.52). De igual forma la cultura, en sentido etnográfico, incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre, de esto:

Tylor (1975) establece que “La cultura o civilización, en sentido etnográfico amplio, es aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de la sociedad” (p.29).

Estos conceptos son de vital importancia para este proyecto debido a que nos explica la razón de ser del comportamiento que tiene el ser humano en su cotidianidad y como este se involucra de forma activa a los actos culturales y tradicionales de la región a la que pertenece.

5.2.6 La tradición oral.

Este método es uno de los más antiguos para narrar historias y crear memoria, un ejemplo claro es lo que hoy denominamos mitos y leyendas. Que han estado presentes desde épocas inmemoriales. De esta manera entonces la tradición oral es expresión narrativa, de boca en boca, contiene lineamientos en torno a las formas de sentir el mundo actual y el pasado; retransmite una

memoria colectiva, según cómo se cuente en sus orígenes. Martínez; Naranjo y Moreno (1984) expresan que:

A través de la tradición oral se comunican hechos históricos no recogidos en libros, se acude a la memoria “antigua”, se reviven relatos en torno a personajes míticos o a lugares encantados que existen, pero bañados de imaginación narrativa. De esta manera, encontramos rasgos propios que caracterizan el bagaje cultural tradicional de nuestro medio, así como también descubrimos semejanzas notables, desenterramos la misma historia que escuchamos de niños o que se contó en un territorio distante, revestida de nuevas expresiones, propias de las poblaciones (p. 305).

Ahora bien, la importancia de la tradición oral también se basa en el reconocimiento de las relaciones entre las variables (espacio – tiempo) y (pasado – presente), del cual Ballez (2006) infiere que son “representaciones y significados que la comunidad comparte y ordena en relación a su tiempo y su espacio” (p. 9). La cual se involucra como un mecanismo de fortalecimiento de la identidad de modo que cada vez que se transmite un cuento, una leyenda, una historia, una canción, no es solo un mensaje sino también la caracterización de una colectividad.

Además, dicha tradición implica el vocabulario y el lenguaje propio de la región, en esto Gómez (2008) expresa que “la abundancia de expresiones propias del léxico está directamente relacionada con la riqueza cultural y el aporte constructivo de la diversidad étnica en el momento de su conformación” (p.5).

Igualmente, el artículo de la revista publicado por Civallero (2009) nos aporta el entendimiento del lenguaje como un “sistema de conducta distintivamente humano basados en símbolos orales, convirtiéndose en un elemento básico que facilita la comunicación, es una de sus

funciones fundamentales, experimentando el intercambio de contenidos y saberes que generan las relaciones sociales” (p.9).

Por último la oralidad es una fuente muy importante y valiosa, es un tesoro, que debe ser protegido, y conservado, que nos permite el reconocimiento de la cultura propia de una región.

5.2.7 La leyenda.

El término leyenda viene del latín “legenda”, lo cual hace referencia a lo que debe ser oído, es un relato hablado que se conserva en la tradición oral de un pueblo, forma parte de las costumbres más importantes y que se encargaron de unir la fantasía con las creencias populares, el resultado fue una serie de cuentos que han ido evolucionando a través de los siglos.

La leyenda, según Gennep (1982) es una narración que “indica el lugar con precisión; los personajes son individuos determinados, tienen sus actos un fundamento que parece histórico y son de cualidad heroica” (p. 21), además García (1958) establece que "la leyenda es una narración tradicional fantástica esencialmente admirativa, generalmente puntualizada en personas, época y lugar determinados" (p.3). Ahora bien, el maestro Ocampo (1996) establece que:

La leyenda es una narración literaria en el cual se mezcla lo mítico con lo histórico.

Algunas son narraciones o relatos fantásticos apoyados generalmente en la historia y en la tradición; otras son relaciones de hechos mágicos y asombrosos, ricos en contenidos simbólicos y transmitidos de generación en generación. Los personajes de las leyendas son de carisma heroico, cuyos actos tienen un fundamento que esta entre lo histórico y lo sobrenatural (p.14).

En los pueblos y campos Colombianos existen numerosas leyendas que se transmiten de generación en generación y da un lugar a otro, estas cumplen un papel muy importante dentro de las tradiciones orales, del cual se habla de: Misterios, presencia de demonios, brujas, fantasmas, rocas con poderes sobrenaturales, espantos que no pueden ser explicados por ninguna ciencia, pero son personajes que se han arraigado a la cultura de cada una de las regiones y así los habitantes no los hayan visto, creen en su esencia, porque son propios de sus imaginarios colectivos.

5.2.8 Leyenda urbana.

Es un relato perteneciente al folclore contemporáneo; se trata de un tipo de leyenda o tradición popular, a veces emparentable con un tipo de superstición, que, pese a contener elementos sobrenaturales o inverosímiles, es presentado como hechos reales sucedidos en la actualidad.

En este ámbito Cortázar (2005) nos aporta que: “Las leyendas urbanas son esas historias extravagantes, pero creíbles, que pasan de boca en boca como si fueran verdaderas. Profundamente arraigadas en nuestra cultura, estas coincidencias increíbles, accidentes absurdos y delitos rocambolescos beben del inagotable ingenio de la tradición oral” (p.4).

De igual forma Camacho (2005) establece que “son historias, narraciones surgida del imaginario popular, autentica tradición oral que ha nacido y ante todo para ser contada, para emocionar, hacer reír o llorar, aterrorizar o simplemente para divertir” (p.14).

Por otro lado habría que argumentar un poco sobre por qué la idea de trabajar con las leyendas y no otro campo de la literatura, y al respecto se puede decir que por ser la leyenda una forma

literaria de narración breve permite abarcar muchos aspectos que en un género más amplio llevaría un poco más de tiempo abordar; que por poderse expresar en forma oral o escrita hace que el trabajo de los estudiantes pueda interactuar con diferentes aspectos de su contexto; que por ser la leyenda una narración ficticia que puede ser completamente creación, imaginario colectivo o cultural, puede basarse en hechos de la vida real, permite que el estudiante desarrolle un trabajo personal al apropiarse de este conocimiento y además que a partir de este puede llegar a generar nuevos enfoques.

6. Metodología de sistematización

6.1 Beneficiarios

Los beneficiarios directos son los estudiantes del grado séptimo distribuidos en 20 Niñas y 15 Niños.

6.2 Participantes

- El docente orientador responsable del proyecto.
- 5 Padres de Familia.
- Los estudiantes del grado séptimo que se encuentran distribuidos de la siguiente forma 20 niñas y 15 niños.

6.3 Proceso seguido

El proyecto está orientado hacia el fortalecimiento de la producción textual en los estudiantes a través del uso del computador y para eso se tomaron como referencias las leyendas populares del municipio del Banco. Por ello, el desarrollo del proyecto lleva diferentes fases como son:

1. Fase de indagación; se determinó la temática y para ello se realizaron las siguientes actividades; la investigación de los conceptos del leyendas y las socialización de los mismos.
2. Fase de implementación de la propuesta pedagógica; se desarrollaron narraciones orales de leyendas por los padres de familias, y a partir de ahí cada estudiante debió generar un pequeño escrito, utilizando como herramienta el computador y el software Word el cual le permite fortalecer su producción textual, en un segundo momento de esta fase cada estudiante consultó e indagó sobre las leyendas del municipio, esta fueron escritas a

través del programa Word, editarlas y corregir su escritura que es el momento clave donde el estudiante fortaleció su producción textual, hay que recordar que además de mejorar su producción textual también se están apropiando de esta herramienta TIC que les permitirá afianzar sus procesos de aprendizaje.

3. Fase de análisis de resultados; en última se evaluaron los textos escritos por los estudiantes, analizando su estructura de redacción y además recopilaron todas las leyendas y se creó la cartilla de las leyendas del grado Séptimo.

6.3.1 Etapas en el proyecto.

REALIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES			
a. Plan de actividades			
ACTIVIDAD	RESPONSABLES	MATERIAL	DURACIÓN
Actividad1: La leyenda			
<ul style="list-style-type: none"> Investigar en internet y los libros de la biblioteca escolar. Socializar los conceptos encontrados. 	Docente y estudiantes.	Internet. Computadores. Tables.	60 minutos.
Actividad 2: Relatos de leyendas			
<ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes escucharan con atención a los relatos de los padres de familia. Realizar un escrito sobre las leyendas contadas. 	Docente, padres de familia y estudiantes.	Computadores Tables	60 minutos

Actividad 3: La investigación y redacción de leyendas			
<ul style="list-style-type: none"> Investigar sobre las leyendas del municipio. Realizar pequeños escritos sobre las leyendas encontradas. 	Docente y estudiantes.	Computadores, tables, internet, Memorias USB, libros, revistas. Cuadernos, esferos.	120 minutos
Actividad 4: La edición de leyendas			
<ul style="list-style-type: none"> Corregir la edición textual de las leyendas recopiladas. 	Docentes y estudiantes.	Computadores, tables, memorias USB.	60 minutos
Actividad 5: La cartilla digital			
<ul style="list-style-type: none"> Recopilación de todas las leyendas escritas. Creación de la cartilla de leyendas del grado. 	Docente y estudiantes	Computador, tables y memoria USB, video Beam.	60 minutos

6.3.2 Desarrollo de las actividades.

El desarrollo de las actividades se organizó bajo los siguientes referentes del MEN:

Actividad N° 1

Estándar: Apropiación y uso de tecnología.

DBA: Determina las ideas centrales de un texto, analiza su desarrollo e identifica el sentido de detalles específicos.

Nombre de la actividad: La leyenda.

Objetivo: Utilizar el internet para comprender las características del género literario de la leyenda.

Grado: Séptimo A.

Tiempo: 60 Minutos.

Desarrollo De La Actividad

Los estudiantes conformaron grupo de dos integrantes, luego con el uso del computador o las tables conectadas al internet buscaron la definición de “leyenda” y sus características, por último se socializaron los conceptos entre todos los estudiantes del salón.

Evaluación.

La evaluación se realizó de acuerdo a la rúbrica con los siguientes criterios:

	Desempeño Superior 9.0 a 10.0	Desempeño Alto 8.0 a 8.9	Desempeño Básico 6.0 a 7.9	Desempeño Bajo 1.0 a 5.9
Asistencia	Se destaca por ser muy puntual en las clases.	Es muy puntual en las clases.	Es puntual en clases.	En ocasiones no es puntual en clases.
Participación	Demuestra iniciativa y creatividad en las actividades de la clase.	Demuestra interés en las discusiones de la clase.	Contribuye a las discusiones de la clase.	Presenta dificultades para participar en el desarrollo de las actividades de la clase.

Evidencia de Aprendizajes.

Tener la claridad sobre que son las leyendas.

Bibliografía de la Actividad.

Wikipedia. (2017). *Wikipedia la Enciclopedia Libre*. España. Recuperado de

<https://es.wikipedia.org/wiki/Leyenda>

Significados. (2017). *Significados*. Recuperado de <https://www.significados.com/leyenda/>

Actividad N° 2

Estándar: Apropiación y uso de tecnología.

DBA: Produce textos coherentes siguiendo la estructura correspondiente a cada propósito.

Nombre de la actividad: Relatos de leyendas.

Objetivo: Redactar pequeños textos con la aplicación de Word.

Grado: Séptimo A.

Tiempo: 60 Minutos.

Desarrollo De La Actividad

Los estudiantes escucharon con atención las leyendas de la región contadas por abuelos y padres de familia, luego cada estudiante editó un pequeño texto donde relató dichas leyendas utilizando el programa Word Instalado en el computador.

Evaluación.

La evaluación se realizó de acuerdo a la rúbrica con los siguientes criterios para el escrito de la leyenda:

	9.0 a 10.0 Desempeño Superior	8.0 a 8.9 Desempeño Alto	6.0 a 7.9 Desempeño Básico	1.0 a 5.9 Desempeño Bajo
Coherencia en el texto.	Crea un texto ordenando sus ideas con coherencia y formalidad	Crea un texto ordenando sus ideas con coherencia	Crea un texto ordenando sus ideas	Crea un texto
Corrección del escrito	Escribe un texto aplicando correctamente las reglas ortográficas y gramaticales	Escribe un texto aplicando las reglas ortográficas	Escribe un texto respetando el orden lógico	Escribe un texto sencillo.
Uso del lenguaje	Sostiene su redacción usando vocablos adecuados respeto a la normativa de la lengua a lo largo de todo el texto.	Su redacción en contiene vocablos adecuados en el texto.	Redacta con poca atención a los vocablos en el texto.	Redacta sin ningún cuidado por la lógica, la extensión o el cuidado de la normativa de la lengua.

Y para el uso del programa Word en el computador se realizó de acuerdo a las siguientes rubricas con los siguientes criterios:

Aplicación en el texto	9.0 a 10.0 Desempeño Superior	8.0 a 8.9 Desempeño Alto	6.0 a 7.9 Desempeño Básico	1.0 a 5.9 Desempeño Bajo
Redacción	Posee excelentes habilidades para utilizar los comandos de escritura que se encuentran en el programa.	Tiene la habilidad de escribir textos utilizando los comandos de formato de texto en el programa.	Tiene los conocimientos para utilizar los comandos básicos de formato de texto para la escritura de los mismos en el programa.	Se le dificulta reconocer algunas funciones de los comandos básicos de formato de textos en el programa.
Enseñanza de ortografía	Demuestra habilidades para utilizar correctamente los comandos establecidos para la corrección ortográfica en el procesador de texto.	Tiene conocimiento en el uso de los comandos de corrección ortográfica en los textos escritos en el programa.	Conoce el proceso para utilizar los comandos de corrección ortográfica en el programa.	Presenta dificultades en la utilización de las herramientas de corrección ortográficas del programa.
Concepto de sinónimos y antónimos	Demuestra excelentes habilidades en la utilización del comando de los sinónimos y antónimos en el programa.	Utiliza muy bien el comando de sinónimos y antónimos que tiene el programa.	Conoce la función y utiliza adecuadamente el comando de sinónimos y antónimos del programa.	Se le dificulta la utilización del comando de sinónimos y antónimos del programa.
Elaboración del documento.	Utiliza excelentemente los comandos establecidos para la organización del formato de texto, tales como fuente, párrafo y diseño de página.	Utiliza adecuadamente las fichas del programa para poder organizar el texto.	Identifica el orden de los comandos a utilizar en la elaboración de documentos en el programa.	Se le dificulta establecer el orden de las fichas a utilizar en la organización del documento de texto en el programa.

Evidencia de Aprendizajes.

El pequeño escrito de la leyenda en el computador.

Bibliografía de la Actividad.

Narraciones orales de las leyendas por padres de familias.

Actividad N° 3

Estándar: Apropiación y uso de tecnología.

DBA: Produce textos coherentes siguiendo la estructura correspondiente a cada propósito.

Nombre de la actividad: La investigación y la redacción de leyendas.

Objetivo: Investigar y redactar las leyendas populares del municipio del Banco.

Grado: Séptimo A.

Tiempo: 120 Minutos.

Desarrollo De La Actividad

Los estudiantes investigaron e indagaron con anterioridad sobre las leyendas populares del Banco entre las personas conocidas de la comunidad del municipio, las escribieron y luego editaron pequeños escritos de las leyendas donde las relaten. Para esto se conformaron parejas de estudiantes.

Evaluación.

Apuntes sobre las leyendas populares del municipio.

Evidencia de Aprendizajes.

Escritos sobre las leyendas del municipio.

Bibliografía de la Actividad.

Narraciones orales y páginas de internet.

Actividad N° 4

Estándar: Apropiación y uso de tecnología.

DBA: Sustituye palabras eliminando repeticiones y redundancias.

Nombre de la actividad: La edición de leyenda.

Objetivo: Editar los escritos de las leyendas populares del municipio del Banco.

Grado: Séptimo A.

Tiempo: 60 Minutos.

Desarrollo De La Actividad

En grupos de dos (2) estudiantes, corrigieron textualmente los escritos de las leyendas en el programa Word, se tuvo en cuenta la ortografía, la coherencia y la redacción del texto y por último se guardó la información en una memoria de puerto serial USB.

Evaluación.

La evaluación se realizó de acuerdo a la rúbrica con los siguientes criterios para el escrito de las leyendas:

	9.0 a 10.0 Desempeño Superior	8.0 a 8.9 Desempeño Alto	6.0 a 7.9 Desempeño Básico	1.0 a 5.9 Desempeño Bajo
Coherencia en el texto.	Crea un texto ordenando sus ideas con coherencia y formalidad	Crea un texto ordenando sus ideas con coherencia	Crea un texto ordenando sus ideas	Crea un texto
Corrección del escrito	Escribe un texto aplicando correctamente las reglas ortográficas y gramaticales	Escribe un texto aplicando las reglas ortográficas	Escribe un texto respetando el orden lógico	Escribe un texto sencillo.
Uso del lenguaje	Sostiene su redacción usando vocablos adecuados respeto a la normativa de la lengua a lo largo de todo el texto.	Su redacción en contiene vocablos adecuados en el texto.	Redacta con poca atención a los vocablos en el texto.	Redacta sin ningún cuidado por la lógica, la extensión o el cuidado de la normativa de la lengua.

Y para el uso del programa Word en el computador se realizó de acuerdo a las siguientes rubricas con los siguientes criterios:

Aplicación en el texto	9.0 a 10.0 Desempeño Superior	8.0 a 8.9 Desempeño Alto	6.0 a 7.9 Desempeño Básico	1.0 a 5.9 Desempeño Bajo
Redacción	Posee excelentes habilidades para utilizar los comandos de escritura que se	Tiene la habilidad de escribir textos utilizando los comandos de formato de	Tiene los conocimientos para utilizar los comandos básicos de formato de texto	Se le dificulta reconocer algunas funciones de los comandos básicos de

	encuentran el programa.	texto en el programa.	para la escritura de los mismos en el programa.	formato de textos en el programa.
Enseñanza de ortografía	Demuestra habilidades para utilizar correctamente los comandos establecidos para la corrección ortográfica en el procesador de texto.	Tiene conocimiento en el uso de los comandos de corrección ortográfica en los textos escritos en el programa.	Conoce el proceso para utilizar los comandos de corrección ortográfica en el programa.	Presenta dificultades en la utilización de las herramientas de corrección ortográficas del programa.
Concepto de sinónimos y antónimos	Demuestra excelentes habilidades en la utilización del comando de los sinónimos y antónimos en el programa.	Utiliza muy bien el comando de sinónimos y antónimos que tiene el programa.	Conoce la función y utiliza adecuadamente el comando de sinónimos y antónimos del programa.	Se le dificulta la utilización del comando de sinónimos y antónimos del programa.
Elaboración del documento.	Utiliza excelentemente los comandos establecidos para la organización del formato de texto, tales como fuente, párrafo y diseño de página.	Utiliza adecuadamente las fichas del programa para poder organizar el texto.	Identifica el orden de los comandos a utilizar en la elaboración de documentos en el programa.	Se le dificulta establecer el orden de las fichas a utilizar en la organización del documento de texto en el programa.

Evidencia de Aprendizajes.

Los escritos digitales de las leyendas con sus respectivas correcciones.

Bibliografía de la Actividad.

Los escritos de las leyendas investigadas.

Actividad N° 5

Estándar: Apropiación y uso de tecnología.

DBA: Identifica la estructura de un texto y algunos elementos.

Nombre de la actividad: La cartilla digital.

Objetivo: Editar la cartilla de leyendas del grado Séptimo.

Grado: Séptimo A.

Tiempo: 60 Minutos.

Desarrollo De La Actividad

Un estudiante recopiló todas las leyendas escritas por sus compañeros en una memoria USB, luego se proyectó a través del video Beam y un computador, el diseño de la cartilla de las leyendas populares del grado, el cual tuvo en cuenta los aportes y opiniones de todos los estudiantes para su creación y diseño.

Evaluación.

La evaluación se realizó de acuerdo a la rúbrica con los siguientes criterios:

	Desempeño Superior 9.0 a 10.0	Desempeño Alto 8.0 a 8.9	Desempeño Básico 6.0 a 7.9	Desempeño Bajo 1.0 a 5.9
Asistencia	Se destaca por ser muy puntual en las clases.	Es muy puntual en las clases.	Es puntual en clases.	En ocasiones no es puntual en clases.
Participación	Demuestra iniciativa y creatividad en las actividades de la clase.	Demuestra interés en las discusiones de la clase.	Contribuye a las discusiones de la clase.	Presenta dificultades para participar en el desarrollo de las actividades de la clase.

Evidencia de Aprendizajes.

La Cartilla digital de leyendas del grado séptimo.

Bibliografía de la Actividad.

Los escritos de las leyendas investigadas.

6.4. Recursos

Para el desarrollo del siguiente proyecto se utilizaron recursos como:

- Recursos Humanos: Padres de familias, docente de Tecnología e Informática
- Recursos Tecnológicos: Computador, memoria USB, Video Beam, conexión a Internet para que los estudiantes entren a la web e investiguen y consulten, Software de procesador de textos Word.
- Recursos Materiales: Aula de Informática, Lápiz, Papel.

6.4.1 Presupuesto.

MATERIAL O INSUMO	VALOR
Hojas de Block Blancas	\$ 2.000
Lapicero	\$ 500
Memorias USB	\$10.000
TOTAL	\$ 12.500

7. Resultados

A continuación, se detalla el análisis de cada una de las actividades aplicadas:

Actividad N°1: **La leyenda.**

Esta primera actividad aplicada a los estudiantes tuvo como objetivo principal utilizar el computador y el internet para indagar, leer y comprender las características del género literario de la leyenda, además de la habilidad para usar dichas herramientas. Primeramente se conformaron parejas de estudiantes para poder utilizar la totalidad de los computadores conectados a internet y para culminar esta actividad, se realizó una socialización de manera oral de los conceptos con los estudiantes.

Cabe aclarar que la actividad fue de base introductoria sobre la temática, y para esto se contó con la participación de todos los estudiantes del grado séptimo, además la actividad desarrollada presentó los siguientes resultados, primero se logra evidenciar que la mayoría de los estudiantes del grado presentó buenas habilidades y desempeños en el uso del computador e internet, en segunda instancia las participaciones de los estudiantes en la socialización logran demostrar que comprendieron los conceptos de la temática, ellos manifestaron apropiación sobre la temática de la actividad.

Actividad N°2: **Relatos de leyendas.**

Esta actividad tuvo como eje temático las leyendas del municipio, a partir de la participación de los padres de familia. se desarrolló en una clase de 60 minutos, iniciando con la presentación de los padres y luego cada uno narró oralmente una leyenda que conocía, aquí los estudiantes se

mostraron atentos y motivados ante la didáctica aplicada y prestaron atención a los relatos de cada leyenda, luego los estudiantes redactaron un pequeño texto escrito sobre la leyenda que más les gustó, utilizando el computador y la aplicación de procesador de texto Word, en la actividad se evidenció la motivación para la escritura, aunque en el desarrollo de la mismas se observó que los estudiantes presentan algunas incoherencia en la redacción de texto, es decir no escribe correctamente la idea que quiere plasmar y una pésima ortografía, por ultimo a través de la aplicación se pudo reforzar el mejoramiento de la ortografía en ellos.

Actividad N°3: La Investigación y la redacción de leyendas.

En esta actividad se dejó con anterioridad la tarea de indagación como trabajo de campo para buscar las leyendas populares del municipio del Banco, los estudiantes conformaron parejas, utilizando como metodología la indagación entre los padres, abuelos, bisabuelos, tíos y personas muy reconocidas en el municipio, también en libros, revistas, publicaciones en internet, etc. Su finalidad es la interacción con el contexto, vivenciar la cultural, las tradiciones orales, conocer las leyendas populares y urbanas del municipio, y además de motivar la producción textual en los estudiantes.

Fue una experiencia muy agradable para los estudiantes según sus propios comentarios, ellos plasmaron y redactaron textos de las leyendas en cuadernos y luego las redactaron en el procesador de palabras.

Actividad N°4: La edición de leyendas.

Esta actividad tuvo como propósito el fortalecimiento de las capacidades de producir texto en los estudiantes, usando como herramienta el computador y el procesador de texto Word. Aquí los estudiantes aplicaron las herramientas de corrección ortográfica que posee la aplicación y a la vez mejorar su redacción escrita en el texto de las leyendas, los estudiantes se mostraron motivados y con buena disposición para el desarrollo de esta actividad, también se evidencio la apropiación y el uso de esta herramienta tecnológica para su formación personal y por último se logró alcanzar una buena edición en la redacción de las leyendas populares del municipio por parte de los estudiantes.

Actividad N°5: La cartilla digital.

Con esta actividad se pudo observar el gran impacto que tuvo esta propuesta pedagógica de aula en los estudiantes del grado, sirvió como motivación para fortalecer la producción textual, la escritura, además sentir pasión por la lectura de leyendas, un estudiante fue el encargado de recopilar todos los archivos digitales de las leyendas de los demás compañero usando una memoria de puerto USB, para luego realizar la cartilla de las leyendas del grado, aquí en su gran mayoría los estudiantes participaron y aportaron para la elaboración de esta, se observó una gran satisfacción por parte del grupo por haber elaborado la cartilla digital con sus propias redacciones textuales de las leyendas y como evidencia quedó la cartilla digital de leyendas del grado Séptimo.

7.1 Evidencias del desarrollo de las actividades

Actividad N°1: La leyenda.



Indagando sobre el concepto de leyenda usando el computador y el internet.

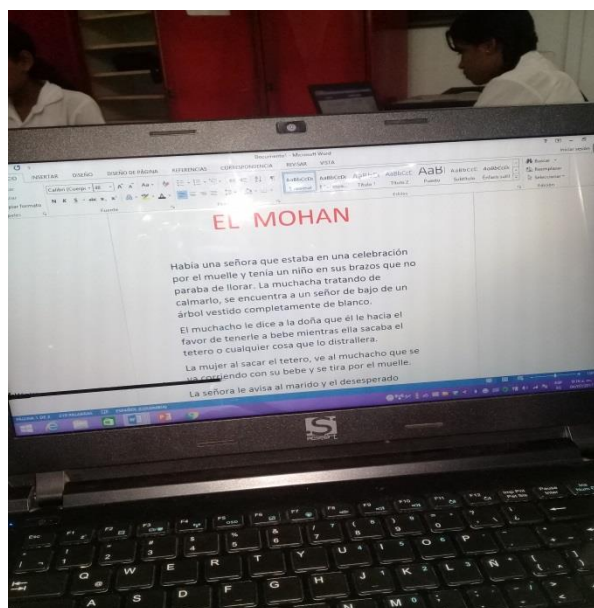
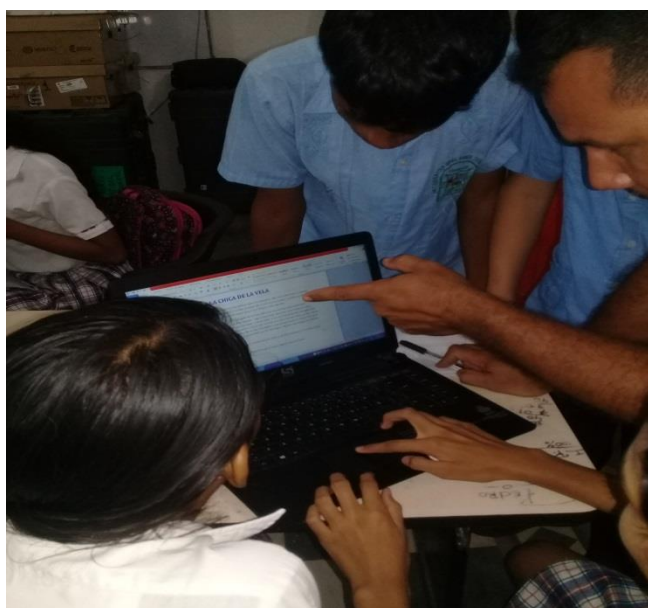


Socialización de los conceptos de leyendas.

Actividad N°2: Relatos de leyendas.



Relatos de leyendas por padres de familias.

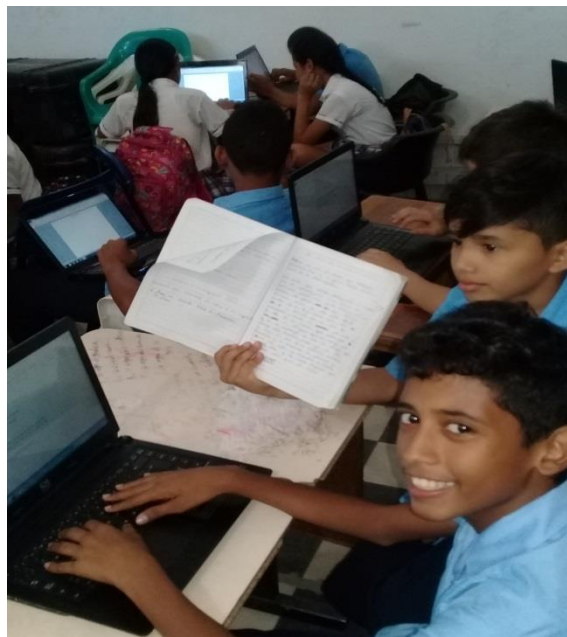
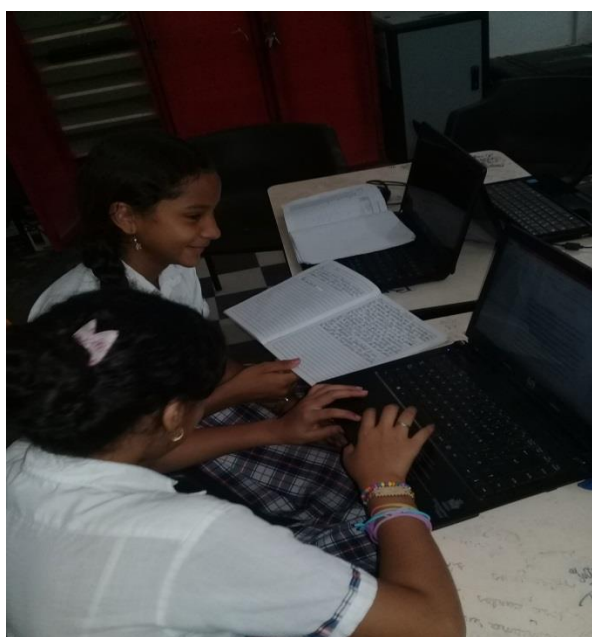


Redacción de textos de las leyendas.

Actividad N°3: La Investigación y la redacción de leyendas.

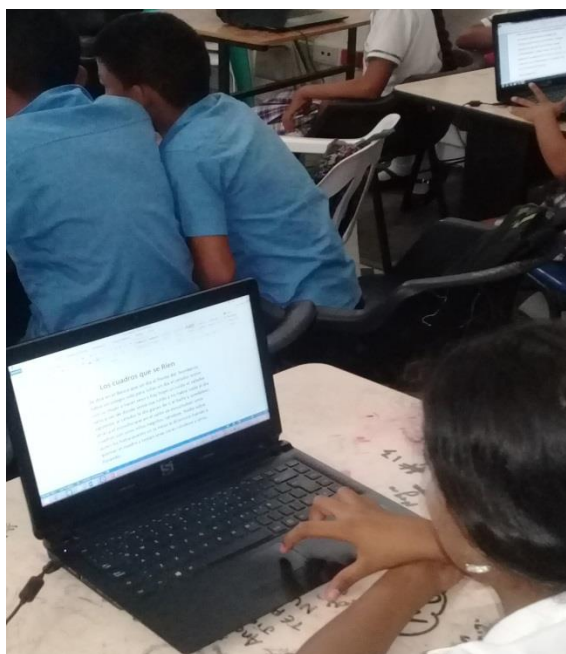
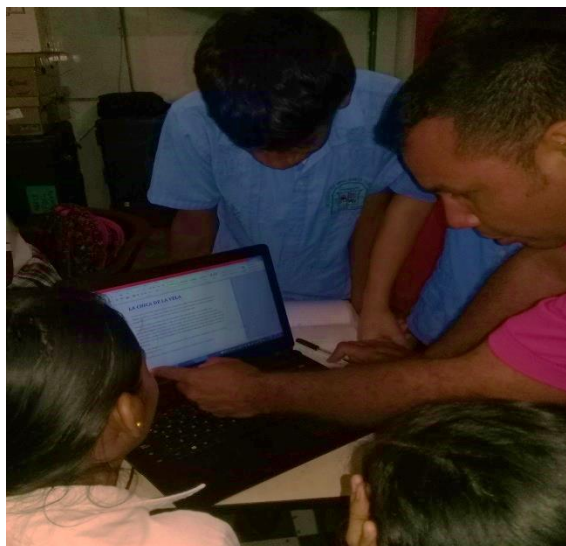


Indagación de las leyendas populares de el Banco.



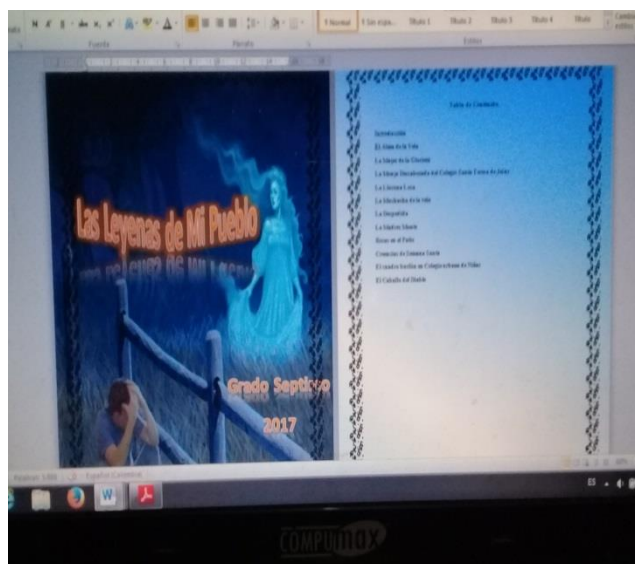
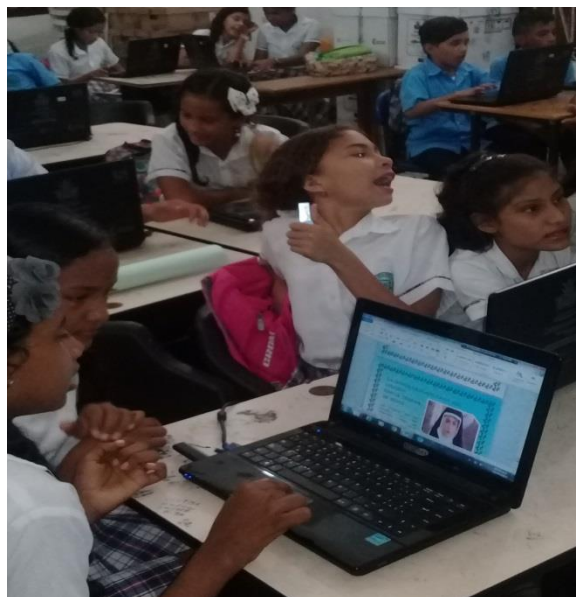
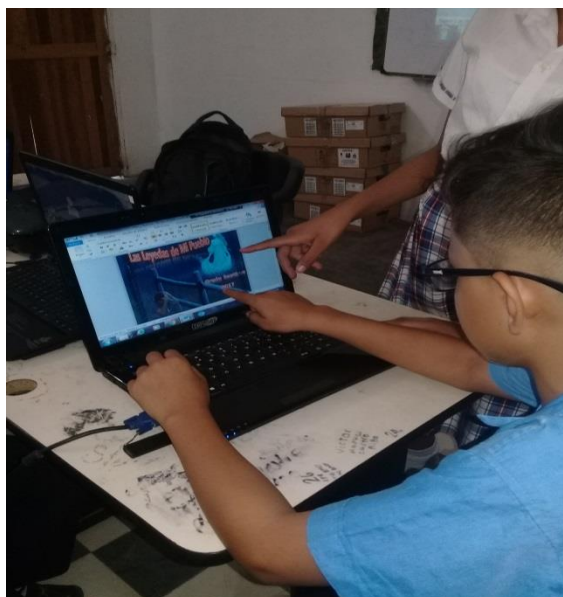
Escribiendo las leyendas populares de el Banco con el procesador de texto Word.

Actividad N°4: La edición de leyendas.



Editando las leyendas populares del Banco Magdalena.

Actividad N°5: La cartilla digital.



Desarrollando la cartilla digital.

8. Conclusiones

El presente proyecto pedagógico de aula es interesante debido a que desarrolla nuevas expectativas que permiten reflexionar sobre nuestro quehacer pedagógico en el aula, y nos conlleva a establecer cambios que mejoren nuestras estrategias metodológicas y pedagógicas. .

Durante el desarrollo del proyecto los estudiantes demostraron que fueron fortaleciendo habilidades en la producción textual con la ayuda del computador, además de la uso de esta herramienta.

Los estudiantes presentan una gran motivación cuando se involucra en trabajos que relacionan su contexto social y la utilización de herramientas tecnológicas.

Las herramientas TIC's permiten fortalecer los conocimientos, potencializarlos y desarrollar las capacidades en los estudiantes, además de ser una herramienta que contribuye significativamente como material didáctico en el aula, propiciando un ambiente óptimo para el aprendizaje del estudiante. De esta forma se lograron los objetivos propuestos en el proyecto de aula, dando como resultados el fortalecimiento de la producción textual de leyendas y la apropiación del programa Word como herramienta para tal fin.

8.1 Recomendaciones

- Aplicar el proyecto a los demás grupos de la IED Santa Teresa de Jesús, desde los grado 6 hasta 11, para generar un mejor aprendizaje en nuestros estudiantes, y ellos puedan fortalecer el desarrollo de sus propios textos.

- Se sugiere hacer el uso de la aplicación tecnológica Word para fortalecer procesos de producción textual en los estudiantes en todos los grados de la Institución.
- Incentivar a los estudiantes para que realizan sus propios escritos, en vez de copiarlos del internet.
- Por medio de esta propuesta pedagógica, se puede ser transversal a las demás áreas o asignaturas, es decir que la propuesta puede ser implementada para enseñar y fortalecer los procesos de aprendizajes en los estudiantes, por lo cual se sugiere a los docentes tenerla en cuenta para la aplicación en las aulas de clases.
- Capacitar a los docentes, en la utilización de las Tics.
- Aplicación de las normas, para presentar trabajos escritos.

9. Referencias bibliográficas

- Ahumada, Varela y Zapata. (Ed.). (2005). *Aprendiendo a investigar investigando el Carnaval de Barranquilla*. Barranquilla, Colombia: Universidad del Atlántico.
- Amador, A. G., & Lomelí, A. A. (2013). El lenguaje oral de la tradición constructiva de Colima. *Palapa*, 3(2), 19-27.
- Austin, Millan y Tomas. (2000). Para comprender el concepto de Cultura. La Universidad Arturo Prat, Sede Victoria, Chile.
- Ballez, M. (2006). *Comunicación desde la periferia: tradiciones orales frente a la globalización* (Vol. 20). Anthropos Editorial.
- Baquero Montoya, A., Hoz Siegler, A. D. L., & Álvaro Baquero Montoya, A. D. L. (2010). *Cultura y tradición oral en el Caribe colombiano propuesta pedagógica para incorporar la investigación* (No. 008 305.89839). e-libro, Corp.
- Borrero, J. M., Naranjo, M. F., & Yáñez, S. M. (2007). *La cultura popular en el Ecuador* (Vol. 14). Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares.
- Calkins, L. (1993). *Didáctica de la escritura*. Buenos Aires, Argentina: Aique Grupo Editor.
- Camacho, S. (2005). *Leyendas urbanas: ¿qué hay de verdad en ellas?* (Vol. 2). Edaf.
- Camps, A. (2001). *El aula como espacio de investigación y reflexión: investigaciones en didáctica de la lengua*. Madrid, España: Graó.

- Cataldo. (2013). *Taller de Mitos y Leyendas de Argentina* (tesis de pregrado). Universidad del Salvador, Salvador, Argentina.
- Ceballos. (2007). *Conozcamos leyendas autóctonas y mejoremos la ortografía* (tesis de pregrado). Universidad de Pamplona. Pamplona Norte de Santander, Colombia.
- Civallero, E. (2007, May). Tradición oral indígena en el sur de América Latina: los esfuerzos de la biblioteca por salvar sonidos e historias del silencio. In *Proceedings 73rd IFLA General Conference and Council, Durban (South Africa)* (pp. 19-23).
- Cortázar Rodríguez, F. J. (2005). Rumores y leyendas urbanas en Internet. *Observatorio para la CiberSociedad* (<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php>).
- Gennep, A. V. (1982). La formación de las leyendas. *Barcelona: Alta Fulla*.
- Guerrero, A. (2002). Antropología y cultura: una mirada crítica a la identidad, diversidad, alteridad y diferencia. *Quito: Abya-Yala y Escuela de Antropología Aplicada de la Universidad Politécnica Salesiana*.
- GOODENAUGH, W. H., JS, C. K., Malinowski, A. L., Bronislaw, T. Y. L. O. R., EDWARD, B. W., & LESLIE, A. (1975). *El concepto de cultura: textos fundamentales*. Anagrama.
- Jurado, V. F., Bustamante, Z. G., & Pérez, A. M. (1998). Juguemos a interpretar: evaluación de competencias en lectura y escritura. *Bogotá: Plaza y Janés, 2*, 180.
- López, J. O. (1996). *Leyendas populares colombianas*. Plaza y Janes Editores Colombia sa.
- Prat Ferrer, J. J., & García Alonso, L. M. (2007). La memoria en la tradición cultural.

REFLEXIONES, R. (2010). Studies on the oral tradition of La Rioja. Critical reflections and future perspectives. *Kalakorikos*, 15, 361-388.

Rohman, G. (1965). Pre-Writing: The stage of Discovery in the Writing Process. *College Composition and Communication*. 16 (2), 106-112.

Vallejo Barrientos, J. O. (2008). *Recopilación de los mitos y leyendas de Pereira* (tesis de pregrado). Universidad Tecnológica de Pereira, Pereira, Colombia.

10. Anexos

10.1 Anexo A. Fotografías de la actividad 1.

Estudiantes indagando acerca del concepto de la leyenda en Internet.



Estudiantes socializando sobre las leyendas.



10.2 Anexo B. Fotografías de la actividad 2.

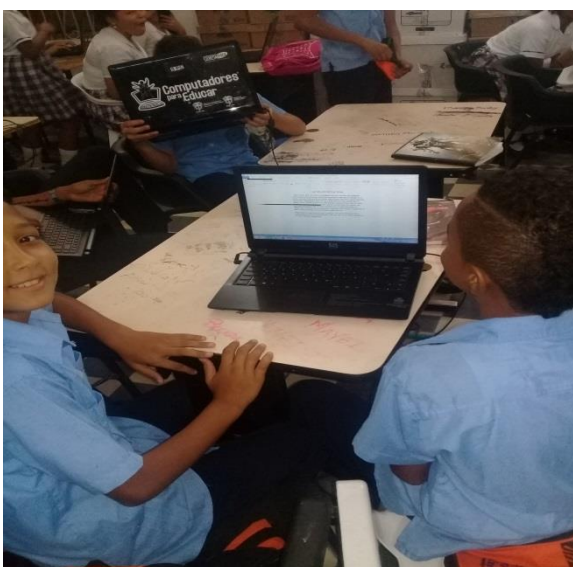
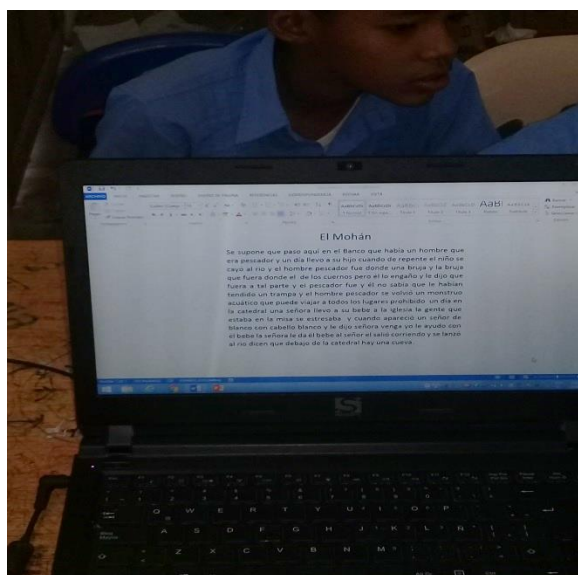
Padres de familias contando las leyendas populares del municipio.



Escribiendo las leyendas contadas por los padres de familia.



Escrito de las leyendas contadas por padres de familia.

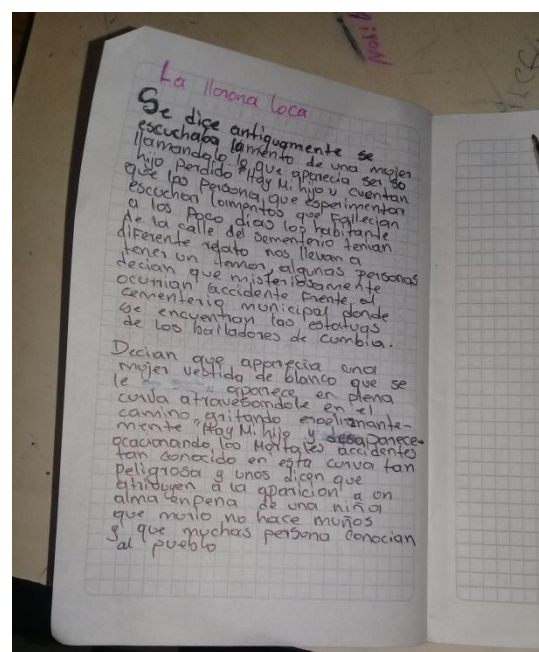
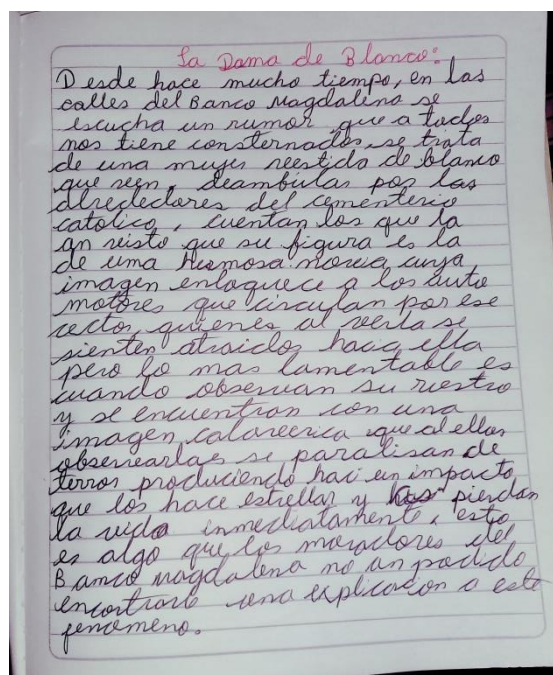


10.3 Anexo C. Fotografías de la actividad 3

Investigando las leyendas populares del

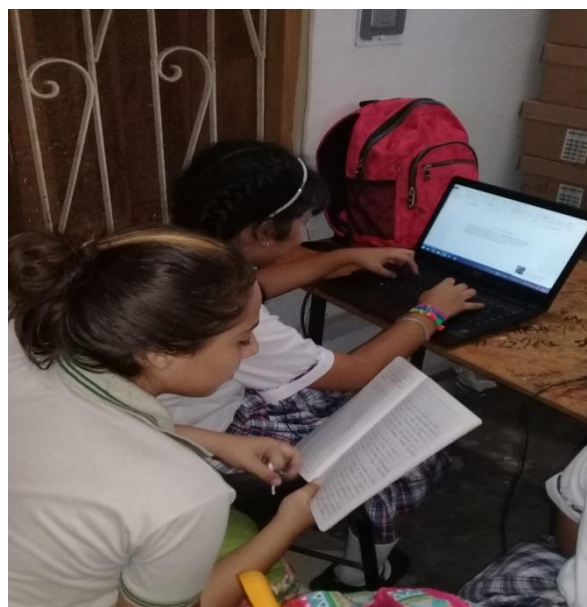
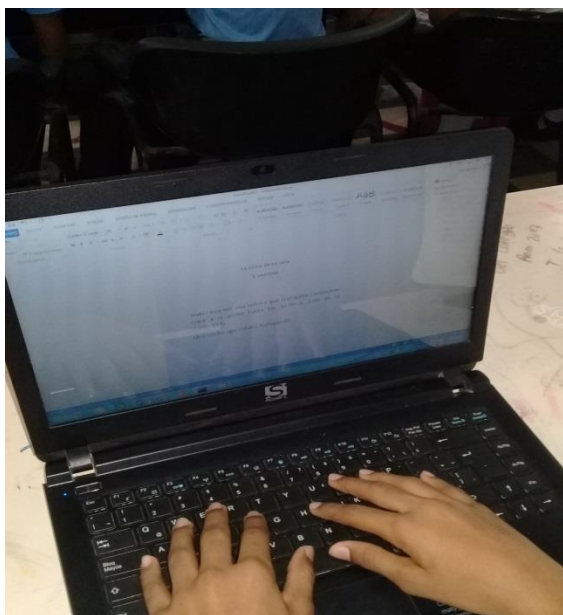


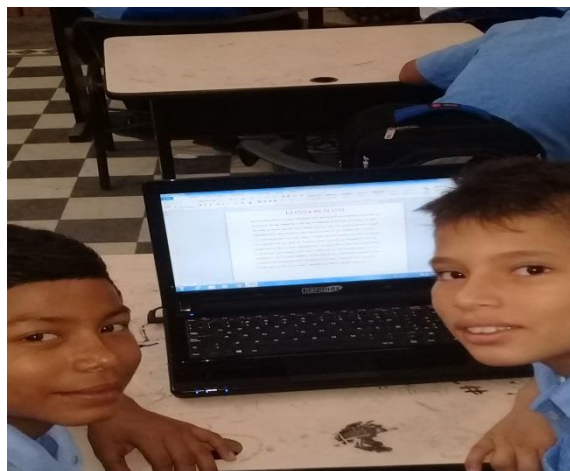
Fotografías de leyendas populares del municipio escritas en cuadernos.



10.4 Anexo D. Fotografías de la actividad 4

Editando las leyendas populares del Banco Magdalena.





10.5 Anexo E. Fotografías de la actividad 5

Haciendo la cartilla digital de leyendas del grado séptimo.



Foto de la cartilla ya terminada

