

# Soy leyenda

Guía Didáctica para desarrollar la Identidad en niños de 5 a 6 años por medio de leyendas



Elaborado por: Sara Rojas

# Índice

<b>Nº</b>	<b>CONTENIDO</b>	<b>PÁG</b>
1.	Introducción	1
2.	La Identidad	2
3.	Identidad en niños de 5 a 6 años	3
4.	La leyenda	4
5.	La narración de la leyenda y el desarrollo de la identidad en los niños	5
6.	Sugerencias	6
7.	Leyendas Región Sierra	7
8.	Leyendas Región Costa	28
9.	Leyendas Región Amazonía	43
10.	Leyendas Región Insular	58
11.	Referencias	75



# Introducción

Un factor fundamental en el crecimiento de un niño es la construcción de su *identidad*, por medio de ésta un ser humano reconoce su procedencia, se entiende a sí mismo y valora aquellos elementos culturales que son particulares de cada nación.

Por esta razón el objetivo de esta guía didáctica es desarrollar la identidad a través de *leyendas*.

La guía se encuentra organizada de la siguiente manera. Primero encontrarán teoría sobre los principales conceptos implicados como son: la identidad y la leyenda.

A partir de esto, se han dividido las leyendas de acuerdo a su región de origen. A continuación se presenta la narración completa de la leyenda y se plantea el procedimiento a seguir en cada una. Resaltando las actividades a realizar antes, durante y después. En algunos casos los ejercicios están incluidos. Además se agregan los materiales que serán necesarios, nuevo vocabulario, la evaluación que debe ser tomada en cuenta después de cada actividad y los títeres a utilizar en la narración de las leyendas

# ¿Qué es la identidad??

La identidad es un concepto complejo que define a cada uno como persona

*Su formación dependerá de las condiciones de cada persona, tanto las características que presenta el ambiente al momento del nacimiento como las experiencias a lo largo del crecimiento, por lo que estará en constante cambio (De la Torre, 2017).*

La identidad cumple un rol fundamental en dar sentido y orden al mundo que nos rodea. De ahí que, ésta área esté vinculada con el sentido de pertenencia a un grupo socio-cultural que conserva características y prácticas comunes. Concluyendo así que la identidad es un proceso multifacético e histórico que combina la dimensión personal de diferenciarse al resto con la dimensión social de compartir similitudes con el conjunto (De La Torre, 2017).

# Identidad en niños de 5 a 6

De acuerdo a Schaffer (2000) los niños a la edad de 5 a 6 años comienzan a identificar rasgos permanentes que los diferencian de otros. Además logran mantener un concepto de identidad sin cambiar de opinión sobre sí mismos constantemente. A esta edad empiezan a definirse utilizando no sólo rasgos físicos sino también psicológicos e internos. Y se comparan con los demás para obtener una definición de sí mismos en especial cuando se trata de su aspecto y acciones.

En base al Currículo de Educación(2016) las destrezas que corresponden a esta edad son:

- Identificar lugares principales de la localidad y región
- Reconocerse como un ser que siente, piensa, opina y tiene necesidades en función de su identidad
- Identificar el nombre del país y las características comunes de los ecuatorianos y ecuatorianas.
- Comunicar datos personales (nombre, apellido, edad teléfono, etc.).
- Reconocer historia personal y familiar; participar en actividades de recreación y celebración del entorno familiar.
- Comprender su identidad como parte de un núcleo familiar y de una comunidad; y practicar normas de respeto consigo mismo y con los demás seres que lo rodean.

# ¿Qué es la leyenda??

La leyenda consiste en una narración definida como tradicional debido a que es transferida de generación en generación.

En el mayor de los casos se basa en hechos reales, pero abarca en su desenlace acontecimientos irreales. Si bien en el inicio se la transmitió de forma oral, en la actualidad es posible contarla de manera escrita y visual. Sus personajes, el ambiente y los acontecimientos representan de manera simbólica creencias populares y anécdotas colectivas (Fruci, 2013).

A lo largo de los años las leyendas han sido transmitidas de diferente manera de acuerdo a su narrador. Por medio de la leyenda se difunden costumbres, valores y tradiciones propias de cada sociedad de generación en generación. Convirtiéndose así en un elemento de la cultura popular e incluso nacional. Es por ello que como una narración que ha sobrevivido a lo largo de los años y como transmisor de identidad ha sido considerada como Patrimonio Cultural Intangible por la UNESCO (Fruci, 2013).

# La narración de la leyenda y el desarrollo de la identidad en los niños

De acuerdo a la historia prehispánica, las culturas antiguas crearon historias para explicar sucesos misteriosos y éstas empezaron a ser narradas de padres a hijos, logrando así que trasciendan de generación en generación. Además éstas narraciones resaltaron matices propios de cada región, permitió que la esencia cultural no se pierda. A estas historias se las conoce actualmente como leyendas y son parte del folclore de cada sociedad. A través de ellas se han preservado costumbres, creencias y tradiciones que fueron parte de la vida de los antepasados.

Ahora bien, la identidad se define a partir de saber quién es cada individuo, pero en base a conocer su lugar de origen y esto implica tener conocimiento de prácticas culturales que diferencian a la población de una nación de otra, información que poseen las leyendas. De manera que al hablar de identidad no se hace referencia a la individualidad del ser humano, sino más bien a la comprensión de sí mismo como parte de una comunidad mayor con la que se comparten características distintivas que se han transmitido por generaciones a través de instrumentos como la tradición oral. Es así como la leyenda le confiere al niño la seguridad de pertenecer a la historia que proviene del pasado pero se extiende hasta el futuro

## Sugerencias

- Leer previamente las leyendas y tener en cuenta el vocabulario que pueda resultar complejo de entender
- Asociar las leyendas con sus conocimientos previos sobre lugares y tradiciones típicas

Para comprobar la comprensión de cada leyenda, además de las actividades se pueden utilizar las siguientes preguntas

- ¿Qué saben acerca de...?
- ¿Qué comprendieron acerca de...?
- ¿Cuál fue su personaje favorito?
- ¿Cuál fue su parte favorita de la historia?
- ¿Qué otro final le darían a esta leyenda?





# Región Sierra

## Cantuña

A un indígena llamado Cantuña los padres franciscanos le habían encomendado la construcción de una iglesia en Quito, la de San Francisco. Este aceptó y puso como plazo seis meses, a cambio él recibiría una gran cantidad de dinero. Aunque parecía una hazaña imposible de lograr terminarla en seis meses, Cantuña puso su mayor esfuerzo y empeño en terminarla, reunió un equipo de indígenas y se propuso terminarla. Sin embargo, la edificación no avanzaba como él esperaba. En esos momentos de angustia se le presentó el diablo y le dijo:

“¡Cantuña! Aquí estoy para ayudarte. Conozco tu angustia. Te ayudaré a construir el atrio completo antes de que aparezca el nuevo día. A cambio, me pagarás con tu alma”.

Cantuña aceptó el trato, solo le pidió una condición al diablo, que termine la construcción de la iglesia lo más rápido posible y que sean colocadas absolutamente todas las piedras. Sin embargo, este se vio desesperado porque los diablillos avanzaban muy rápido, tal como lo ofreciera Lucifer.





La obra se culminó antes de la medianoche, fue entonces el momento indicado para cobrar el alto precio por la construcción: el alma de Cantuña.

El diablo al momento de ir ante Cantuña a llevarse su alma, este lo detuvo con una tímida voz, ¡Un momento! – dijo Cantuña. ¡El trato ha sido incumplido! Me ofreciste colocar hasta la última piedra de la construcción y no fue así. Falta una piedra. El indígena había sacado una roca de la construcción y la escondió sigilosamente antes de que los demonios comenzaran su obra.

Lucifer, asombrado, vio como un simple mortal lo había engañado. Así, Cantuña salvó su alma y el diablo, sintiéndose burlado, se refugió en el infierno sin llevarse nada.

**Link:** <https://www.youtube.com/watch?v=lwdl0AQgi1A>

## Leyenda: Cantuña

Objetivo: Reconocer lugares históricos del país

### Inicio

Se realizarán preguntas para verificar el conocimiento previo de los niños sobre la leyenda y los elementos que aparecen en ella

¿Han escuchado de la leyenda de Cantuña?

¿Quién conoce la iglesia de San Francisco?

### Desarrollo

La maestra contará la leyenda de Cantuña utilizando la técnica de títeres de sombras

### Cierre

Los niños realizarán un laberinto en el que tendrán que llevar a Cantuña hasta la iglesia

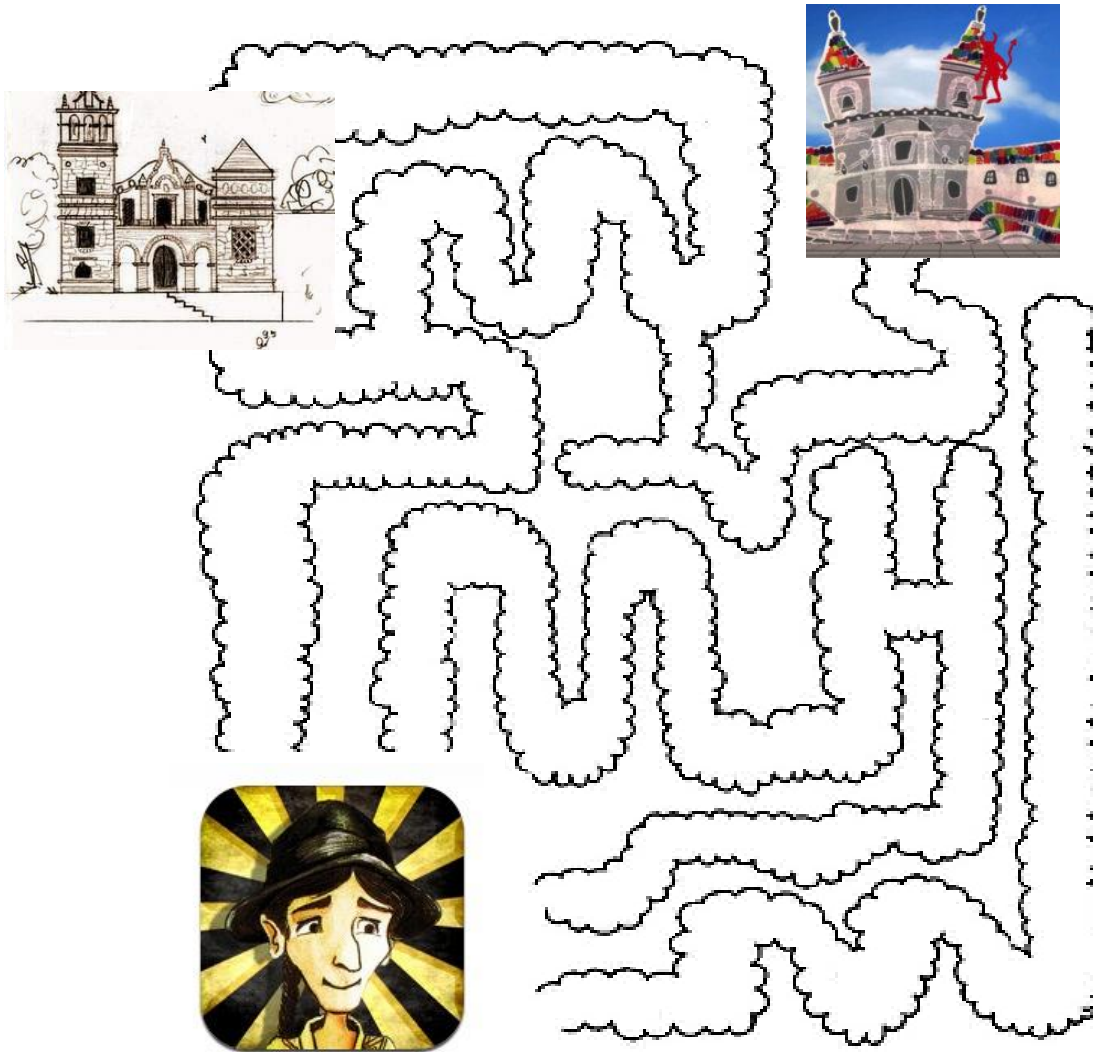
### Materiales:

Títeres de sombras

Laberinto

## Laberinto.

Traza con una línea el camino que debe seguir Cantuña hasta llegar a la iglesia de San Francisco



## Vocabulario:

- **Edificación:** Nombre genérico con que se designa cualquier construcción de grandes dimensiones fabricada con piedra o materiales resistentes y que está destinada a servir de espacio para el desarrollo de una actividad humana.
- **Angustia:** Estado de intranquilidad o inquietud muy intensas causado especialmente por algo desagradable o por la amenaza de una desgracia o un peligro
- **Atrio:** Es el recinto cerrado y normalmente porticado que precede a la entrada de un edificio.
- **Sigilosamente:** silencio cauteloso o al secreto que se mantiene respecto a una noticia o una cosa.
- **Mortal:** Que ha de morir

### Evaluación

Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Reconoce lugares históricos del país		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Completa el laberinto de manera correcta		

## El Gallo de la Catedral

Había una vez un hombre muy rico que vivía como rey. Muy temprano en la mañana comía el desayuno. Después dormía la siesta. Luego, almorzaba y, a la tarde, oloroso a perfume, salía a la calle. Bajaba a la Plaza Grande. Se paraba delante del gallo de la Catedral y burlándose le decía:

– ¡Qué gallito! ¡Qué disparate de gallo!  
Luego, don Ramón caminaba por la bajada de Santa Catalina. Entraba en la tienda de la señora Mariana a tomar unas mistelas. Allí se quedaba hasta la noche. Al regresar a su casa, don Ramón ya estaba coloradito.

Entonces, frente a la Catedral, gritaba:

– ¡Para mí no hay gallos que valgan! ¡Ni el gallo de la Catedral!  
Don Ramón se creía el mejor gallo del mundo! Una vez al pasar, volvió a desafiar al gallo:

– ¡Qué tontería de gallo! ¡No hago caso ni al gallo de la Catedral!





En ese momento, don Ramón sintió que una espuela enorme le rasgaba las piernas. Cayó herido.

El gallo lo sujetaba y no le permitía moverse. Una voz le dijo:

- ¡Prométeme que no volverás a tomar mistelas!
- ¡Ni siquiera tomaré agua!
- ¡Prométeme que nunca jamás volverás a insultarme!
- ¡Ni siquiera te nombraré!
- ¡Levántate, hombre! ¡Pobre de ti si no cumples tu palabra de honor!
- Gracias por tu perdón gallito.

Entonces el gallito regresó a su puesto.

¿Cómo pudo bajar de la torre si ese gallo es de fierro?

Ya pueden imaginarse lo que sucedió: los amigos de don Ramón le jugaron una broma, para quitarle el vicio de las mistelas.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=vtkOy5qpdr1>



## Leyenda: Gallo de la Catedral

**Objetivo:** Apreciar leyendas tradicionales de la ciudad

### Inicio

Los niños podrán manipular los títeres de los protagonistas de la historia, los cuales estarán en una mesa al centro de la clase. Y luego tendrán que predecir de que se tratará la leyenda

### Desarrollo

La maestra contará la leyenda del Gallo de la Catedral empleando títeres de fieltro

### Cierre

Los niños realizarán una actividad en la que tendrán que encontrar los pares, es decir las tarjetas iguales de los personajes.

### Materiales:

Títeres de fieltro

Tarjetas

# Vocabulario:

- **Catedral:** es un templo cristiano, donde tiene sede o cátedra el obispo, siendo así la iglesia principal de cada diócesis o Iglesia particular
- **Disparate:** Acción o dicho que va contra la lógica o que no tiene sentido.
- **Mistela:** Vino que se elabora añadiendo alcohol al mosto de uva en cantidad suficiente para que no se produzca la fermentación
- **Espuela:** Objeto metálico en forma de arco con una pieza terminada en una ruedecilla dentada, que se ajusta el jinete a los talones de sus botas para poder picar al caballo.

Evaluación		
Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Aprueba leyendas tradicionales del país		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Identifica los pares de las imágenes		

## La Casa 1028

Una joven llamada Bella Aurora, hija única que junto a sus padres asistía a una corrida de toros a la Plaza de la Independencia, ya que en aquellos tiempos era habitual que se realizaran corridas allí.

Al iniciar el espectáculo, salió un toro negro, muy grande y robusto. Como es normal, el toro dió una vuelta reconociendo la arena. Y luego de mirar a su alrededor, se acercó lentamente y de manera muy extraña hacia donde Bella Aurora estaba y la observó fijamente.



La joven se atemorizó tanto por la actitud y la mirada del toro que cayó al suelo, desmayada. Sus padres la socorrieron inmediatamente, salieron de allí con la joven en brazos hasta su casa, la casa 1028, donde intentaron curarla del espanto.



Mientras tanto, el toro que permanecía en la Plaza al no encontraba a la joven, salió corriendo enfurecido, saltando la barrera protectora, dirigiéndose hacia la casa 1028, y al llegar al lugar derribó la puerta de la entrada asustando a los criados, subió hasta la habitación donde estaba Bella Aurora, que yacía en su cama. Al verlo ella intentó huir, pero no tuvo fuerzas. El toro la embistió y la mató con dureza. Al oír que alguien se acercaba el toro se esfumó.

Nada se pudo hacer por Bella Aurora, falleció esa misma tarde. Los padres devastados enterraron a su hija y poco después se marcharon de la ciudad. Nunca se supo ni de dónde surgió este toro, ni el porqué de la ofensiva contra la joven. Jamás lo encontraron.

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=dT9lggf2gMc>

## Leyenda: La Casa 1028

Objetivo: Incentivar el interés por conocer aspectos culturales del país

### Inicio

Para introducir la leyenda la maestra conversará con los niños sobre los toros. Además, los niños jugarán a imitar a este animal.

### Desarrollo

Se presentará la leyenda a través de un video:<https://www.youtube.com/watch?v=dT9lggf2gMc> El cual será pausado varias veces para permitir que los niños predigan sobre lo que pasará después.

### Cierre

La actividad consistirá en unir los puntos para completar la imagen del toro.

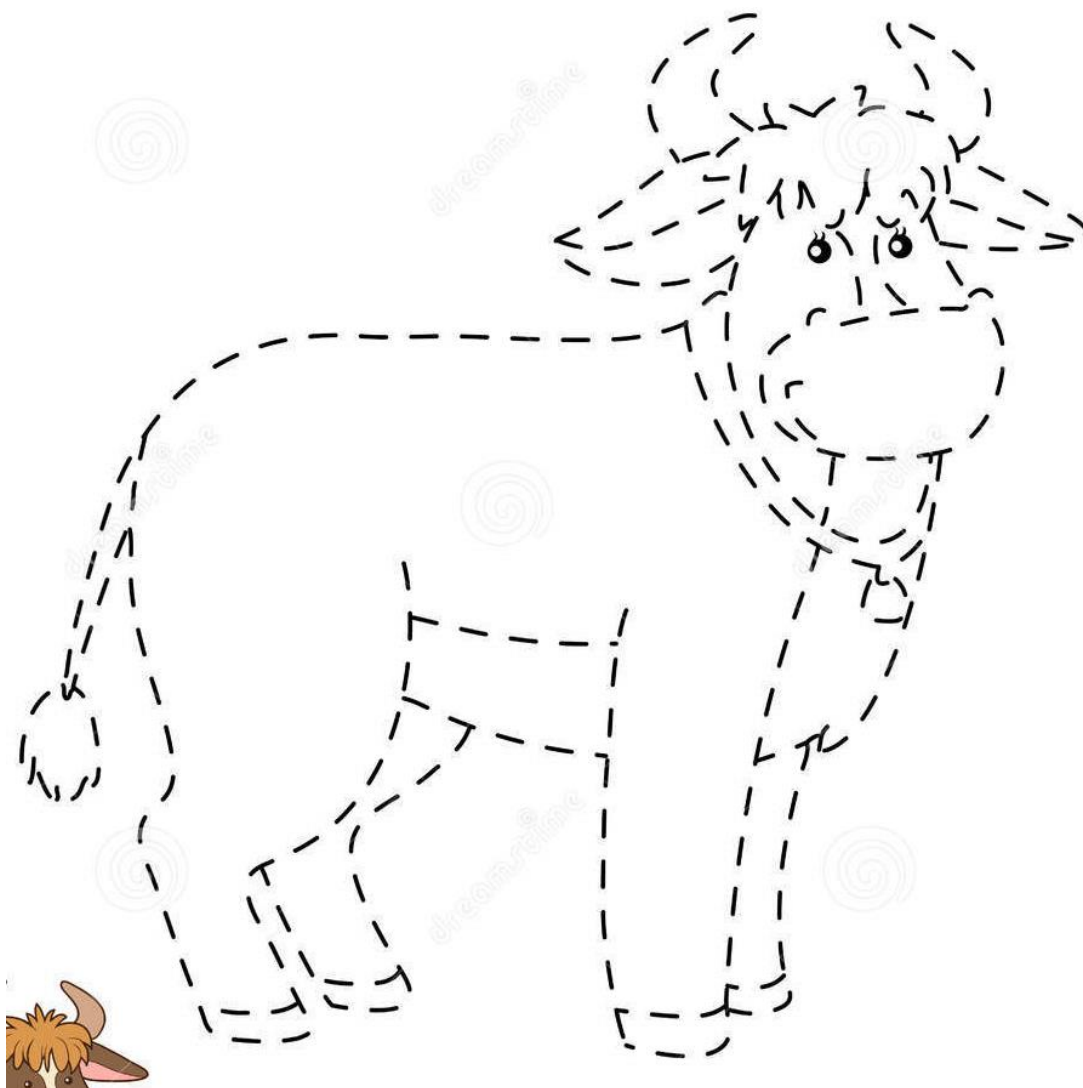
### Materiales:

Video

Hoja de actividad

**Une los líneas.**

Une las líneas punteadas para completar la figura



## Vocabulario:

- **Robusto:** Que es resistente por su grosor, gran densidad y firmeza
- **Yacer:** Estar echada o tendida horizontalmente [una persona].
- **Embestir:** Lanzarse de manera violenta contra una persona o una cosa.

### Evaluación

Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Muestra interés por conocer aspectos culturales del país		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Completa la actividad: une los puntos para formar el toro		

## La Olla del Panecillo

Había en Quito una mujer que diariamente llevaba su vaquita al Panecillo. Allí pasaba siempre porque no tenía un potrero donde llevarla. Un buen día, mientras recogía un poco de leña, dejó a la vaquita cerca de la olla. A su regreso ya no la encontró. Llena de susto, se puso a buscarla por los alrededores.

Pasaron algunas horas y la vaquita no apareció. En su afán por encontrarla, bajó hasta el fondo de la misma olla y su sorpresa fue muy grande cuando llegó a la entrada de un inmenso palacio.

Cuando pudo recuperarse de su asombro, miró que en un lujoso trono estaba sentada una bella princesa.

Al ver allí a la humilde señora, la princesa sonriendo preguntó: -¿Cuál es el motivo de tu visita? - ¡He perdido a mi vaca! Y si no la encuentro quedaré en la mayor miseria -contestó la mujer sollozando.

La princesa, para calmar el sufrimiento de la señora, le regaló una mazorca y un ladrillo de oro. También la consoló asegurándole que su querida vaquita estaba sana y salva.

La mujer agradeció a la princesa y salió contenta. Cuando llegó a la puerta, ¡tuvo la gran sorpresa! -¡Ahí está mi vaca!

La mujer y el animalito regresaron a su casa.





## Leyenda: La Olla del Panecillo

**Objetivo:** Fomentar el conocimiento de locaciones importantes para la ciudad.

### Inicio

Se presentará en forma de maqueta y en imágenes el Panecillo y otros lugares emblemáticos de Quito como la Plaza de Carondelet. Se les preguntara a los niños si han visitado éstos lugares y como ha sido su experiencia o si conocen algo de ellos.

### Desarrollo

La leyenda será narrada utilizando títeres elaborados con fómix. Una vez que se termine de contar la historia los niños deberán escoger un personaje y dramatizarla nuevamente.

### Cierre

En la actividad los niños con ayuda de la maestra tendrán que encontrar las palabras en la sopa de letras

### Materiales:

Maqueta

Imágenes

Títeres de fómix

# Sopa de letras.

Encuentras las palabras de la izquierda en esta sopa de letras



TEMA

**La olla del Panecillo**

Encuentra estas palabras

- VAQUITA
- OLLA
- PANECILLO
- MAZORCA
- LADRILLO DE ORO
- PRINCESA
- SEÑORA

Nombre del alumno:

Grupo:

I	E	O	N	Q	I	Y	A	P	P	M	E	G	X	W
I	H	H	L	E	D	F	R	B	K	G	W	K	Ñ	C
X	F	P	X	L	F	K	L	V	R	J	W	H	Z	I
M	F	R	M	G	A	J	Ñ	N	P	R	Q	V	J	R
F	P	I	A	Ñ	O	D	Q	S	E	Ñ	O	R	A	N
J	Ñ	N	Z	S	P	A	N	E	C	I	L	L	O	S
Y	Ñ	C	O	K	I	L	R	H	T	E	M	Z	Ñ	Z
N	D	E	R	R	D	V	A	Q	U	I	T	A	Y	A
V	E	S	C	P	K	T	T	A	G	C	O	Y	V	Ñ
N	G	A	A	V	X	Y	C	Q	C	O	Q	P	Ñ	D
T	F	H	S	G	D	W	W	N	P	P	Ñ	W	S	D
V	Ñ	L	A	D	R	I	L	L	O	D	E	O	R	O
Q	I	T	N	G	R	O	X	U	E	O	L	R	S	E
X	A	W	E	D	T	B	Q	J	R	E	G	K	H	B
Y	Y	K	R	L	Q	K	A	Ñ	E	E	D	P	W	V

Escuela:

Profesor(a):

## Vocabulario:

- **Potrero:** Lugar destinado a la cría y el pasto del ganado caballar.
- **Afán:** Deseo intenso que mueve a hacer una cosa
- **Miseria:** Pobreza extremada.
- **Sollozar:** Llorar con sollozos
- **Mazorca:** Espiga grande, formada por granos gruesos y apretados, en que se crían los frutos de algunas plantas, especialmente el maíz.

Evaluación		
Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Reconoce locaciones importantes para la ciudad		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Encuentra las palabras en la sopa de letras		

## El Cristo de los Andes

Los sacerdotes no podían creerlo, Manuel Chili, el pequeño indígena que se descolgaba de un lado a otro entre andamios y pasadizos en el interior de la iglesia de La Compañía, de pronto se convirtió en un gran artista. Los jesuitas, sorprendidos de la habilidad de este joven, decidieron tomarlo a su cargo, darle vivienda, comida y un poco de dinero, pues los talladores no tenían el reconocimiento de verdaderos artistas.

También le ofrecieron una preparación especial en el arte, para que obtuviera un mejor dominio de la escultura y la pintura. Así nació el gran ¡Caspicara!

Manuel trabajaba doce horas al día sobre andamios y bordes peligrosos. Esto le creó una extraña fobia a las alturas. Cuentan que por esta fobia permanecía largos ratos en silencio y con los ojos cerrados. El capellán de la iglesia cuando lo veía se enfurecía: él imaginaba que Manuel Chili estaba dormido.

Su fama se extendió y sus obras empezaron a cotizarse en grandes pesos en oro. Las iglesias de nuestro país, como también las de Colombia, Perú, Venezuela y España, gozaban con la majestuosidad de sus cristos, marías y niños dioses.

Es tanta la belleza de estas imágenes, que mucha gente les ha dado virtudes milagrosas. Actualmente sus obras no tienen precio, están valoradas en millones de dólares y son patrimonio cultural del país.



## Leyenda: El Cristo de los Andes

**Objetivo:** Impulsar el conocimiento y la apreciación de artistas autóctonos.

### Inicio

Se mostrará a los niños el tipo de obras que realizaba Caspicara, se colocaran varios elementos tallados en madera para que puedan observarlos y también manipularlos

### Desarrollo

La leyenda solamente será escuchada a través de una grabación, sin la utilización de imágenes. Al finalizar, los niños podrán visualizar en fotos las obras de Caspicara y comentar sobre ellas.

### Cierre









Para la actividad la consigna será imaginar que son Caspicara y tendrán que participar en el tablero preguntón usando los dados. De manera que dependiendo de la casilla que les toque tendrán que formular una pregunta para el artista y otro de los compañeros (elegido como Caspicara) responderá.

### Materiales:

Figuras talladas en Madera  
Fotos de las obras de Caspicara  
Tablero preguntón  
Dados

# Tablero preguntón.

Juega a ser Caspicara, bota los dados y avanza de acuerdo al número que salga.

<b>SALIDA</b>	¿Dónde...?	¿Cómo...?	<b>AVANZA 3 CASILLAS</b>	¿Por qué...?		¿Quién...?
¿Qué...?	¿Cuál...?	<b>RETROCEDE 2 CASILLAS</b>		¿A qué...?	¿Con quién...?	
	¿De qué...?	¿Desde cuándo...?	<b>AVANZA 3 CASILLAS</b>	¿Hacia dónde...?		Me gustaría saber si...
<b>META</b> 	Me parece interesante saber...		Podemos preguntarle...		¿Contra quién...?	

El preguntón. Actividad complementaria para B1.1  
Raquel Campillos

## Vocabulario:

- **Andamio:** Armazón desmontable constituido por tablas o planchas metálicas y tubos que se levanta provisionalmente bajo un techo o adosado a una pared para subir a lugares altos y poder trabajar en su construcción o reparación, pintar paredes, etc.
- **Pasadizo:** Pasillo estrecho que sirve para pasar de un sitio a otro, especialmente en ciertos edificios y en las calles.
- **Virtud:** Capacidad que tiene una cosa de producir un determinado efecto positivo.
- **Patrimonio:** Conjunto de bienes propios de una persona o de una institución, susceptibles de estimación económica
- **Milagro:** Suceso extraordinario y maravilloso que no puede explicarse por las leyes regulares de la naturaleza y que se atribuye a la intervención de Dios o de un ser sobrenatural.

### Evaluación

Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Conoce y aprecia artistas autóctonos		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Participa activamente en la actividad del tablero preguntón		

# Región Costa



### **El hueso de vaca**

Esta leyenda de Manabí tiene origen en la historia de una joven muy bonita y virtuosa que vivía en una casa llamada La Floresta, en la vía de Chone a Canuto.



En una choza fea cercana, con olor a azufre, vivía un señor viejo de muy mal aspecto, de larga barba y vestido de trapos. El anciano se había enamorado de aquella chica de nombre Dulce María, pero nunca dijo nada. Un día los padres de la chica fueron al pueblo de compras, dejándola sola en casa. Ella salió a regar y arreglar el jardín de flores.

De repente una vaca negra apareció de la nada y comenzó a perseguirla por todos lados. Ella corrió hacia el interior de la finca hasta que tropezó con unas cañas y cayó muerta cerca de un árbol de matapalo. Al final del día sus padres encontraron el cadáver de su hija acompañado de la vaca negra y mucho olor a azufre. También la casa y el jardín desprendían dicho olor.

Luego de varios días a la gente le pareció extraño no haber visto más al vecino de la choza. Decidieron entrar a la casa y solo encontraron un hueso de vaca; el anciano no estaba.

## Leyenda: El hueso de vaca

**Objetivo:** Promover el conocimiento y la apreciación de leyendas y creencias culturales

### Inicio

Se presentan los personajes de la leyenda por medio de ilustraciones y se realizan preguntas sobre qué creen que ocurrirá en la narración

### Desarrollo

Se contará la historia utilizando como fondo un pizarrón o un franelógrafo y las figuras de los personajes

### Cierre

La actividad consiste en completar la serie con los dibujos del hueso, la vaca y la muchacha

### Materiales:

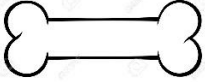
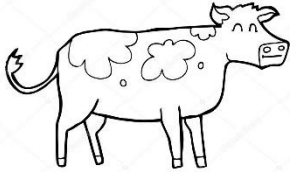

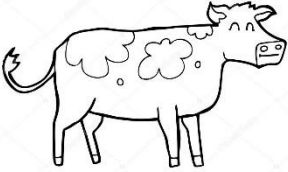




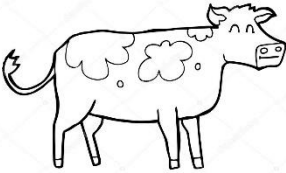
Imágenes

Pizarrón o franelógrafo

Hoja de actividad

# Completa la serie.

Observa con atención el orden de los dibujos y repite la serie en los cuadrados vacíos.

# Vocabulario:

- **Choza:** Casa muy pequeña y tosca hecha de troncos o cañas y cubierta con paja o ramaje, en particular la que utilizan los pastores y la gente del campo.
- **Azufre:** Elemento químico; es un no metal de color amarillo pálido y olor desagradable, que se encuentra en la naturaleza tanto en forma libre como combinado con otros elementos; se usa para la obtención de ácido sulfúrico, para fabricar fósforos, caucho vulcanizado, tintes, pólvora, fungicidas.
- **Desprender:** Hacer [una persona o una cosa] que una cosa material se separe de otra a la que está pegada o adherida.

Evaluación		
Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Conoce y aprecia leyendas y creencias culturales		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Completa la serie correctamente		



## El rey trueno



La selva esmeraldeña se extiende misteriosa. El río Cayapas se encuentra sumergido entre árboles gigantes y frondosos. A sus orillas, habitan los chachis, un pueblo muy antiguo.

Ellos cuentan que antes vivían en la tierra los truenos y los relámpagos, pero dos valientes chachis lograron engañar al rey Trueno y éste se marchó para siempre al cielo. Éstos eran Wilden y su hijo, que como todos los días, habían ido al monte a recoger frutas para alimentarse. De pronto, el cielo se oscureció y nubes negras anunciaron la llegada de la lluvia.

-Parece que va a llover-dijo Wilden. Ojalá no nos encontremos con Trueno y Relámpago. ¡Apurémonos! Padre e hijo aligeraron el paso hacia un claro de la selva. De repente, una luz brillante se dibujó en el cielo y luego, un gran ruido bramó sobre sus cabezas. Wilden abrazó a su hijo y se refugiaron en los matorrales que crecían debajo de una peña. Desde ahí pudieron ver a un ser enorme que apareció detrás de unas piedras. SU cuerpo era azul y velludo y tenía en la espalda una gran ala, con la cual se elevó hasta la copa de un árbol. Sacó una espada y al agitarla produjo luminosos relámpagos.

Wilden y su hijo temblaban asustados: era el rey Trueno. El gigantesco ser abrió los ojos rojizos como linternas y los descubrió. De inmediato se dirigió bramando hacia ellos. El padre tomó de la mano al niño y salieron corriendo. El rey Trueno comenzó a perseguirlos. Sacudió su espada y gran cantidad de rayos bailaron entre los árboles. Wilden corrió con el pequeño en dirección de un inmenso guayacán. El rey Trueno los persiguió con las manos extendidas y cuando parecía que iban a chocar contra el árbol, se hicieron a un lado y las largas uñas del rey Trueno quedaron clavadas en el tronco. Adolorido, el rey lanzó un fuerte bramido y furioso, rodeado de relámpagos, se alejó hacia las alturas para no volver más. Wilden y su hijo sacaron del árbol las garras del rey Trueno y las llevaron a su pueblo. Allí contaron lo ocurrido y se las entregaron al brujo de la tribu, para que las empleara en la curación de los enfermos. Desde entonces, el rey Trueno solo aparece sobre la selva, sobre todo en la época de verano; lanza sus bramidos y al agitar su espada produce los relámpagos



## Leyenda: El rey Trueno

**Objetivo:** Incentivar el interés y reconocimiento de creencias de pueblos originarios

### Inicio

Se mostrará a los niños un video de los truenos y los relámpagos y se harán preguntas al respecto:

¿Han escuchado cuando cae un trueno?

¿Cómo se sienten cuándo lo escuchan?

### Desarrollo

Se contará la historia utilizando imágenes que se resalten sobre un fondo oscuro

### Cierre

Para la actividad la maestra les dará un molde de un rayo y los niños tendrán que copiarlo en una cartulina negra utilizando tizas.

### Materiales:

Video

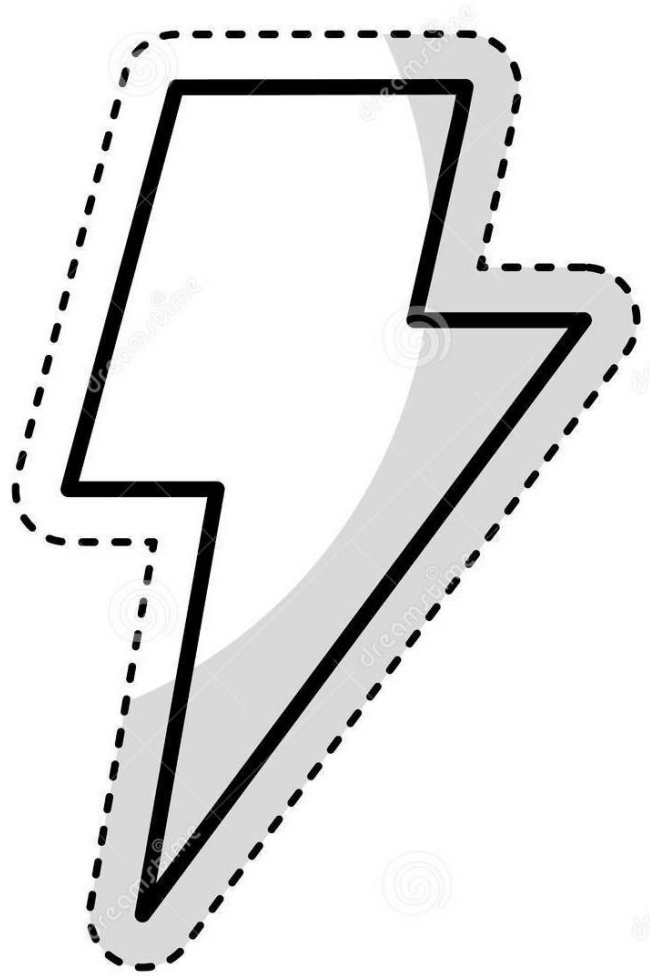
Imágenes

Cartulinas negras

Molde de rayo

Tizas

Molde de rayo.





# Vocabulario:

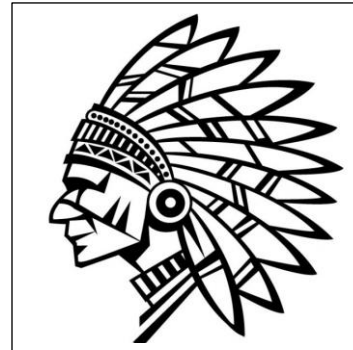
- **Sumergir:** Introducir a una persona o una cosa en un líquido de manera que quede completamente cubierta.
- **Frondoso:** Que tiene mucha vegetación.
- **Aligerar:** Hacer que una cosa sea más ligera (poco pesada, densa o espesa).
- **Peña:** Fragmento grande de roca que se encuentra en estado natural, sin labrar.
- **Velludo:** Que tiene mucho vello.
- **Bramar:** Emitir bramidos [un animal].
- **Guayacán:** Árbol tropical de tronco grande, ramoso y torcido, de corteza dura, gruesa y pardusca, hoja perenne de forma elíptica, flores pequeñas, estrelladas y reunidas en espigas apretadas y fruto acorazonado que encierra una única semilla grande, oval y espinosa; puede alcanzar hasta 12 m de altura.

## Evaluación

Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Muestra interés y reconoce creencias de pueblo originarios		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Completa la figura del trueno		

## La leyenda del Cerro Santa Ana

Mucho antes de la llegada de los españoles y del asentamiento de los huancavilcas, un lujoso palacio acuñado de oro, plata y mármol se levantaba en las profundidades del cerro Santa Ana. Su dueño era un cacique que un día, desesperado, mandó a llamar al curandero más anciano del lugar con la esperanza de que curara a su hija enferma.



Pero el curandero obligó al cacique a elegir entre su riqueza y su hija. “La única cura”, dijo. “Es que devuelvas a sus dueños legítimos todas las riquezas obtenidas y robadas en tus batallas”. La avaricia habló y el cacique optó por su riqueza, mientras arrojaba un hacha de oro al curandero.

El brujo, furioso, escapó de la muerte y maldijo al cacique y a su hija. "Vivirás con tu hija y tus tesoros en las entrañas del cerro", sentenció. "Tu hija deambulará fuera de palacio cada cien años hasta el día que encuentre a un hombre que la prefiera por sobre sus bienes".

Pasaron muchos años hasta que llegara la conquista española y, con ella, el soldado Nino de Lecumberry, quien al llegar a la cumbre del cerro Santa Ana se encontró con la hija del cacique. Sin conocer su historia, la siguió hasta el centro del cerro, a su palacio, y tuvo que elegir entre quedarse con ella o los tesoros del lugar.

Nuevamente la avaricia fue más y el español tuvo que enfrentar la ira del cacique. Estando en peligro de muerte, imploró de rodillas a la cristiana Santa Ana, madre de María y abuela de Jesús, para que lo sacara de ese lugar. Al lograrlo, en agradecimiento, colocó en la cima del cerro, una cruz con la leyenda de Santa Ana. Desde ahí, los pobladores empezaron a llamar así al lugar que antes era llamado por los aborígenes originarios como Loninchao



## Leyenda: La leyenda del Cerro Santa Ana

**Objetivo:** Fomentar el reconocimiento de ciudades principales del país

### Inicio

Se comunicarán datos generales sobre Guayaquil, como su clima, ubicación y áreas turísticas. También se compartirá un video sobre esta ciudad, resaltando el cerro Santa Ana.

### Desarrollo

La leyenda será contada a través de una lectura guiada en la que se utilizará imágenes grandes y los estudiantes se sentarán en círculo.

### Cierre

Los niños jugarán dominó con los personajes y elementos de la historia.

### Materiales:

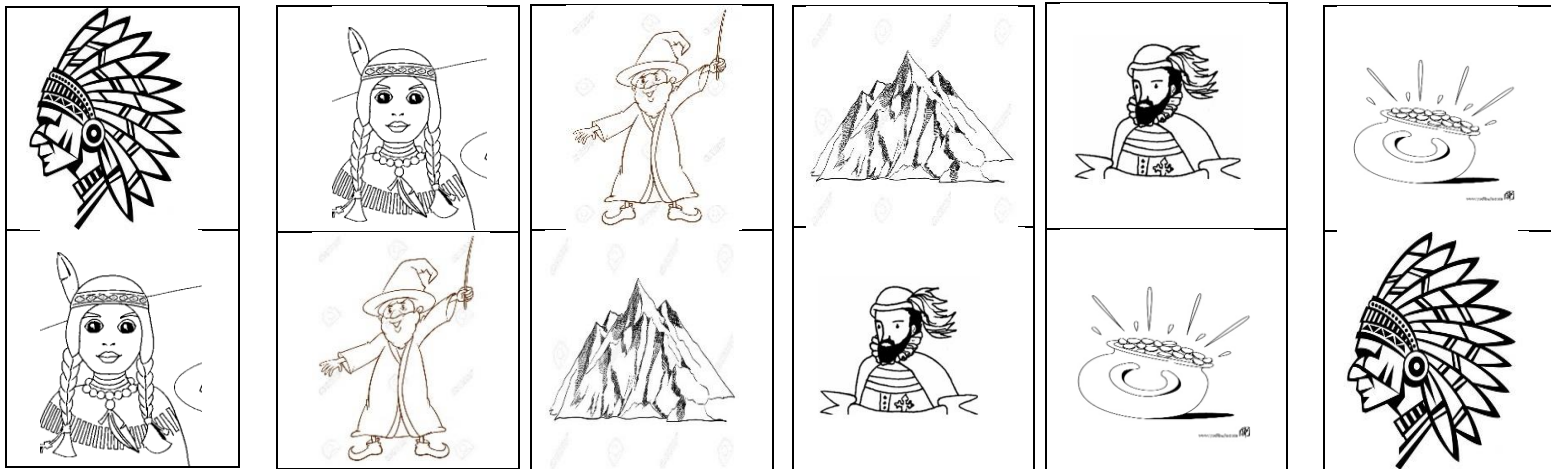
Video

Libro con imágenes

Dominó

## Dominó.

El juego consiste en emparejar las fichas que tengan las mismas imágenes, se debe emparejar solo el lado de la ficha que sea igual. A continuación el jugador debe seguir buscando la ficha que empareja al otro lado



## Vocabulario:

- **Huancavilca:** individuo de un pueblo amerindio que habitaba en la margen occidental del río Guayas.
- **Mármol:** Roca metamórfica constituida principalmente por calcita y dolomita, compacta, de textura cristalina blanca o con vetas de distintos colores que se emplea como material de construcción y escultura.
- **Cacique:** Jefe de algunas tribus de indígenas, en América Central o del Sur.
- **Legítimo:** Que ha sido hecho o establecido de acuerdo con la ley o el derecho.
- **Avaricia:** Afán de poseer muchas riquezas por el solo placer de atesorarlas sin compartirlas con nadie.
- **Entrañas:** Parte más importante o esencial de una cosa.
- **Sentenciar:** Pronunciar [un juez o un tribunal] una sentencia, en especial cuando es condenatoria.
- **Deambular:** Ir de un lugar a otro sin un fin determinado.

### Evaluación

Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Reconoce ciudades principales del país		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Participa en el juego de dominó y junta las piezas de manera correcta		



A decorative border of various tropical leaves, including palm and monstera leaves, surrounds the central text. The leaves are rendered in shades of green and yellow-green, with some showing natural holes and patterns.

# Región Amazonía



## La cueva de lo tayos

Dicen los mayores de la aldea, que una noche, hace mucho tiempo, cayó en selva una bola de fuego proveniente de las estrellas. En su interior llegaron unos hombres misteriosos. Se refugiaron dentro de la cueva de los tayos. Hicieron allí su vivienda, ya que la luz del sol les causaba daño en la piel y los ojos.

Parece que eran dioses llegados del cielo. Con los conocimientos avanzados que tenían, tallaron una serie de figuras y escribieron en la roca palabras que hasta ahora ha sido imposible descifrar. No se sabe cuánto tiempo vivieron allí, pero dentro de la cueva se han encontrado restos misteriosos que indican su existencia, extraños objetos, láminas de un metal desconocido y herramientas muy raras.

Profundas galerías, rocas cubiertas de estalactitas y estalagmitas cruzan la cueva y parece que hubieran sido talladas por la mano del hombre.



## Leyenda: La cueva de los tayos

**Objetivo:** Propiciar la identificación de lugares emblemáticos del país y sus historias transmitidas por generaciones

### Inicio

Los niños se sentarán en círculo y la maestra les hablará sobre las cuevas, haciéndoles preguntas sobre que saben de ellas y si alguna vez han estado en una.

### Desarrollo

Se contará la leyenda utilizando objetos concretos, una cueva formada con arcilla, estalagmitas elaboradas con silicona y rocas con letras talladas, mientras la maestra cuente la historia los estudiantes pueden pasar estos elementos para que todos puedan verlos.

### Cierre

Los estudiantes tendrán que completar la imagen simétricamente

### Materiales:

Cueva

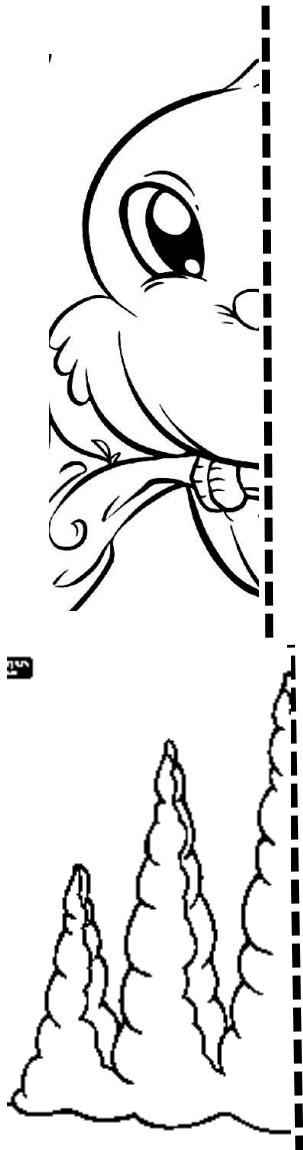
Estalagmitas

Rocas

Hoja de actividad

## Simetría.

Completar la mitad del dibujo intentando que sea igual a la parte ya dibujada.



## Vocabulario:

- **Tayo:** ave nocturna de la selva amazónica, notable por la abundante grasa que acumula en el pecho, y cuya carne es comestible.
- **Descifrar:** Descubrir el significado de un mensaje escrito en clave o en código desconocido
- **Estalactita:** Formación calcárea alargada y generalmente puntiaguda que cuelga del techo de algunas cuevas naturales; se forma por la evaporación de agua carbonatada.
- **Estalagmita:** Formación calcárea alargada y puntiaguda que se encuentra en el suelo de algunas cuevas naturales; se forma por las gotas de agua carbonatada que caen del techo o de una estalactita.
- **Lámina:** Pieza plana y delgada de cualquier materia.

### Evaluación

Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Identifica lugares emblemáticos del país y sus historias transmitidas por generaciones		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Completa la imagen correctamente		

## La leyenda del origen del pueblo wao

En una mañana de Sol en la selva reinaba la paz y la soledad. La anaconda había estirado su enorme cuerpo en una playa muy grande a orillas del río Napo para calentarse.



De pronto apareció un águila que la aprisionó entre sus garras. La anaconda se sacudió e intentó escapar, pero no lo logró. Con su fuerte pico, el águila la partió por la mitad. Pero ¡oh, prodigio!, de la parte superior de la cabeza de la boa salieron saltando alegremente varias mujeres, y de la cola, muchos hombres. Ellos formaron el pueblo wao. Pronto comenzaron a explorar el mundo que los rodeaba. Encontraron árboles con frutos que les sirvieron de alimento. Luego descubrieron a los animales y, para poder cazarlos, utilizaron pedazos de piedra. Cuando eran muy grandes empleaban también largas varas de madera. Como no conocían el fuego, se los comían crudos. Al ver que la comida de los wao siempre estaba fría y cruda, los dioses sintieron pena de ellos. Entonces exigieron a un joven para enseñarles lo que debían hacer para mejorar su vida.

Un día el muchacho se adentró en la selva y encontró un árbol muy bonito. Cuando empezó a talarlo, escuchó una voz que le dijo: -Corta un trozo y pártelo en pedacitos. Luego, llévalo a tu casa y ponlo a secar. Te servirá para prender fuego. El joven, sorprendido, hizo lo que la voz le ordenó y regresó a su casa con tablones de madera. Pero se sintió confundido, sin saber qué hacer. Al verlo así, su padre le preguntó: -¿Por qué estás tan pensativo? ¿Puedes decirme qué te pasa? -No estoy pensando en nada- dijo el joven-. Sólo hice estas tablillas porque me parecieron bonitas. Salió de la casa, y siguió pensando, hasta que nuevamente escuchó la voz que le dijo: -Ahora, frota con una vara de madera la tablilla y pon algodón debajo de la vara. El joven wao miró sorprendido a su alrededor y preguntó: ¿quién eres? La voz le contestó: -soy el dios Sol. Si haces lo que te digo, tú y los tuyos siempre tendrán una fogata para cocinar los alimentos.



Entonces el joven, llamó a los otros wao que vivían con él y siguiendo las instrucciones del Sol lograron hacer una fogata y asaron la carne de un tapir. Se pusieron muy contentos al ver que ésta tenía mejor sabor y era más suave. Desde aquel día cuidaron la fogata con mucha dedicación para que no se apagara y se sirvieron los alimentos con más gusto que antes.

## Leyenda: El origen del pueblo wao

**Objetivo:** Potenciar la apreciación y valoración a culturas ancestrales de diferentes parte del país

### Inicio

Se mostrarán imágenes del pueblo wao en el proyector y se invitará a los niños a comentar al respecto, sobre su forma de vida y costumbres

### Desarrollo

La maestra contará la leyenda a través de una dramatización.

### Cierre

Los niños deberán unir los personajes con sus acciones correspondientes

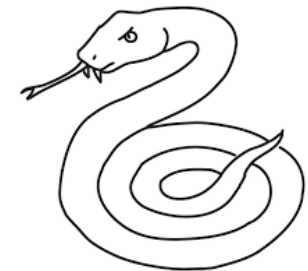
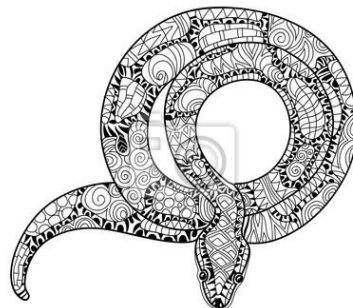
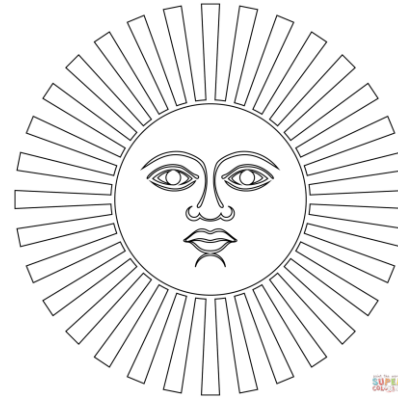
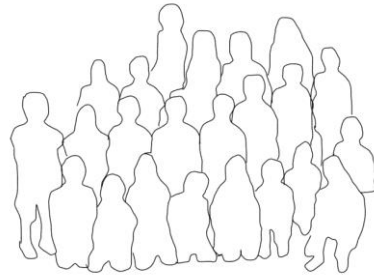
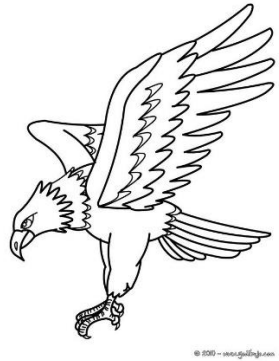
### Materiales:

Imágenes

Elementos de la dramatización (águila, anaconda, hombres, mujeres, animales, joven, padre, dios Sol, fuego).

# Unir.

Unir con una línea los personajes que de acuerdo a la leyenda están relacionados.





## Vocabulario:

- **Prodigio:** Suceso extraordinario y maravilloso que no puede explicarse por las leyes regulares de la naturaleza.
- **Tablón:** Tabla gruesa y de gran tamaño
- **Tapir:** Mamífero de aspecto similar al jabalí, de unos 2 m de longitud y pelaje corto y fino de color castaño uniforme o bien negro con el lomo y el vientre blanquecinos; tiene el hocico prolongado en forma de una pequeña trompa, patas con pezuñas (4 en las delanteras y 3 en las traseras) y cola gruesa muy corta; es herbívoro, nocturno y solitario, y vive en Asia y América del Sur y Central.
- **Dedicación:** Atención y esfuerzo que una persona dedica a una actividad.

## Evaluación

Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Aprecia y valora culturas ancestrales de diferentes regiones del país		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Une de manera correcta cada personaje de acuerdo a la narración		



## El guacamayo rojo

Cuentan los quichuas, que un día un cazador llamado Tukllapi se internó en la selva en busca de comida para su familia. Iba recorriendo la selva cuando encontró un árbol muy alto, en el que había un nido de guacamayos. Desde su posición pudo ver la cabeza de una cría e intentó cogerla. Se dispuso a fabricar una escalera para poder subir al árbol, pero siempre llegaba la noche antes de que pudiera terminarla, y al día siguiente la escalera aparecía destruida.



Así pasaron los días, sin que pudiera llegar hasta el nido. Entonces Tukllapi, impaciente ante lo que sucedía, pidió la ayuda de su cuñado. De esta manera pudo terminar la escalera y llegar al nido, donde ¡oh, sorpresa!, no encontró a una cría de guacamayo rojo, sino a un niño. Lo llevó a su casa y su esposa lo recibió con cariño y lo crió con mucha dedicación. Para no olvidar su origen, lo llamaron Guacamayo. Tukllapi le enseñó los secretos de la cacería, y su madre los de la agricultura. Con el tiempo, Guacamayo se convirtió en un gran cazador y era muy hábil para cultivar la tierra.

Un día, cuando se encontraba trabajando en la chacra, se posó en un árbol cercano una bandada de guacamayos rojos, que le dijeron: -Tú eres de los nuestros. Tienes que volver con nosotros, ya que somos tu verdadera familia-. Guacamayo se opuso porque estaba bien con sus padres adoptivos, que lo querían mucho y lo protegían. El tiempo pasó y el joven Guacamayo decidió construir una casita en la chacra para vivir allí. Sus padres adoptivos lo visitaban y le llevaban comida. Pero nuevamente sus parientes guacamayos rojos regresaron para llevárselo. Guacamayo les dijo:-volveré con ustedes si primero me ayudan a terminar la casa-. De inmediato los guacamayos se pusieron a trabajar hasta la noche. Cuando llegó la mañana, todo estuvo terminado y abandonaron la chacra junto al joven. Al ver esto, Tukllapi lo siguió hasta la espesura del bosque para detenerlo, pero el muchacho le pidió que regresara a su casa. Tukllapi quiso seguir atrás del Guacamayo, pero ya era muy tarde, la selva se cerró y el cazador tuvo que regresar lleno de tristeza por haber perdido a su querido hijo. El joven había vuelto al lugar que le correspondía, junto a su verdadera familia: los guacamayos rojos.



## Leyenda: El guacamayo rojo

**Objetivo:** Impulsar el reconocimiento y valoración de especies endémicas del Ecuador

### Inicio

La maestra le dará a cada niño una pluma y dejará que juegue con ella por 5 minutos, después les preguntará ¿qué animales tienen plumas? Así empezará a hablar del Guacamayo rojo y sus características principales.

### Desarrollo

La maestra utilizará el títere de un guacamayo rojo, utilizándolo como el narrador de la historia.

### Cierre

Los niños formarán su propio guacamayo utilizando fieltro, podrán escoger el color de sus plumas.

### Materiales:

Plumas

Títere

Fieltro

## Vocabulario:

- **Chacra:** Pequeña finca rural dotada de vivienda y terreno para el cultivo y la crianza de animales domésticos.
- **Bandada:** Grupo numeroso de aves o insectos que vuelan juntos.
- **Oponer:** Poner una cosa, en especial una idea, actitud, etc., contra otra para impedir o contrarrestar su acción o su efecto.
- **Espesura:** Paraje muy poblado de árboles y matorrales

Evaluación		
Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Reconoce y valora las especies endémicas del Ecuador		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Forma el guacamayo de manera completa		



# Región Insular

## Las islas de fuego

Los manteños habitaban las costas de nuestro país hace miles de años. Tenían como principales ocupaciones la navegación y el comercio. Dominaban el mar con sus enormes embarcaciones, construidas con palo de balsa, las cuales les permitían navegar por el extenso océano Pacífico.

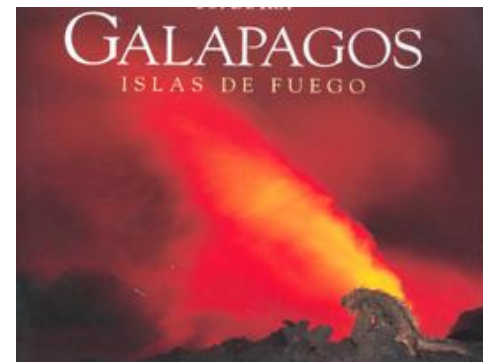
Cuenta la leyenda que en cierta ocasión los comerciantes Chono y Tumbe salieron desde Salango con una balsa llena de mercadería para venderla en las tierras del Perú actual. Todo fue muy bien durante su viaje. Llegaron a su destino e intercambiaron adornos de oro y plata, espejos, camisas con hermosos bordados y mantas de algodón y lana por los rojizos mullos fabricados con concha spondylus. Estos mullos les permitían adquirir lo que les hacía falta para sus familiares. Cuando regresaban, el viento que los ayudaba a avanzar a su pueblo se calmó totalmente. La vela de la balsa se quedó quieta, estaban inmóviles. Sin poder hacer nada contra la naturaleza, fueron arrastrados por la corriente. Se sintieron desesperados y creyeron que iban a morir de hambre y sed, pero súbitamente, entre la niebla divisaron tierra. Su alegría fue muy grande. Estaban a salvo. Al acercarse a la playa se dieron cuenta que habían llegado a un sitio extraño. Descendieron y se quedaron asombrados. Su aspecto era volcánico.





El paisaje reseco, agrietado y lleno de quebradas, recordaba un lugar mágico. Estaba formado por campos de lava y roca, cráteres y montículos junto a una playa de arena blanca donde se asoleaban cientos de extrañas aves bajo el sol. Los dos amigos exploraron la isla y se encontraron con enormes tortugas, iguanas de más de un metro de longitud e imponentes lobos marinos que los miraban con curiosidad. Por toda la isla volaban aves nunca antes vistas por ellos y se paseaban cormoranes, piqueros y pinzones. Pronto se dieron cuenta que cerca había otras islas. En una de ellas un volcán entró en erupción. Las fumarolas y el rojizo resplandor de las llamas llenaron el cielo. Los dos amigos se sintieron atemorizados y Tumble exclamó: -¡Creo que estamos en el infierno!

- No- le respondió Chono-, deben ser las Islas de Fuego, de las que siempre nos han hablado nuestros mayores. Los dos volvieron a su embarcación, tomaron agua y se sirvieron algunos alimentos. Cuando el viento volvió a soplar, la vela se infló nuevamente y la balsa comenzó a moverse. Chono, que era el más sereno, miró al cielo, trató de orientarse y puso rumbo a casa. Después de varios días sin alimentos ni agua, llegaron a Salango. Sin saberlo, había descubierto el archipiélago de Galápagos, una de las maravillas naturales del mundo.



## Leyenda: Las islas de fuego

**Objetivo:** Reconocer el origen de lugares emblemáticos del Ecuador

### Inicio

La maestra indicará a los niños una imagen de las islas Galápagos y les nombrará cada una de sus islas, luego preguntará si saben cómo se formaron estas islas y dará paso a la leyenda.

### Desarrollo

La maestra utilizará una maqueta donde se indican las islas para contar la historia y la balsa y los personajes serán de juguete.

### Cierre

Los niños tendrán que unir cada imagen con su sombra correspondiente.

### Materiales:

Imagen

Maqueta

Balsa y personajes

Hoja de actividad

# ¿Qué encontraron en la isla?

Encerrar con un círculo la sombra que sea idéntica al dibujo coloreado



1



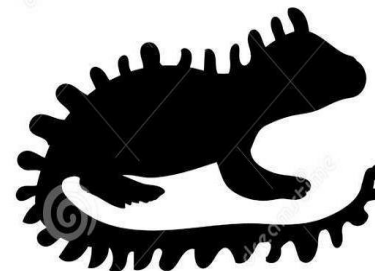
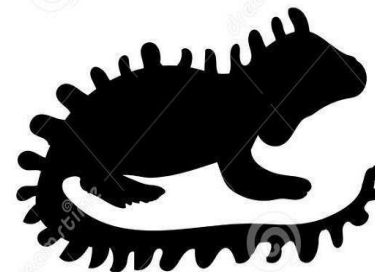
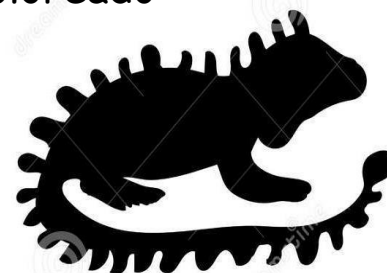
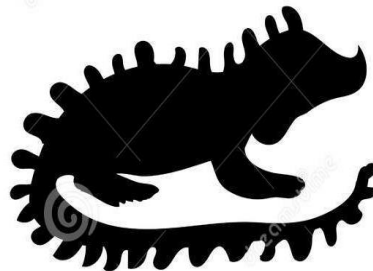
2



3



4





# Vocabulario:

- **Ocupación:** Actividad o trabajo.
- **Embarcación:** Construcción capaz de flotar, de ser dirigida por el hombre y propulsada por el viento u otro procedimiento; designa especialmente las de poco tonelaje.
- **Balsa:** estructura que, generalmente construida a partir de la unión de maderos, se utiliza como embarcación
- **Bordado:** Labor de relieve sobre tela o piel realizada con aguja y diversas clases de hilo.
- **Mullo:** Cuenta de rosario o collar.
- **Súbitamente:** De forma repentina o inesperada.
- **Quebrada:** Quebradura de un terreno.
- **Montículo:** Pequeña elevación del terreno, generalmente aislada, obra de la naturaleza o de la mano del hombre.
- **Fumarola:** Emisión de gases o vapores a altas temperaturas a través de fisuras en un terreno o por el enfriamiento de la lava.

Evaluación		
Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Reconoce el origen de lugares emblemáticos del Ecuador		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Encuentra la sombra correcta para cada imagen		

## El ruso

Hace muchos años apareció un personaje de piel roja y contextura gigantesca. Los habitantes de la isla, acostumbrados a la presencia de extranjeros, no dieron mayor importancia. Daba la impresión de algún extraviado personaje. En su caminar había un aire de aristocracia. Pausado, meditabundo, distraído, iba y venía de la montaña de Cerro Azul. Para los extranjeros había trato distinto en que estaba incluido nuestro personaje. Pues lo creían rico a juzgar por la bolsa de cuero que llevaba pendiente al pecho y cubierta por la barba. De ella extraía gruesos doblones de oro para sus adquisiciones que consistían generalmente en fósforo, harina de trigo y panela. Llevaba una vida muy reservada, sin relaciones con los isleños sino únicamente con los otros extranjeros y el dependiente de la abacería, con quien dialogaba en español correcto.



Habitaba en una casucha apartada en Cerro Azul. En los alrededores tenía cultivos de hortalizas y hierbas aromáticas. No comía carne. Su café consistía en hojas de la planta hervidas con panela. En el patio había un árbol de tamarindo y una palmera que sostenía los extremos de una hamaca de lona. Leía intensamente tendido sobre la hamaca o escribía junto a la ventana. -Qué escribía tanto? Nadie lo supo.

Cuando salía al poblado o caminaba por los alrededores llevaba un libro a la mano. Los moradores le miraban con extrañeza y todos conocían su ritmo de vida y costumbres. Lo llamaban místico Zen, o simplemente El Ruso. Por algún tiempo se lo vio caminar erguido y arrogante, pero paulatinamente iba decayendo bajo el peso de los años. Su actitud aristocrática y mirada altiva, iban cediendo con el tiempo. Por último las autoridades insulares se interesaron por él. Era uno de los altos personajes buscados por la revolución bolchevique cuyos tribunales reclamaban su deportación. Su vida de incógnito había terminado. Nadie supo antes su verdadero nombre ni sus antecedentes. Nadie lo supo tampoco cómo, cuándo ni en cuál isla apareció por primera vez. Sin embargo se hallaba tan envejecido que resultó imposible corresponder al requerimiento internacional. Fue acogido por una familia de noruegos que vivía en San Cristóbal. Por ese intermedio el señor Dagein Cobos, descendiente del antiguo propietario de la isla, tuvo conocimiento de baúles, cajas de libros y quizá tesoros que fueron sepultados al pie de un árbol, pero que al ser talado el bosque, había desaparecido todo rastro. ¡Un tesoro más escondido en el misterio de la región insular!



## Leyenda: El ruso

**Objetivo:** Incentivar al conocimiento sobre historias populares de las diferentes regiones del país

### Inicio

Se mostrará a los niños un cofre de tesoro de cartón y la maestra empezará a sacar uno por uno los elementos de su interior (monedas de oro, collares, coronas) mientras les pregunta a los niños sobre historias de tesoros.

### Desarrollo

La maestra contará la leyenda usando imágenes en el proyector, mostrará las escenas y las narrará.

### Cierre

Los niños tendrán que colocar las monedas de oro elaboradas con fieltro en sus cofres de cartón dependiendo del número que les indique la maestra

### Materiales:

- Cofre de cartón
- Monedas de oro con cartulina
- Collares con cartulina
- Coronas con cartulina
- Imágenes de escenas
- Monedas de oro con fieltro
- Cofres de cartón



## Vocabulario:

- **Contextura:** Forma en que están dispuestas las partes de un todo y que se percibe por la vista y el tacto.
- **Extraviado:** Que tiene costumbres desordenadas, poco convencionales o poco acordes con su condición.
- **Aristocracia:** Clase social formada por las personas que poseen títulos nobiliarios concedidos por el rey o heredados de sus antepasados.
- **Meditabundo:** Que está completamente absorto en sus pensamientos.
- **Morador:** Que vive habitualmente en un lugar determinado.
- **Doblón:** Antigua moneda española de oro de diferente valor según las épocas.
- **Adquisición:** Cosa que se adquiere.
- **Abacería:** Establecimiento o puesto en el que se venden legumbres secas, bacalao, aceite, vinagre, etc
- **Hortaliza:** Planta comestible que se cultiva en un huerto.
- **Lona:** Tela fuerte, rígida, resistente y a menudo impermeabilizada, de algodón o cáñamo, que se utiliza básicamente para toldos, tiendas de campaña, velas y fundas.
- **Erguido:** levantar o levantarse o a poner o ponerse derecho.
- **Arrogante:** Que muestra soberbia y trata con desprecio a los demás.
- **Paulatinamente:** poco a poco
- **Decaer:** Perder [una cosa o una persona] fuerza, intensidad, importancia o perfección y pasar a un estado

de imperfección o fuerza o vigor escasos.

- **Bolchevique:** Que surgió de la escisión del Partido Obrero Socialdemócrata Ruso y se caracterizó por ser partidario de la dictadura del proletariado y por su intransigencia izquierdista.
- **Tribunal:** Conjunto de personas autorizadas que se reúnen para juzgar algo, como un examen o una oposición.
- **Deportar:** Enviar [la autoridad política o judicial] a una persona a un lugar alejado de donde reside y del que no puede salir.
- **Incógnito:** Que es desconocido.

Evaluación		
Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Conoce historias populares de las diferentes regiones del país		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Coloca dentro del cofre el número correcto de monedas de oro		

## El pirata Lewis

El Pirata Lewis que vivió en Floreana y murió en San Cristóbal, fue protagonista de una historia por demás extraña. Para empezar, nadie sabe de dónde vino ni quién era. Nadie sabe además, que hacía en Galápagos.

De tiempo en tiempo abandonaba la isla, nadie sabe con qué propósito y luego continuaba su vida tranquila y monótona, entró. Por esos azares de la vida, se hizo amigo del señor Manuel Augusto Cobos y como sentía que su fin estaba próximo, decidió revelarle el secreto de sus esporádicos viajes. El pirata Lewis tenía enterrado un tesoro en alguna isla del Archipiélago y cuando tenía apuros económicos visitaba la isla donde tenía escondido el dinero y volvía con lo suficiente para solventar sus escasas necesidades por algún tiempo. Para el efecto tomaron entonces una embarcación de pesca y acompañados de cuatro marines se hicieron al mar. Cosa curiosa, a la mitad del trayecto el Pirata Lewis empezó a actuar como loco. Saltaba y gritaba sin ton ni son. Al ver don Manuel Augusto Cobos, pidió



a los marineros que regresaran a San Cristóbal y cuando desembarcaron en la isla, el pirata le contó al señor Cobos que tuvo que actuar así porque se enteró que los marineros planeaban matarle a él y al Señor Cobos una vez que se desenterrara el tesoro. Tiempo después murió el Pirata Lewis y con él quedó enterrado el sitio donde tenía guardado su tesoro.



## Leyenda: El pirata Lewis

**Objetivo:** Incentivar el conocimiento de personajes populares que fueron conocidos en épocas anteriores.

### Inicio

La maestra mostrará el muñeco de un pirata y les preguntará como se llama el personaje, hablarán sobre características de los piratas y les preguntará a los niños ¿qué saben de ellos?

### Desarrollo

La maestra se disfrazará de pirata y contará la leyenda siendo la protagonista

### Cierre

Los niños tendrán que formar su pirata utilizando figuras geométricas

### Materiales:

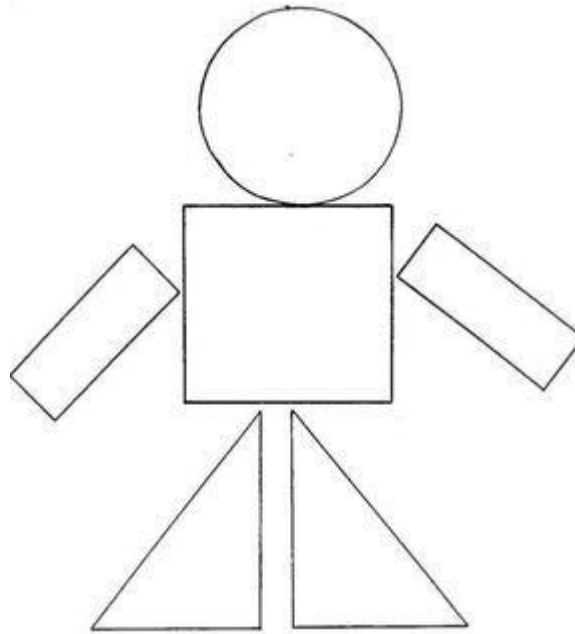
Imágenes

Disfraz de pirata

Figuras geométricas de cartulina

# Piratas

Forma un pirata utilizando figuras geométricas.



# Vocabulario:

- **Protagonista:** Personaje principal de una obra literaria, una película u otra creación narrativa.
- **Monótono:** Que tiene siempre el mismo tono o entonación.
- **Azares:** Causa o fuerza que supuestamente determina que los hechos y circunstancias imprevisibles o no intencionados se desarrollen de una manera o de otra.
- **Esporádico:** Que sucede o se hace con poca frecuencia, con intervalos de tiempo irregulares, y de forma aislada, sin relación con otros casos anteriores o posteriores.
- **Solventar:** Resolver un asunto o una dificultad
- **Escaso:** Que existe o se da en poca cantidad o en una cantidad inferior a lo que se considera necesario o habitual.

## Evaluación

Destrezas a evaluar	Lo logra	
	Si	No
Conoce de personajes populares que fueron conocidos en épocas anteriores.		
Demuestra comprensión de la leyenda		
Muestra su creatividad en la formación de un personaje con figuras geométricas		

## Referencias

De La Torre, C. (2017). *Libro de Identidad*. Madrid: Lulu.com. Recuperado de <https://books.google.com.ec/books?id=HMokDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=identidad&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwjZjpv3lujiAhXFslkKHVSPA7oQ6AEIjzAA#v=onepage&q=identidad&f=false>

Fruci, J. (2013). *Cortometraje en Stop Motion de una adaptación de la leyenda ecuatoriana: "Cantuña"* (tesis de pregrado). Universidad de las Américas, Quito, Ecuador. Recuperado de <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/3743/6/UDLA-EC-TMPA-2013-11.pdf>

Schaffer, R. (2000). *Desarrollo Social*. Mexico: Siglo Veintiuno Editores. Obtenido de [https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=xduCpqqPKBgC&oi=fnd&pg=PA17&dq=desarrollo+social&ots=gXOOaHN7t-&sig=QGQLAHmM-9q\\_5RVtve6eA\\_Wq-I0#v=onepage&q=desarrollo%20social&f=false](https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=xduCpqqPKBgC&oi=fnd&pg=PA17&dq=desarrollo+social&ots=gXOOaHN7t-&sig=QGQLAHmM-9q_5RVtve6eA_Wq-I0#v=onepage&q=desarrollo%20social&f=false)



## Recursos adjuntos

### Títeres



### Imágenes

