

Lengua y Literatura



Primer año

El camino del fantasma

Serie PROFUNDIZACIÓN · NES



Buenos Aires Ciudad

Ministerio de Educación de Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
06-04-2020



Vamos Buenos Aires

JEFE DE GOBIERNO

Horacio Rodríguez Larreta

MINISTRA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN

María Soledad Acuña

SUBSECRETARIO DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Diego Javier Meiriño

DIRECTORA GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO

María Constanza Ortiz

GERENTE OPERATIVO DE CURRÍCULUM

Javier Simón

DIRECTOR GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Santiago Andrés

GERENTA OPERATIVA DE TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

Mercedes Werner

SUBSECRETARIA DE COORDINACIÓN PEDAGÓGICA Y EQUIDAD EDUCATIVA

Andrea Fernanda Bruzos Bouchet

SUBSECRETARIO DE CARRERA DOCENTE Y FORMACIÓN TÉCNICA PROFESIONAL

Jorge Javier Tarulla

SUBSECRETARIO DE GESTIÓN ECONÓMICO FINANCIERA

Y ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS

Sebastián Tomaghelli

SUBSECRETARÍA DE PLANEAMIENTO E INNOVACIÓN EDUCATIVA (SSPLINED)

DIRECCIÓN GENERAL DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO (DGPLEDU)

PROGRAMA ESCUELAS LECTORAS

COORDINADOR: Diego Carballar

ESPECIALISTA: Juan Martín Tapia

GERENCIA OPERATIVA DE CURRÍCULUM (GOC)

Javier Simón

EQUIPO DE GENERALISTAS DE NIVEL SECUNDARIO: Isabel Malamud (coordinación), Cecilia Bernardi, Bettina Bregman, Ana Campelo, Marta Libedinsky, Carolina Lifschitz, Julieta Santos

COORDINACIÓN DE CONTENIDOS CURRICULARES DE LENGUA Y LITERATURA: Jimena Dib

DIRECCIÓN GENERAL DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA (DGTEU)

GERENCIA OPERATIVA TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA (INTEC)

Mercedes Werner

ESPECIALISTAS DE EDUCACIÓN DIGITAL: Julia Campos (coordinación), Eugenia Kirsanov

COORDINACIÓN DE MATERIALES Y CONTENIDOS DIGITALES (DGPLEDU): Mariana Rodríguez

COLABORACIÓN Y GESTIÓN: Manuela Luzzani Ovide

EQUIPO EDITORIAL EXTERNO

COORDINACIÓN EDITORIAL: Alexis B. Tellechea

DISEÑO GRÁFICO: Estudio Cerúleo

EDICIÓN: Fabiana Blanco, Natalia Ribas

CORRECCIÓN DE ESTILO: Lupe Deveza

IDEA ORIGINAL DE PROYECTO DE EDICIÓN Y DISEÑO (GOC)

EDICIÓN: Gabriela Berajá, María Laura Cianciolo, Andrea Finocchiaro, Bárbara Gomila, Marta Lacour, Sebastián Vargas

DISEÑO GRÁFICO: Octavio Bally, Silvana Carretero, Ignacio Cismondi, Alejandra Mosconi, Patricia Peralta

ACTUALIZACIÓN WEB: Leticia Lobato

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires
Lengua y literatura : el camino del fantasma : las leyendas urbanas entre el libro, la palabra hablada y la web. - 1a edición para el profesor. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Dirección General de Planeamiento e Innovación Educativa, 2018.
Libro digital, PDF - (Profundización NES)

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-549-751-1

1. Educación Secundaria. 2. Lengua. 3. Literatura. 4. Guía del Docente. I. Título.
CDD 371.1

ISBN: 978-987-549-751-1

Se autoriza la reproducción y difusión de este material para fines educativos u otros fines no comerciales, siempre que se especifique claramente la fuente. Se prohíbe la reproducción de este material para reventa u otros fines comerciales.

Las denominaciones empleadas en este material y la forma en que aparecen presentados los datos que contiene no implica, de parte del Ministerio de Educación e Innovación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, juicio alguno sobre la condición jurídica o nivel de desarrollo de los países, territorios, ciudades o zonas, o de sus autoridades, ni respecto de la delimitación de sus fronteras o límites.

En este material se evitó el uso explícito del género femenino y masculino en simultáneo y se ha optado por emplear el género masculino, a efectos de facilitar la lectura y evitar las duplicaciones. No obstante, se entiende que todas las menciones en el género masculino representan siempre a varones y mujeres, salvo cuando se especifique lo contrario.

Fecha de consulta de imágenes, videos, textos y otros recursos digitales disponibles en internet: 1 de junio de 2018.

© Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires / Ministerio de Educación e Innovación / Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa. Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum, 2018.

Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa / Dirección General de Planeamiento Educativo / Gerencia Operativa de Currículum.
Av. Paseo Colón 275, 14º piso - C1063ACC - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
Teléfono/Fax: 4340-8032/8030

© Copyright © 2018 Adobe Systems Software. Todos los derechos reservados.
Adobe, el logo de Adobe, Acrobat y el logo de Acrobat son marcas registradas de Adobe Systems Incorporated.

Presentación

La serie de materiales Profundización de la NES presenta distintas propuestas de enseñanza en las que se ponen en juego tanto los contenidos – conceptos, habilidades, capacidades, prácticas, valores y actitudes – definidos en el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Resolución N.º 321/MEGC/2015, como nuevas formas de organizar los espacios, los tiempos y las modalidades de enseñanza.

El tipo de propuestas que se presentan en esta serie se corresponde con las características y las modalidades de trabajo pedagógico señaladas en la Resolución CFE N.º 93/09 para fortalecer la organización y la propuesta educativa de las escuelas de nivel secundario de todo el país. Esta norma – actualmente vigente y retomada a nivel federal por la propuesta “Secundaria 2030”, Resolución CFE N.º 330/17 – plantea la necesidad de instalar “distintos modos de apropiación de los saberes que den lugar a: nuevas formas de enseñanza, de organización del trabajo de los profesores y del uso de los recursos y los ambientes de aprendizaje”. Se promueven también nuevas formas de agrupamiento de los estudiantes, diversas modalidades de organización institucional y un uso flexible de los espacios y los tiempos que se traduzcan en propuestas de talleres, proyectos, articulación entre materias, debates y organización de actividades en las que participen estudiantes de diferentes años. En el ámbito de la Ciudad, el *Diseño Curricular de la Nueva Escuela Secundaria* incorpora temáticas nuevas y emergentes y abre la puerta para que en la escuela se traten problemáticas actuales de significatividad social y personal para los estudiantes.

Existe acuerdo sobre la magnitud de los cambios que demanda la escuela secundaria para lograr convocar e incluir a todos los estudiantes y promover efectivamente los aprendizajes necesarios para el ejercicio de una ciudadanía responsable y la participación activa en ámbitos laborales y de formación. Es importante resaltar que, en la coyuntura actual, tanto los marcos normativos como el *Diseño Curricular* jurisdiccional en vigencia habilitan e invitan a motorizar innovaciones imprescindibles.

Si bien ya se ha recorrido un importante camino en este sentido, es necesario profundizar, extender e instalar propuestas que efectivamente hagan de la escuela un lugar convocante para los estudiantes y que, además, ofrezcan reales oportunidades de aprendizaje. Por lo tanto, sigue siendo un desafío:

- El trabajo entre docentes de una o diferentes áreas que promueva la integración de contenidos.
- Planificar y ofrecer experiencias de aprendizaje en formatos diversos.
- Elaborar propuestas que incorporen oportunidades para el aprendizaje y el ejercicio de capacidades.

Los materiales elaborados están destinados a los docentes y presentan sugerencias, criterios y aportes para la planificación y el despliegue de las tareas de enseñanza, desde estos lineamientos. Se incluyen también propuestas de actividades y experiencias de aprendizaje para los estudiantes y orientaciones para su evaluación. Las secuencias han sido diseñadas para admitir un uso flexible y versátil de acuerdo con las diferentes realidades y situaciones institucionales.

La serie reúne dos líneas de materiales: una se basa en una lógica disciplinar y otra presenta distintos niveles de articulación entre disciplinas (ya sean areales o interareales). Se introducen también materiales que aportan a la tarea docente desde un marco didáctico con distintos enfoques de planificación y de evaluación para acompañar las diferentes propuestas.

El lugar otorgado al abordaje de problemas interdisciplinarios y complejos procura contribuir al desarrollo del pensamiento crítico y de la argumentación desde perspectivas provenientes de distintas disciplinas. Se trata de propuestas alineadas con la formación de actores sociales conscientes de que las conductas individuales y colectivas tienen efectos en un mundo interdependiente.

El énfasis puesto en el aprendizaje de capacidades responde a la necesidad de brindar a los estudiantes experiencias y herramientas que permitan comprender, dar sentido y hacer uso de la gran cantidad de información que, a diferencia de otras épocas, está disponible y fácilmente accesible para todos. Las capacidades son un tipo de contenidos que debe ser objeto de enseñanza sistemática. Para ello, la escuela tiene que ofrecer múltiples y variadas oportunidades para que los estudiantes las desarrollen y consoliden.

Las propuestas para los estudiantes combinan instancias de investigación y de producción, de resolución individual y grupal, que exigen resoluciones divergentes o convergentes, centradas en el uso de distintos recursos. También, convocan a la participación activa de los estudiantes en la apropiación y el uso del conocimiento, integrando la cultura digital. Las secuencias involucran diversos niveles de acompañamiento y autonomía e instancias de reflexión sobre el propio aprendizaje, a fin de habilitar y favorecer distintas modalidades de acceso a los saberes y los conocimientos y una mayor inclusión de los estudiantes.

En este marco, los materiales pueden asumir distintas funciones dentro de una propuesta de enseñanza: explicar, narrar, ilustrar, desarrollar, interrogar, ampliar y sistematizar los contenidos. Pueden ofrecer una primera aproximación a una temática formulando dudas e interrogantes, plantear un esquema conceptual a partir del cual profundizar, proponer

actividades de exploración e indagación, facilitar oportunidades de revisión, contribuir a la integración y a la comprensión, habilitar oportunidades de aplicación en contextos novedosos e invitar a imaginar nuevos escenarios y desafíos. Esto supone que en algunos casos se podrá adoptar la secuencia completa o seleccionar las partes que se consideren más convenientes; también se podrá plantear un trabajo de mayor articulación entre docentes o un trabajo que exija acuerdos entre los mismos. Serán los equipos docentes quienes elaborarán propuestas didácticas en las que el uso de estos materiales cobre sentido.

Iniciamos el recorrido confiando en que constituirá un aporte para el trabajo cotidiano. Como toda serie en construcción, seguirá incorporando y poniendo a disposición de las escuelas de la Ciudad nuevas propuestas, dando lugar a nuevas experiencias y aprendizajes.



Diego Javier Meiriño
Subsecretario de Planeamiento
e Innovación Educativa



Gabriela Laura Gürtner
Jefa de Gabinete de la Subsecretaría de
Planeamiento e Innovación Educativa

¿Cómo se navegan los textos de esta serie?

Los materiales de Profundización de la NES cuentan con elementos interactivos que permiten la lectura hipertextual y optimizan la navegación.

Para visualizar correctamente la interactividad se sugiere bajar el programa [Adobe Acrobat Reader](#) que constituye el estándar gratuito para ver e imprimir documentos PDF.



Adobe Reader Copyright © 2018. Todos los derechos reservados.

Portada

Flecha interactiva que lleva a la página posterior.

Índice interactivo

Introducción

Plaquetas que indican los apartados principales de la propuesta.

Actividades

Mito y verdad

Actividad 1

- Vás a escuchar la narración de un mito. Compartí con tu docente y tus compañeros lo que sabés sobre esa historia.
- Después de la narración y los comentarios, completá, con la ayuda de tu docente y tus compañeros, el cuadro que sigue.

Actividad anterior

Actividad siguiente

Pie de página

Volver a vista anterior — Al clicar regresa a la última página vista.

— Ícono que permite imprimir.

— Folio, con flechas interactivas que llevan a la página anterior y a la página posterior.

Itinerario de actividades

Actividad 1

Mito y verdad

Escuchar narraciones de mitos, comentar y analizar lo escuchado.

1

Organizador interactivo que presenta la secuencia completa de actividades.

Actividad anterior

Botón que lleva a la actividad anterior.

Actividad siguiente

Botón que lleva a la actividad siguiente.

Sistema que señala la posición de la actividad en la secuencia.

Íconos y enlaces

1 Símbolo que indica una cita o nota aclaratoria. Al clicar se abre un *pop-up* con el texto:

Ovidescim repti ipita voluptis audi iducit ut qui adis moluptur? Quia poria dusam serspero voloris quas quid moluptur?Luptat. Upti cumAgnimustrum est ut

Los números indican las referencias de notas al final del documento.

El color azul y el subrayado indican un [vínculo](#) a la Web o a un documento externo.



— Indica enlace a un texto, una actividad o un anexo.

“Título del texto, de la actividad o del anexo”



— Indica apartados con orientaciones para la evaluación.

Índice interactivo

 **Introducción**

 **Contenidos y objetivos de aprendizaje**

 **Itinerario de actividades**

 **Orientaciones didácticas y actividades**

 **Orientaciones para la evaluación**

 **Bibliografía**

Introducción

El camino del fantasma es un proyecto de lectura destinado a estudiantes de primer año desarrollado por el programa [Escuelas Lectoras](#), que tiene por objetivo la recopilación, la producción oral y el registro digital de leyendas urbanas.

Escuelas Lectoras es el programa de lectura del Ministerio de Educación e Innovación de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires y depende de la Dirección General de Planeamiento Educativo (DGPLEDU). Trabaja de manera transversal en el sistema educativo, atendiendo a las demandas puntuales de las áreas en donde se desempeña (Inicial, Primaria, Secundaria y Adultos), a partir de los lineamientos curriculares y las políticas de implementación en las instituciones por parte de la DGPLEDU.

El programa procura llegar a los distintos niveles educativos con propuestas pedagógicas de literatura en las que se abordan contenidos específicos de la materia, a través de diversas modalidades de acción, pensadas como espacios para la reflexión sobre la tarea docente que ayuden a fortalecer las estrategias de enseñanza, alienten la participación de los estudiantes y alcancen a la comunidad educativa en general.

En esta oportunidad, se presenta una propuesta que busca estimular la escucha y la creación oral de relatos, vinculando prácticas de lectura provenientes de la cultura digital con el material literario que circula de manera oral entre los estudiantes.

Se pretende con este proyecto favorecer el intercambio y el enriquecimiento de las prácticas lectoras de los estudiantes en un marco de diversidad. Los espacios de escucha de cuentos en el aula son lugares de encuentro entre la comunidad y la escuela. Las nuevas herramientas de la comunicación nos permiten ensanchar los alcances de ese encuentro, al incorporar nuevos actores y nuevos modos de transmisión de los relatos.

La escucha, la construcción colectiva de sentido y la apropiación y transmisión de la información son algunos de los contenidos vinculados a la narración oral que pueden ser utilizados por los estudiantes como herramientas críticas y de comprensión en el marco de la cultura digital.

Finalmente, desde Educación Digital se propone que los estudiantes puedan desarrollar las competencias necesarias para realizar un uso crítico, criterioso y significativo de las tecnologías digitales. Para ello —y según lo planteado en el [Marco para la Educación Digital del Diseño Curricular de la NES](#)—, es preciso pensarlas aquí en tanto recursos disponibles para potenciar los procesos de aprendizaje y la construcción de conocimiento en forma articulada y contextualizada con las áreas de conocimiento, y también considerarlas de manera transversal.

Contenidos y objetivos de aprendizaje

En esta propuesta se seleccionaron los siguientes contenidos y objetivos de aprendizaje del espacio curricular de Lengua y Literatura para primer año de la NES:

Ejes/Contenidos	Objetivos de aprendizaje	Capacidades
<p>Prácticas del lenguaje en relación con la literatura <i>Lectura y comentario de obras literarias, de manera compartida, intensiva y extensiva. Participación habitual en situaciones sociales de lectura en el aula (comunidad de lectores de literatura).</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Lectura de texto de origen oral (mitos de distintas civilizaciones o cuentos tradicionales de los pueblos indígenas de América latina, etc.). <p><i>A través de la lectura de los diversos textos, se abordarán los siguientes contenidos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> El género y su incidencia en la interpretación de los textos. <p><i>Producción y escucha de narraciones orales.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Selección e identificación del tema. Criterios de selección. Uso e identificación de recursos para mantener el interés de la audiencia, crear y mantener la intriga. Organización y reelaboración coherente del relato. Manejo de recursos lingüísticos y paralingüísticos. <p>Herramientas de la lengua <i>Recursos y procedimientos del discurso, el texto y la oración.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> La coherencia y la cohesión de los textos leídos y producidos. Modos de organización del discurso: la narración (temporalidad, unidad temática, transformación, unidad de acción, causalidad). 	<ul style="list-style-type: none"> Comentar y recomendar mitos, leyendas tradicionales y leyendas urbanas conocidas a través de escuchar narraciones, fundamentando la sugerencia en rasgos propios del género y pensando en otro lector/oyente. Narrar oralmente —de manera adecuada a la audiencia, con coherencia narrativa y usando el léxico, las estrategias discursivas y los recursos lingüísticos analizados— leyendas urbanas. 	<ul style="list-style-type: none"> Comunicación.

G.C.A.B.A. | Ministerio de Educación e Innovación | Subsecretaría de Planeamiento e Innovación Educativa.

Educación Digital

Competencias digitales involucradas	Objetivos de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none">• Habilidad para buscar y seleccionar información.• Competencias funcionales y transferibles.• Comunicación efectiva.• Creatividad.• Colaboración.	<ul style="list-style-type: none">• Poner en práctica estrategias de búsqueda, selección y socialización de información digital.• Utilizar herramientas digitales para trabajar colaborativamente.• Crear producciones que promuevan la reflexión sobre el contenido abordado.

Itinerario de actividades

Primera parte.

Talleres de narración oral en el aula. Del mito a la leyenda

Primer taller. Inicio del recorrido: el mito

Actividad 1

Mito y verdad

Escuchar narraciones de mitos, comentar y analizar lo escuchado.

1

Segundo taller. La leyenda tradicional

Actividad 2

Historia y leyenda

Participar de la escucha, comentar y analizar una leyenda.

2

Tercer taller. La leyenda urbana

Actividad 3

Leyendas urbanas: ¿ficción o verdad?

Escuchar, comentar y analizar una leyenda urbana.

3

Segunda parte.

Creación literaria y registro digital de un relato a la manera de la leyenda urbana

Actividad 4

Narrar oralmente una leyenda urbana

Producir una narración oral y revisar características de la leyenda urbana que no pueden faltar.

4

Actividad 5

Planificar la leyenda urbana

Abordar tres modos de colaborar con el desarrollo del contenido de la leyenda urbana.

5

Actividad 6

Ponerle voz al relato

Registrar la leyenda urbana.

6

Orientaciones didácticas y actividades

Se proponen, a continuación, las orientaciones didácticas y actividades para los estudiantes, organizadas en dos partes: en primer lugar, los talleres de narración oral en el aula de mitos, leyendas y leyendas urbanas; en segundo, la secuencia de producción de narraciones orales de leyendas urbanas. El tiempo estipulado para el desarrollo de la secuencia didáctica es de seis a ocho clases.

Primera parte.

Talleres de narración oral en el aula. Del mito a la leyenda

Muchos de los textos literarios que circulan entre los jóvenes tienen origen folclórico: leyendas urbanas, chistes, chismes, historias de tradición religiosa y otros relatos cuyo portador privilegiado es la voz son un elemento cotidiano entre los estudiantes de las escuelas secundarias. Trabajar este tipo de relatos, estudiar sus características y, sobre todo, habilitar espacios para que sean oídos y narrados permite que ingresen en el aula saberes y visiones del mundo que suelen quedar al margen del canon escolar.

El recorrido que aquí se propone abarca tres subgéneros de la narrativa folclórica: el mito, la leyenda y la leyenda urbana. El punto de partida, en todos los casos, será la narración oral de un relato.

Para tener en cuenta

Narrar y escuchar en ronda

A la hora de plantear una situación de narración, es conveniente disponer a los estudiantes en ronda. La simple modificación del espacio áulico ya señala un momento de corte con respecto a la tarea cotidiana; se pone fin a una manera de trabajar y se invita a los estudiantes a participar de cierto ocio que es necesario para generar condiciones apropiadas de escucha.

Algunas sugerencias para tener en cuenta en el momento de armar la ronda son:

- Tomarse tiempo para armar un círculo prolijo e insistir para que ningún estudiante quede por fuera.
- Explicar el porqué del cambio de disposición.
- Marcar las pautas del espacio y de qué manera va a circular la palabra.

- Detener el cuento si hay que llamarle la atención a algún estudiante por no cumplir con alguna de las pautas de la ronda. Siempre es mejor detenerse y recomenzar, antes que intentar narrar por encima de alguna distracción.
- Buscar, para los primeros intentos, la colaboración de un colega que ayude en el armado del espacio marcando pautas y presentándose como un modelo de escuchador dentro de la ronda.
- Ir de a poco. Comenzar con una o dos narraciones y sistematizar el momento de la ronda y de los cuentos en una determinada hora de la semana; sostenerlo contando cuentos, argumentos de novelas, obras de teatro o de películas. Apelar a lo que se tiene a mano para sostener y consolidar el espacio de escucha.

Primer taller. Inicio del recorrido: el mito

Actividad 1. Mito y verdad

El mito y la leyenda urbana forman parte de una misma constelación que une lo sagrado con lo profano, lo real con la ficción. Encontrar similitudes y diferencias entre estos dos tipos de relatos avala una comprensión mayor sobre el uso social que tienen las leyendas urbanas en nuestra comunidad; sobre todo, en lo que hace a su contenido de verdad o de falsedad, cuestión que interpela significativamente a los estudiantes.

¿Las leyendas urbanas son ciertas o falsas? ¿Cuánto hay en ellas de ficción y cuánto de realidad? Llevar estos interrogantes al universo del mito puede ser una buena manera de comenzar a responderlos.

¿Qué mito narrar?

Se sugiere comenzar narrando el mito hebreo de la creación y la expulsión de Adán y Eva del paraíso. La mayoría de los estudiantes conoce algo sobre esta historia. Es un mito que nuestra comunidad todavía conserva y reproduce por canales diversos, como la tradición oral familiar, la educación religiosa, el mundo del arte y la industria cultural en sus distintas manifestaciones. Este conocimiento previo por parte de los estudiantes va a enriquecer el momento de escucha y el intercambio durante y después de la narración.

Se puede recurrir a la fijación textual del mito que se desarrolla en los capítulos 2 y 3 del libro del Génesis del Antiguo Testamento, pero es importante recordar que no se propone realizar una lectura en voz alta, sino una narración: una recreación oral del mito con palabras del docente. El objetivo principal de esta actividad es escuchar y comentar los hechos que les acontecieron a estos dos personajes (Adán y Eva) desde su creación hasta su expulsión del paraíso.

Narración y conversación lectora

Los estudiantes tienen la oportunidad de participar en el mundo del relato aportando lo que saben o recuerdan sobre el mito. El docente debe estar atento en su narración y detener el relato cuando sea necesario para dar lugar a estos aportes y comentarios del auditorio. Una buena manera de favorecer este intercambio es anteponer a la narración una serie de preguntas: ¿quién creó al hombre? ¿Qué características tenía el jardín del Edén? ¿Había algo allí que no se pudiera hacer? ¿Quién le habló a Eva sobre el fruto prohibido? En mayor o menor medida, los estudiantes irán dando respuestas, pero de manera fragmentaria y a veces contradictoria; como si tuvieran las piezas (que pueden llamarse motivos o mitemas) del rompecabezas, pero nunca hubieran visto la imagen completa. Es posible que también se generen controversias que irán aumentando el interés en saber cómo continúa el relato. Leer en comunidad, en un clima de diversidad y respeto, es estar abierto a este tipo de intercambios.

Hay preguntas significativas que pueden invitar a los estudiantes a realizar interpretaciones y anticipaciones sobre el relato. De hecho, cada núcleo narrativo del mito puede ser introducido por una de estas preguntas propedéuticas. Algunas pueden ser cerradas y de fácil resolución en el relato, y se apunta con ellas a que los estudiantes generen anticipaciones y construyan expectativas en la narración; otras, en cambio, son más abiertas e invitan a interpretar y especular con los estudiantes.

Núcleos narrativos	Preguntas propedéuticas
Creación y características del jardín del Edén.	¿Qué saben sobre el jardín del Edén? ¿Dónde está ubicado? ¿Qué características debería tener, para ustedes, un paraíso en la Tierra?
Creación de Eva a partir de la costilla de Adán.	Dios durmió a Adán mientras creaba a la mujer: ¿con qué creen que pudo haber soñado Adán en ese momento? ¿Qué fue lo primero que dijo Adán cuando vio a Eva? En el texto no figura la respuesta de Eva: ¿qué creen que le contestó? ¿Por qué piensan que el texto omite esa respuesta?
Prohibición de comer el fruto del árbol del conocimiento del Bien y del Mal.	¿Por qué Dios puso el árbol allí si no quería que probaran su fruto? ¿Tenemos hoy “conocimiento del bien y del mal”? ¿Cómo lo obtenemos?

Núcleos narrativos	Preguntas propedéuticas
Tentación de la serpiente.	¿Cómo creen que convenció la serpiente a Eva? ¿De qué manera imaginan que hablaba? ¿Dios sabía lo que estaba haciendo la serpiente?
Transgresión de la prohibición.	¿Qué sabor piensan que tenía el fruto? ¿Qué les ocurrió en el momento de probarlo?
Castigos y expulsión del paraíso.	¿Consideran justos los castigos? ¿Qué tipo de relación se establece entre el hombre y la naturaleza? ¿Y entre el hombre y la mujer? ¿Por qué el trabajo es considerado un castigo? ¿Es posible imaginar un mundo sin trabajo y sin sufrimiento? Hoy en día, ¿el conocimiento es castigado? ¿Por quién? ¿Creen que los castigos que se mencionan en este relato han influido en la forma de organizar nuestra sociedad? Si ustedes pudieran elegir entre vivir en la ignorancia del paraíso y vivir en este mundo con sufrimiento, pero con la posibilidad de aprender y conocer, ¿qué elegirían?

La historia termina con los castigos que Dios lanza sobre Adán, Eva y sus descendientes: el parto con dolor, el dominio del hombre hacia la mujer, el trabajo, las penas y, finalmente, la muerte. Es particularmente interesante escuchar lo que los estudiantes tengan para decir sobre este pasaje del relato y son múltiples los puentes que desde aquí se pueden tender hacia otras áreas del conocimiento.

Llegado este punto, y a modo de cierre del momento de reflexión e intercambio, hay que plantear una pregunta que será relevante en la siguiente parte de la actividad: ¿consideran que esta historia que acabamos de escuchar es verdadera o no?

Marcas de género y análisis

Es el momento de recuperar y sistematizar todo lo que pudo haber surgido durante la narración dialogada. Para esto, es importante apoyarse en alguna definición de mito que dé cuenta de sus rasgos constitutivos.

En *Mitos y Leyendas. ¿Por qué mitos y leyendas para todos?*, se ofrece una definición y un listado de estos rasgos ordenados en cuatro categorías: personajes, escenarios, tiempo y finalidad. Se trata de los elementos que constituyen el mito como tal y permiten distinguirlo de otros subgéneros narrativos.

Luego de exponer brevemente cada categoría y salvar los interrogantes que puedan surgir entre los estudiantes, se sugiere invitarlos a “poner a prueba” el mito de Adán y Eva: indagar si cumple o no con las marcas constitutivas del género.



“Mitos y Leyendas. ¿Por qué mitos y leyendas para todos?”

Es importante que todos aquellos que participaron en el debate sean consultados a la hora de definir si tal o cual característica se cumple o no, sobre todo si hubieran existido posiciones encontradas.

Llegado el momento de discutir el asunto de la finalidad, podemos retomar la pregunta acerca de la verdad o falsedad del relato. Es habitual que los estudiantes opongan las nociones de mito y verdad; se trata de un prejuicio ilustrado muy arraigado en la escuela. Por otro lado, este carácter sagrado del mito y su vinculación con la creencia es algo que va a heredar la leyenda urbana. Si hoy en día, como se verá más adelante, las leyendas urbanas nos instalan en un espacio de incertidumbre con respecto a su veracidad, es en parte porque en ellas sobrevive algo de este carácter sagrado del mito.

Luego de examinar los elementos constitutivos del mito y de “poner a prueba” la historia de Adán y Eva, resultará oportuno narrar algunos mitos más para que los estudiantes pongan en práctica este mismo ejercicio de análisis de manera autónoma. Se sugiere buscar otras historias vinculadas a la creación de los primeros hombres y las primeras mujeres. En el folclore americano, por ejemplo, existen varios mitos que instalan un interesante contrapunto con el Génesis hebreo en lo que hace a las relaciones creador/creatura, hombres/mujeres y mundo humano/mundo animal.

Con los estudiantes, se puede conducir el momento del análisis de manera oral o se les puede facilitar una grilla para que indiquen allí cuáles de las características del mito encuentran presentes en el relato que se propone en la primera actividad.

Mito y verdad

Actividad 1

- Vas a escuchar la narración de un mito. Compartí con tu docente y tus compañeros lo que sabés sobre esa historia.
- Después de la narración y los comentarios, completá, con la ayuda de tu docente y tus compañeros, el cuadro que sigue.

¿Identificás personajes mitológicos (dioses, semidioses, primeros hombres, demiurgos, razas míticas, etc.)?	SÍ / NO	¿Cuáles?
¿La narración transcurre en un tiempo ahistórico, fuera o anterior al tiempo humano?	SÍ / NO	¿Cómo es presentado este tiempo en el relato?
¿El espacio en el que transcurre el relato es distinto del mundo que conocemos?	SÍ / NO	¿Por qué?
¿Considerás que esta historia tiene como finalidad explicar o justificar algo?	SÍ / NO	¿Qué explica o justifica?

- c. Se discutió si el mito que escucharon es verdadero o no. Anotá la conclusión a la que hayan llegado, junto con ejemplos del mito. Van a recuperar estas notas en la actividad que sigue.

Actividad
siguiente



La finalidad de este primer taller no es sistematizar las características del mito, sino inaugurar un espacio de escucha, reflexión e intercambio literario.

La leyenda urbana es un tipo de relato muy familiar para los estudiantes; el objetivo de este itinerario es ayudarlos a desarrollar una cierta distancia crítica que les permita comprender por qué estos relatos tienen la capacidad de intimidarlos, fascinarlos y convocarlos como oyentes.

Segundo taller. La leyenda tradicional

Actividad 2. Historia y leyenda

El paso intermedio en este recorrido que va del mito a la leyenda urbana es la leyenda tradicional. Aquí el universo del mito se acerca al mundo del hombre, habita sus espacios y sus costumbres, se reconocen paisajes y personajes históricos.

Una de las diferencias principales entre el mito y la leyenda tiene que ver con su finalidad, aquello que viene a explicar. Podemos decir que, si el mundo fuera una casa, el mito explica el cómo y el porqué de la estructura (paredes, cimientos, vigas, techo, etc.), mientras que la leyenda explica el porqué de algunas costumbres, como comer en determinado lugar, o la razón por la cual la pared es de un color o hay tal o cual adorno en la habitación.

Las leyendas circulan de una manera diferente al mito, no ya en espacios rituales y en textos sagrados, sino en ámbitos profanos y familiares. En la mayoría de los casos, los estudiantes recuerdan algunas leyendas que conocieron de la mano de libros y maestros durante la escolaridad primaria, pero en paralelo muchos de ellos poseen un repertorio de relatos heredados de la tradición oral familiar.

Es necesario instalar en el aula espacios de narración y escucha de leyendas porque solo contando estas historias se puede generar el clima de escucha, respeto y valoración de la palabra necesario para que los estudiantes compartan estos relatos en voz alta y frente a sus compañeros.

¿Qué leyenda narrar?

Se sugiere comenzar por alguna historia del corpus de leyendas argentinas recopilado por Berta Vidal de Battini en la obra *Cuentos y leyendas populares de la Argentina*. La leyenda de la Difunta Correa, la del Almamula, la de la ciudad de Esteco o la del Familiar pueden ser buenos ejemplos para comenzar. Al igual que con el mito de Adán y Eva, es recomendable estar atentos a los aportes que puedan hacer los estudiantes que ya conocen el relato.

Es probable que algunas de las intervenciones apunten a corregir la narración. No hay que olvidar que el folclore circula en variantes; salvo en los casos en los cuales existe una fijación textual canónica, como el de Adán y Eva, lo que hay es una multiplicidad de variantes y versiones de los mismos relatos. La versión fijada por el recopilador no es más original que la que surge de boca de algún estudiante.

Narración y conversación lectora

Si se decide empezar contando, por ejemplo, la leyenda de la Difunta Correa, se puede iniciar la narración preguntando a los estudiantes qué saben acerca de este personaje. Es probable que algunos conozcan algo sobre el culto actual a la Difunta, e incluso podría haber entre el auditorio algún devoto. Al igual que con el Génesis, la intención es enriquecer el momento de escucha y de lectura colectiva con este tipo de aportes, permitir que los estudiantes cuenten lo que sepan al respecto, conducirlos con preguntas, ayudarlos a que compartan lo que saben con sus pares y empezar a narrar allí donde aparezca una laguna o una elipsis. ¿Quién fue la Difunta? ¿Por qué se le ofrendan botellas con agua? ¿Dónde y cuándo vivió? ¿Por qué se cree que es milagrosa? ¿Tuvo hijos? ¿Dónde estaba su marido y por qué se había ido? Cualquiera de estas preguntas puede dar pie a la narración.

Una vez finalizada, se puede organizar el intercambio con los estudiantes a través de preguntas como: ¿qué creen que pasó luego con el hijo de la Difunta? ¿Conocen alguna otra historia de una madre que haya hecho algo increíble por su hijo? ¿Alguno conoce San Juan o La Rioja? ¿Cómo se imaginan ese desierto?

Esta “conversación de oyentes” puede cerrarse con la narración de la leyenda de la ciudad de Esteco, un relato salteño (también recopilado por Vidal de Battini) que elabora el motivo de la madre con el niño en el desierto, pero dentro de un argumento completamente distinto.

Sistematización y análisis

Una vez finalizado el momento de la narración y el intercambio, continúa la instancia de la sistematización de los elementos constitutivos de la leyenda. Se puede proceder igual que en el primer taller de narración, armando un cuadro para comparar y contraponer las características del mito con las de la leyenda. Un ejemplo de este tipo de cuadro se puede observar en las páginas 5 a 8 del documento *Mitos y Leyendas. ¿Por qué mitos y leyendas para todos?*



**“Mitos y Leyendas.
¿Por qué mitos
y leyendas para
todos?”**

Es importante destacar que en la leyenda, a diferencia de lo que ocurre en el mito, el narrador, el oyente y los personajes del relato comparten un mismo espacio de experiencias. Esta característica va a ser muy importante a la hora de trabajar con leyendas urbanas.

Para que los estudiantes puedan identificar estas marcas del género en el relato de la Difunta Correa, se puede utilizar un instrumento escrito como el que se propone en la Actividad 2.

Historia y leyenda

Actividad 2

- Vas a escuchar la narración de una leyenda tradicional. Compartí con tu docente y tus compañeros lo que sabés sobre esa historia.
- Después de la narración y los comentarios, completá con la ayuda de tu docente y tus compañeros el cuadro que sigue.

¿Identificás personajes legendarios (históricos, religiosos, hombres, mujeres, héroes, seres fantásticos)?	SÍ / NO	¿Cuáles?
¿La narración transcurre en un tiempo cercano al del auditorio?	SÍ / NO	¿Cómo se indica esta cercanía?
¿La historia transcurre en un espacio conocido o cercano?	SÍ / NO	¿Cuál?
¿Considerás que esta historia tiene como finalidad explicar o justificar algo?	SÍ / NO	¿Qué explica o justifica?

- Retomá las características del mito que registraron en la Actividad 1 y anotá algunas semejanzas y diferencias entre mito y leyenda que te parezcan importantes para recordar en el momento de producir la leyenda urbana.

Para resolver entre todos

- ¿La historia de la Difunta Correa es una leyenda urbana? Colaboren con sus opiniones e ideas en las notas que hace el docente de por qué la historia de la Difunta Correa es o no una leyenda urbana. Seguramente, van a retomar las notas en las Actividades 3 y 4.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

En la respuesta a la pregunta de si la historia de la Difunta Correa es una leyenda urbana, el docente va a poder evaluar varios de los preconceptos que los estudiantes tienen sobre lo que es o cómo debe ser una obra de este género. Conviene, en este momento, limitarse a escuchar, anotar en un registro colectivo lo que los alumnos planteen y anunciar que la leyenda urbana será el tema a conversar en el siguiente encuentro.

Tercer taller. La leyenda urbana

Actividad 3. Leyendas urbanas: ¿ficción o verdad?

Es el momento de definir, junto con los estudiantes, qué es una leyenda urbana. Se trata de un paso muy importante, porque esta es la definición que se va a utilizar para llevar adelante la producción final del taller. En el Anexo 1, “Las leyendas urbanas”, se incluye una breve definición a modo de ejemplo.

Se puede comenzar recapitulando lo trabajado en torno de los mitos y las leyendas; se repasan las narraciones escuchadas y se retoma el cuadro comparativo de elementos constitutivos del mito y la leyenda, agregando un espacio en blanco para la leyenda urbana.

Es conveniente contar con una buena definición de leyenda urbana y un listado de sus elementos constitutivos que pueden servir como punto de partida.

¿Qué leyenda urbana narrar?

Un buen ejercicio consiste en apelar a la propia biografía lectora, recordar alguna leyenda urbana previamente escuchada o consultar alguna compilación de leyendas urbanas de la ciudad de Buenos Aires. Se puede comenzar, por ejemplo, con cualquier variante de la leyenda conocida como “La dama de blanco” o “El encuentro con la joven muerta”.

A la hora de elegir, se debe optar por aquella que mejor se atenga a las marcas de género de la definición con la que se esté trabajando. Es decir, si uno de los procedimientos con los que la leyenda urbana construye su verosimilitud es la cercanía en el espacio y el tiempo con el mundo del oyente y del narrador, conviene optar por una versión situada en un barrio de la ciudad conocido por quien vaya a contar la historia.

Un análisis muy interesante sobre la leyenda urbana de “La dama de blanco” muestra por qué es una historia con tanta circulación entre jóvenes de 12 a 18 años. Los temores asociados a las primeras experiencias caminando la ciudad sin los padres, el mundo nocturno



“Las leyendas urbanas”

urbano, los tabúes relacionados con la sexualidad y los vínculos en los grupos de amigos son algunas de las cuestiones que de manera explícita o velada se cifran en esta historia.

Narración y conversación lectora

No es un problema si la mayoría de los estudiantes ya conoce la historia. Aquí lo interesante es el momento de la narración, el testimonio del docente contando, introduciendo en el relato detalles particulares propios de su experiencia en la ciudad. Si conocen de antemano el argumento, van a prestar atención a estos detalles generando anticipaciones y críticas. Se sugiere realizar la advertencia al principio: “Voy a contar una historia que seguramente ya conozcan, pero voy a contar mi versión, la que me contaron a mí”. Con esta precaución se ahorran interrupciones que, en este caso, pueden ser inoportunas.

La leyenda urbana es un subgénero familiar para los estudiantes; esto quiere decir que ellos tienen una serie de expectativas construidas que buscarán validar en la escucha. Algunas de estas expectativas tienen que ver con un cierto clima, una atmósfera presente en estos relatos que debe traducirse en una manera de contar y de escuchar. Los motivos persecutorios y el carácter testimonial y admonitorio de la leyenda urbana requieren de un clima más vinculado a la confesión que a la espectacularidad. Pequeños cambios en la disposición de las sillas en la ronda, más cercanía y un manejo de la voz calmo y pausado pueden contribuir a generar esta atmósfera.

La conversación lectora posterior a la narración de la leyenda se puede articular alrededor de las distintas variantes conocidas por los estudiantes. Es probable que naturalmente comiencen a circular otras leyendas urbanas. Si esto no ocurre, se puede realizar preguntas que inviten a la narración de leyendas: ¿alguien conoce algún relato parecido? ¿Saben de alguna otra historia de fantasmas en la ciudad? ¿Conocen alguna historia que transcurra en un cementerio? Es importante que el docente tenga a mano historias para responder todas estas preguntas; un corpus de cuatro o cinco leyendas urbanas es suficiente para manejarse con comodidad en la ronda.

Marcas de género y análisis

Se recomienda utilizar nuevamente el cuadro comparativo, completando ahora aquellos casilleros que habían quedado en blanco. Se puede retomar la leyenda de la Difunta Correa y preguntar a los estudiantes si se la puede considerar o no una leyenda urbana; las fronteras entre leyenda tradicional y leyenda urbana no son tajantes, y un ejercicio de este tipo les permitirá identificar de manera autónoma algunos de los rasgos que caracterizan a la leyenda urbana.

Muchos de estos elementos distintivos son procedimientos orientados a construir un verosímil fuerte, por ejemplo: la presencia directa o mediada de un testigo (la conocida fórmula “Esto le pasó al amigo de un amigo” o la apelación al testimonio de medios de comunicación), la descripción de escenarios y personajes conocidos o familiares y la cercanía en el tiempo. Hacer que los estudiantes presten atención a estos procedimientos ligados a la cuestión de la veracidad o falsedad de estos relatos los va a ayudar a la hora de planificar cómo crear y contar una leyenda urbana.

Ya sea que se proponga analizar “La dama de blanco” o cualquier otra leyenda, es importante contar con una grilla específica de las marcas identificatorias del género como la que se propone en la Actividad 3.

Leyendas urbanas: ¿ficción o verdad?

Actividad 3

- Como en las actividades anteriores, vas a escuchar una narración. En este caso, se trata de una leyenda urbana. Compartí con tu docente y tus compañeros lo que sabés sobre esa historia u otra similar que te hayan contado.
- Después de la narración y los comentarios, completá con la ayuda de tu docente y tus compañeros el cuadro que sigue.

¿Identificás en el relato algún testigo que certifique aquello que se cuenta?	SÍ / NO	¿Cuál?
¿El relato transcurre en un tiempo cercano al del auditorio?	SÍ / NO	¿Cómo se indica esta cercanía?
¿La historia transcurre en un espacio conocido o cercano?	SÍ / NO	¿Cuál? ¿Cómo se presenta ese espacio?
¿Identificás personajes legendarios (históricos, religiosos, hombres, mujeres, héroes, seres fantásticos)?	SÍ / NO	¿Cuáles?
¿Cuál es la finalidad de esta historia?	ADVERTIR - EXPLICAR - NINGUNA DE LAS DOS	¿Qué es lo que explica o advierte?
¿Hay en el relato algún elemento sobrenatural?	SÍ / NO	¿Cuál?

- En las actividades que siguen, vas a narrar tu propia leyenda urbana. Empezá a buscar leyendas urbanas y traé a las próximas clases datos e ideas para narrar alguna.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

Segunda parte.

Creación literaria y registro digital de un relato a la manera de la leyenda urbana

Las leyendas urbanas no tienen autor; su contexto de producción y de circulación es la oralidad. Cuando se invita a los estudiantes a crear una leyenda urbana se está proponiendo la creación literaria de un relato ficcional que cumpla con las características constitutivas de dicho género. Es importante remarcar que no es necesario apelar a una experiencia vivida por el autor o por un conocido para elaborar este tipo de relatos. Puede ser pura creación literaria, siempre y cuando se atenga a las marcas del género. Al igual que el mito y la leyenda, la leyenda urbana no tiene por qué ser verdadera, pero sí es importante que sea contada como si lo fuera. Dado que la aproximación que se propone es literaria, hay que poner el acento en los recursos literarios empleados para lograr la verosimilitud y no en los acontecimientos que pudieron o no inspirar el relato.

La actividad de producción puede realizarse en parejas o en pequeños grupos y puede desarrollarse en dos o tres clases.

Actividad 4. Narrar oralmente una leyenda urbana

Narrar oralmente una leyenda urbana

Actividad 4

- a. Antes de empezar la producción, lean y comenten en grupo estas características de las leyendas urbanas:
 - Presencia de un testigo directo o indirecto que valide el relato.
 - Escenario conocido por el narrador.
 - Tiempo contemporáneo al del narrador.
 - Intervención de algún elemento o personaje sobrenatural.
 - Finalidad explicativa o admonitoria.
- b. Produzcan en grupo, de manera oral, un relato que tenga las características de la leyenda urbana.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

La producción es oral. Es importante insistir en que no escriban el relato. La escritura impone tiempos y modos que se contraponen con el objetivo final de registrar una narración en audio. Leer en voz alta frente a un micrófono o un grabador no es narrar, y narrar desde un texto escrito supone un ejercicio de trasposición que lleva tiempo y algo de práctica. Los estudiantes están acostumbrados a relatar sin la mediación de la escritura, por ejemplo, cuando cuentan chistes que escucharon y nunca leyeron o cuando relatan anécdotas que vivieron o escucharon contar a alguien.

Se trata en definitiva de un juego literario: jugar a crear oralmente relatos de ficción a la manera de la leyenda urbana. Parafraseando aquella idea de una *escritura libre de riesgos* de la que hablaba Gianni Rodari en su libro *Gramática de la fantasía*, aquí se podría hablar de una *oratura libre de riesgos*.

Actividad 5. Planificar la leyenda urbana

Para comenzar a jugar este juego literario es necesario sugerir algunas consignas complementarias que les den a los estudiantes alguna pista de por dónde empezar.

Aquí se proponen tres (pueden ser otras, casi cualquier consigna de escritura literaria narrativa puede servir para comenzar); cada grupo o pareja puede optar con cuál de estas consignas trabajar.

Planificar la leyenda urbana

Actividad 5

Van a hacer el plan de la leyenda urbana. Para ello, pueden recurrir a estas actividades de acuerdo con lo que les indique el docente.

I. Partir de un relato previo

- a. Si ya conocen alguna leyenda urbana, pueden empezar por ahí. Lo primero que tienen que hacer es elegir.
- b. Cuéntense entre ustedes las leyendas urbanas que conocen y elijan la que les parezca mejor. Revisen las características con las que estuvieron trabajando en la Actividad 4 y vean qué modificaciones o agregados hay que hacerle al relato elegido para que cumpla con todas las marcas del género.

II. Mesa de libros

- Exploren la mesa de libros en búsqueda de cuentos.
- Elijan un relato y, sobre esa base, hagan todas las modificaciones necesarias para convertirlo en una leyenda urbana.

III. El juego de las cinco preguntas

- El docente le va a dar a cada uno una pregunta que el resto de los compañeros no conoce. Escriban la respuesta en secreto.
- Compartan en el grupo las respuestas y úsenlas para construir un relato oral, de manera tal que cumpla con las características de la leyenda urbana.

← Actividad anterior

Actividad siguiente →

A continuación, se plantean algunas orientaciones didácticas relacionadas con la realización de estas actividades en el aula.

Actividad 5

I. Partir de un relato previo

- Si ya conocen alguna leyenda urbana, pueden empezar por ahí. Lo primero que tienen que hacer es elegir.
- Cuéntense entre ustedes las leyendas que conocen y elijan la que les parezca mejor. Revisen las características con las que estuvieron trabajando en la Actividad 4 y vean qué modificaciones o agregados hay que hacerle al relato elegido para que cumpla con todas las marcas del género.

En esta actividad es importante lograr que circule la palabra dentro del grupo. Si es uno solo de los integrantes el que tiene leyendas para contar, hay que ayudar a los demás a que intervengan en la reelaboración del relato. Una forma sencilla puede ser acercarse al grupo y pedirle a alguno de los chicos (no al que originalmente trajo el relato) que cuente de qué trata. Si esto no funciona, se sugiere hacer preguntas sobre la historia, apuntar a detalles (descripción del contexto, vestimenta y edad de los personajes, clima, etc.) que les permitan a los demás introducir su visión de la narración.

Es posible también que los estudiantes lleguen con material tomado de Internet; esto no supone ningún problema a priori, pero sí es importante tener en cuenta algunas consideraciones sobre las características del material vinculado a leyendas urbanas que circula en Internet.

II. Mesa de libros

- a. Exploren la mesa de libros en búsqueda de cuentos.
- b. Elijan un relato y, sobre esa base, hagan todas las modificaciones necesarias para convertirlo en una leyenda urbana.

Para esta consigna hay que disponer de una mesa de libros en la que haya varios cuentos maravillosos. Se puede usar libros de la biblioteca escolar o fotocopias; lo importante es que en la selección haya cuentos maravillosos de argumento sencillo y lineal.

Luego de proponer esta consigna, es adecuado ofrecer un ejemplo. Se puede tomar el cuento de Caperucita Roja y ensayar oralmente cómo sería situar esa historia en un barrio y contarla cumpliendo con las marcas de la leyenda urbana.

III. El juego de las cinco preguntas

- a. El docente le va a dar a cada uno una pregunta que el resto de los compañeros no conoce. Escriban la respuesta en secreto.
- b. Compartan en el grupo las respuestas y úsenlas para construir un relato oral, de manera tal que cumpla con las características de la leyenda urbana.

Este juego propone la construcción de una trama a partir de las respuestas a cinco preguntas: ¿quién es?, ¿dónde está?, ¿qué hace?, ¿qué respondió la gente?, y ¿cómo terminó todo? Cada estudiante del grupo recibe y contesta una pregunta en secreto. De la unión de las cinco respuestas, surge un argumento que habrá que trabajar hasta hacerlo cumplir con los requerimientos de la consigna inicial.

Una vez que se da inicio al proceso de creación, es importante acompañar la fijación de la historia para que en el momento de grabarla no sufra alteraciones argumentales significativas que se alejen de lo trabajado en el grupo. La mejor manera de fijar una historia oral es contarla, relatarle de qué se trata al docente o a un compañero de otro grupo.

Si dentro del grupo hay solo un estudiante que lleva adelante la historia, una buena manera de comprometer al resto es pedirles que señalen cada vez que la leyenda se corra del género. El oído detecta y corrige más rápido que el ojo; si algo en el relato no respeta el verosímil o se pone confuso, enseguida un compañero lo va a notar. Es trabajo del docente habilitar esa instancia de corrección entre pares.

Registro oral y recursos digitales

Para hacer el registro es posible usar cualquier aplicación para grabar notas de voz en el celular. Las computadoras Sarmiento también cuentan con micrófono y con programas para grabar audio, como el [Audacity](#) (pueden consultar el tutorial de [Audacity](#)), que pueden funcionar muy bien en este contexto.

El momento de la grabación debe hacerse con cada grupo por separado, sobre todo para evitar que el ruido ambiente contamine el registro. Esto supone la doble complicación de encontrar un espacio para grabar y algún colega disponible para quedarse con el resto del curso mientras se realiza la grabación. Si no se puede alcanzar este escenario óptimo, se puede grabar frente al curso completo advirtiéndole que hay que hacer el menor ruido posible.

¿Quién narra?

Cualquier integrante del grupo puede narrar la leyenda. Puede ser una narración individual o grupal; también se puede, llegado el caso, hacer más de una grabación y registrar variantes del mismo relato.

Para sortear la cuestión de los nervios, y las risas asociadas a ese estado, en el momento del registro conviene retomar lo trabajado sobre el mito, la leyenda y su filiación con la literatura sagrada en general.

La leyenda urbana es un relato verosímil, en el que, en alguna parte, hace aparición un elemento sobrenatural. El chispazo que genera el choque de esas dos fuerzas dentro de la ficción es lo que genera la sensación de incertidumbre que, a veces, puede confundirse con miedo o intimidación. Para que ese chispazo prenda, el clima debe ser similar al que, con esfuerzo, se llega cuando se hace la ronda de narración a cargo del docente. Reponer esa finalidad del relato ayuda a ordenar el momento de la narración y la grabación, y le da un objetivo a la actividad en general.

Actividad 6. Ponerle voz al relato

Ponerle voz al relato

Actividad 6

- a. Graben la leyenda urbana con los medios que tengan disponibles. Puede ser en sus computadoras con [Audacity](#) (pueden consultar el [tutorial](#) de Audacity) o el celular.

- b. Compartan con el docente las dudas e ideas que tengan para narrar la historia.
- c. Pónganse de acuerdo sobre quién o quiénes van a narrar.
- d. Escuchen la narración hecha para ver si revisarían alguna parte o forma de contar y procedan a hacer los cambios que consideren necesarios. Pueden usar las características de la leyenda urbana que compartieron en la Actividad 4 y las notas que tienen sobre esas historias para revisar la narración.
- e. Finalmente, compartan la grabación en un [mural digital](#) sugerido por el docente, e incluyan sus reflexiones sobre la tarea realizada. Luego, escuchen y comenten las producciones de sus compañeros.

← Actividad anterior

En los casos en los que ningún integrante del grupo quiera tomar la palabra, se puede proponer una grabación que adopte el formato de una entrevista o bien que aparezcan las diferentes voces de los integrantes del grupo, a modo de conversación informal donde se habla de la leyenda. Puede ser a la manera de un programa de radio que cuenta fenómenos paranormales o bajo la forma de un sencillo registro testimonial. Los estudiantes van relatando la historia en primera persona a partir de preguntas lanzadas por el docente: ¿dónde transcurre la historia que nos vas a relatar? ¿Qué es lo que ocurrió? ¿Quiénes estuvieron implicados? ¿Esto sucedió alguna otra vez? ¿Cómo te informaste de estos hechos? ¿Qué opina al respecto la gente de ese lugar?

Para este momento de narración por parte de los estudiantes hay que tomar las mismas precauciones que se tomaron para organizar los anteriores espacios de narración. No hay que olvidar que, en un clima de escucha instalado, el paso del alumno escuchador al alumno narrador se da de manera natural.

Después del registro

Una vez registrado el material es importante programar un momento de escucha y devolución con los estudiantes, una nueva ronda en la que se escuche y se comente el registro. Es una buena oportunidad para realizar una instancia de evaluación colectiva: *poner a prueba* estas leyendas (como se lo hizo con los mitos y leyendas narrados por el docente) y, entre todos, determinar si cumplen o no con las marcas del género estudiadas en las clases anteriores.

Otras actividades que se pueden llevar adelante después del registro son:

1. Edición y musicalización del material: elegir música e imágenes para acompañar el audio del relato.
2. Club de narradores: invitar a los estudiantes a salir a contar sus historias fuera del aula, frente a compañeros de otro curso o de alguna escuela primaria o institución vecina.
3. Bestiario: elaborar un bestiario ilustrado con todos los seres legendarios que aparecen en las leyendas creadas. Tal como en los bestiarios medievales, el relato debe estar acompañado por una ilustración del personaje y una lista de sus características representativas: nombres, rasgos, origen, poderes sobrenaturales, calles en donde aparece, etc.
4. Salida didáctica: recorrer y fotografiar los barrios y lugares en donde se sitúan algunas de las leyendas creadas por los estudiantes o narradas a lo largo de la actividad. También se pueden recorrer sitios históricos de la ciudad y crear nuevas leyendas a partir de las visitas.

Orientaciones para la evaluación

Entre la primera parte de escucha de narraciones orales y la segunda, en la que se inicia la fase de producción, es posible relevar el modo en que los estudiantes fueron participando en las situaciones de narración y comentario de los mitos, leyendas tradicionales y leyendas urbanas compartidas.



El docente puede observar si los estudiantes:

- Están comprometidos y bien predispuestos con el armado de la ronda.
- Respetan y hacen cumplir las pautas de escucha y conversación planteadas por el docente.
- Comparten sus comentarios en voz alta.
- Realizan hipótesis y anticipaciones sobre el relato.
- Reconocen elementos comunes en los distintos textos narrados.
- Mencionan y relatan textos similares a los escuchados, fundamentando sus opiniones en nociones de género, similitudes argumentales o motivos y personajes comunes.
- Pueden comparar en aspectos centrales y pertinentes características del mito, la leyenda y la leyenda urbana con ejemplos de los relatos escuchados y comentados.

Durante la producción y el registro de la narración oral es posible valorar para la evaluación si los estudiantes:

- Identifican los distintos portadores en los que suele circular la leyenda urbana: relatos orales, textos escritos, medios de comunicación, internet.
- Comparten con sus compañeros el material que recopilaron en sus casas.

- Pueden crear un relato de ficción en el que estén presentes los elementos constitutivos de la leyenda urbana.
- Realizan aportes y críticas constructivas a lo producido por otros compañeros dentro del grupo de trabajo.
- Pueden recrear la historia oralmente sin apoyarse en ningún texto escrito.
- Hacen uso de modos de contar y pautas trabajadas en las rondas de narraciones con el objetivo de generar una atmósfera propicia para relatar las leyendas producidas.

Anexo 1

Las leyendas urbanas

¿Qué es una leyenda urbana?

Las leyendas urbanas son consideradas **verdaderas** por el narrador y su público, además de ubicarse en un escenario urbano plenamente reconocible por ellos. Su propósito central es advertir sobre los riesgos que encierra vivir en una ciudad y además explicar ciertas creencias y prejuicios propios de los barrios o del ámbito ciudadano en general. Por lo tanto, son fuertemente **admonitorias** y, en menor medida, **explicativas**.

Elementos constitutivos del argumento y la trama

1. Protagonistas y personajes. En las leyendas urbanas, están presentes personajes de la religión católica como Jesús, la Virgen María o San Pedro, y también se sostiene la creencia en ciertos personajes definidos como legendarios que tienen o tuvieron existencia histórica. Los distintos pueblos recrean su biografía adaptándola a las características de un héroe, por ejemplo, en Argentina, la Difunta Correa, el Gauchito Gil, la Madre María o la cantante Gilda; sus vidas y sus muertes quedan en la memoria colectiva. El pueblo los recuerda y les da poderes mágicos más allá de la muerte: curan si se les hacen promesas, cumplen deseos y ayudan a los vivos. Además, hay que agregar aquellos personajes maravillosos como los fantasmas, los duendes y otros seres espirituales, y los producidos por la ciudad como el hombre gato, el bomberito o la llorona de los *shoppings*.
2. El tiempo en el que transcurren las leyendas urbanas es histórico, las referencias o marcas que aparecen son siempre cercanas al narrador y su auditorio; son expresiones cuyo objetivo es hacer creíble la historia. No hay que olvidar que la leyenda debe ser verdadera para el auditorio y esta es una de las maneras de lograrlo.
3. Los escenarios remiten a la ciudad y sus paisajes o a lugares más característicos: el subte, casas abandonadas de ciertos barrios, teatros o escuelas tradicionales como el Instituto Bernasconi, asociado a las apariciones del Petiso Orejudo.
4. Su finalidad. Como se aclaró en la definición, el propósito central es advertir sobre los peligros de la ciudad. Muchos de ellos reflejan xenofobia, como las leyendas urbanas asociadas a los restaurantes chinos y sus supermercados, o el temor a los extraños que pueden engañar a alguien para extraerle un riñón. Las menos son explicativas, como aquella que explica por qué titilan las luces del subte de la Línea A en la estación Alberti.

Para profundizar



Antologías recomendadas de mitos, leyendas y leyendas urbanas

AAVV. *Leyendas urbanas, antología de relatos breves*. Buenos Aires, Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Dirección General de Planeamiento e Innovación Educativa, 2015.

Andrada Barbosa, Rogerio. *Cómo surgieron los seres y las cosas*. Buenos Aires, Aique, 1986.

Barrantes, Guillermo y Coviello, Víctor. *Buenos Aires es leyenda*. Buenos Aires, Planeta, 2014.

Carrière, Jean-Claude. *El círculo de los mentirosos*. Buenos Aires, Lumen, 2000.

Frazer, James George. *El folklore en el Antiguo Testamento*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 1986.

Montiveros de Mollo, Perla (sel., pról. y notas). *Leyendas de nuestra tierra*. Buenos Aires, Ediciones del Sol, 2013.

Pérez Bugallo, Rubén. *Mitos chiriguano*s. Buenos Aires, Ediciones del Sol, 2007.

Terán, Buenaventura (comp. y pról.). *Lo que cuentan los tobas*. Buenos Aires, Ediciones del Sol, 2005.

Vidal de Battini, Berta. *Cuentos y leyendas populares de la Argentina*, ts. 7 a 11. Buenos Aires, Ministerio de Educación de la Nación, 1980.

Zigiotto, Diego M. *Buenos Aires misteriosa*. Buenos Aires, Ediciones B, 2015.

Bibliografía

- Benjamin, Walter. *El narrador* [1936]. Madrid, Taurus, 1991.
- Blache, Martha. *Folklore urbano, vigencia de la leyenda y los relatos tradicionales*. Buenos Aires, Colihue, 1998.
- Chertudi, Susana. *El cuento folklórico*. Buenos Aires, Centro Editor de América Latina, 1963.
- Lillo, Mario y Ortiz, Beatriz. *Mitos y Leyendas. ¿Por qué mitos y leyendas para todos?* Buenos Aires, Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, 2006.
- Rodari, Gianni. *Gramática de la fantasía*. Buenos Aires, Colihue, 1997.

Notas

- 1 Otras variantes hebreas del mismo mito pueden encontrarse en la obra de George Frazer, *El folklore en el Antiguo Testamento* (Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 1986) o en recopilaciones de mitos como *El círculo de los mentirosos*, de Jean-Claude Carrière (Buenos Aires, Lumen, 2000).
- 2 En la colección Biblioteca de Cultura Popular, de Ediciones del Sol, hay varios títulos que compilan mitos americanos. En la página 33 pueden encontrarse algunos recomendados.
- 3 En la monumental obra de Berta Vidal de Battini, el material registrado está ordenado según el índice ATU (Aarne - Thompson - Uther). Las leyendas se ubican en los tomos 6 y 7.
- 4 Walter Benjamin, en su ensayo *El narrador* (Madrid, Taurus, 1991), utiliza la expresión “comunidad de oídos atentos”.
- 5 La historia de la destrucción de la ciudad de Esteco tiene características asociadas a lo mítico. Evaluar si se trata de un mito o de una leyenda puede ser un actividad complementaria a la actividad número 2 de este itinerario.
- 6 En la página 33 se recomiendan algunas antologías de leyendas urbanas de la ciudad de Buenos Aires.
- 7 Se recomienda el análisis de esta leyenda publicado por Rodolfo A. Florio en el libro de Martha Blache, *Folklore urbano, vigencia de la leyenda y los relatos tradicionales* (Buenos Aires, Colihue, 1998).
- 8 Se podría definir la oratura como el conjunto de las producciones artísticas verbales que para su creación y transmisión no requieren del concurso de la escritura.
- 9 La circulación web de estos relatos está empezando a conocer marcas que le son propias y que responden a las expectativas de su comunidad de lectores. Se crean de esta manera subgéneros como las *creepypastas* o *creepypaste*: videos o audios anónimos que circulan en las redes sociales o en páginas especializadas y que comparten características formales y de contenido con las leyendas urbanas orales.
- 10 Esta actividad está desarrollada en el libro *Gramática de la fantasía*, de Gianni Rodari (Buenos Aires, Colihue, 1997, p. 39).
- 11 Ortiz, Beatriz. “¿De qué hablamos cuando hablamos de leyenda?”. Buenos Aires, Programa Escuelas Lectoras, inédito.



Vamos Buenos Aires



[/educacionba](#)

Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
06-08-2020

buenosaires.gob.ar/educacion