

HISTORIAS PARA ARMAR

SE DICE, SE CUENTA

UN PROYECTO DE ESCRITURA SOBRE LEYENDAS LOCALES

PRESENTACIÓN

Toda comunidad tiene sus mitos y leyendas, personajes e historias sobre el lugar que se transmiten de manera oral. Algunas, incluso, se repiten en diferentes zonas con características similares. Las que se cuentan sobre apariciones en las rutas o en las puertas de los cementerios suelen ser populares en muchos países. En esta actividad se propone explorar las leyendas locales para recrearlas en distintos formatos.

FICHA TÉCNICA

EDAD SUGERIDA

8 A 11 AÑOS.

ÁREAS DE CONOCIMIENTO

PRÁCTICAS DEL LENGUAJE

HABILIDADES Y COMPETENCIAS

- **CREATIVIDAD:** Inventar narraciones originales que tengan una estructura clara, e incluyan descripciones y diálogo (si es pertinente) para desarrollar la trama, los personajes y el ambiente.
- **COLABORACIÓN:** Colaborar en el desarrollo de proyectos para compartir la experiencia literaria.
- **PENSAMIENTO CRÍTICO:** Desarrollar el pensamiento crítico acerca de la confiabilidad de la información.

RECURSOS / MATERIALES

- PC, *notebook*, *tablet* o celular.
- Corto audiovisual: [La terrorífica historia de la pintora fantasma](#).
- [Creador de historias](#) (*online* u *offline*). Si esto no es posible, pueden hacerlo en papel y luego realizar las producciones propuestas.
- Opcional: impresora.

PROPUESTA

Las leyendas urbanas o rurales son muy populares. Al transmitirse verbalmente poseen una mezcla de elementos fantásticos y verídicos que las vuelve atractivas. Luego de escuchar una historia sobre un edificio abandonado por el que pasamos a menudo, podremos dudar de su veracidad, pero tal vez comencemos a tomar otros caminos que nos eviten pasar cerca. La propuesta consiste en partir de estas historias populares para desplegar diferentes escritos.

PARA ESTO SUGERIMOS:

- Ver el corto [La terrorífica historia de la pintora fantasma](#).
- Conversar y preguntar a los y las estudiantes si conocen alguna historia similar.
- Proponer a los y las estudiantes investigar sobre leyendas locales.
 - Pueden buscar algunos ejemplos en Internet para mostrarles.
 - Buscar en hemerotecas alguna noticia vieja en la que aparezca alguna de estas fábulas.
 - Solicitarles que entrevisten a adultos/as y personas mayores que puedan contarles alguna que recuerden.
 - Visitar y fotografiar lugares “con historias”.
- Una vez reunidos todos los materiales, re-

construir las leyendas y sus diferentes versiones.

- Analizar sus componentes: los basados en situaciones o lugares concretos, y los fantásticos. Contrastar versiones, distinguir diferentes fuentes donde se encuentra la información.
- A partir de allí, solicitar a los y las estudiantes la creación de historias en diferentes formatos con el fin de armar, entre todo el grupo, una muestra o publicación que incluya las diversas producciones.
- Pueden crear una [ficha de trabajo](#) para indicarles la consigna de la actividad a realizar en el [Creador de historias](#) y, luego, elegir algún proyecto de la [sección Contar](#) para que lo desarrollen. Aquí se sugieren algunas ideas y ejemplos... ¡pero pueden adaptarlas a cualquiera de los contenidos que deseen!

En caso de no contar con conectividad, las consignas que aquí se proponen pueden realizarse con la versión *offline* del [Creador de historias](#) o adaptarse a materiales analógicos (lápiz, papel, fibrones, tijeras, pegamento).

IDEAS Y EJEMPLOS

Leyenda	Producciones posibles	Herramientas digitales disponibles para contar las historias
Elegir una de las leyendas locales	Contarla con el Creador de historias .	Usar el Creador de historias para comenzar el relato y compartir las historias en los visualizadores <i>online</i> o en el PDF de cada una. Luego pueden desplegar toda la leyenda imprimiendo los fondos y personajes (o dibujándolos) y creando una animación cut out .
Elegir una de las leyendas locales	Convertirla en un <i>videoclip</i> .	Aquí una guía para realizarlo.
Inventar nuevas leyendas	Analizar los elementos que las componen y crear nuevas leyendas sobre algún sitio o evento local.	Usar el Creador de historias para comenzar el relato y compartirlo en los visualizadores <i>online</i> o en el PDF de cada una.
A modo de documental	Recopilar material sobre alguna leyenda local y presentarlo a modo de documental histórico: como si ese hecho hubiera sucedido.	Usar el Creador de historias para comenzar a plantear la leyenda. Importar los elementos y crear una presentación en <i>PPT</i> , <i>Prezi</i> u otros editores con posibilidad de incluir imágenes. Opción: realizarlo como documental de audio, grabado con celulares o grabadores digitales. Aquí una guía para realizar <i>podcasts</i> .

EVALUACIÓN

Esta rúbrica permite observar el nivel alcanzado por cada estudiante en relación a las principales habilidades abordadas en las actividades.

HABILIDADES/ CONTENIDOS	DEFINICIONES		
	Iniciales	Avanzados	Expertos
Creatividad	Puede plantear diferentes soluciones ante una situación dada. Aspecto trabajado: nivel de producción (cuántas soluciones plantea).	Puede plantear diferentes soluciones ante una situación dada, combinando elementos para crear nuevas formas. Aspectos trabajados: producción y diversidad.	Puede plantear diferentes soluciones ante una situación dada, combinando elementos para crear nuevas formas. Además, sus resultados resultan originales y novedosos. Aspectos trabajados: producción, diversidad y originalidad.
Colaboración	Acepta sugerencias de otros/as en su trabajo.	Intercambia ideas con otros/as antes de realizar una producción.	Intercambia ideas, asigna y asume diferentes roles, organizándose para trabajar en equipo. La producción se nutre a partir de ideas alcanzadas en grupo.

Pensamiento crítico

Reconoce diversos intereses y criterios en los mensajes que recibe.

Busca contrastar y comparar mensajes para construir sus propios criterios.

Investiga las fuentes y las formas de producción de los contenidos para entender cómo se realizan y puede generar e identificar criterios y puntos de vista de sus propias producciones.

RECURSOS

• **CORTO AUDIOVISUAL** [La terrorífica historia de la pintora fantasma.](#)

• **FICHAS PARA INDICAR ACTIVIDAD A LAS Y LOS ESTUDIANTES** (incluyen autoevaluación de la actividad)

[Las fichas](#) constituyen una herramienta para que cada docente proponga a sus estudiantes el desarrollo de una historia. Encontrarán varios campos para completar (que también pueden modificar si lo consideran). Al terminar de editarla, obtendrán un código para enviar a cada niño y niña, y que lo utilice para ingresar a la actividad dentro del [Creador de historias](#).

EJEMPLO DE FICHA PARA ESTA ACTIVIDAD:

TÍTULO

Se dice, se cuenta

MISIÓN

Contar una leyenda local.

ANTES DE EMPEZAR, REFLEXIONA

Para comenzar a escribir será necesario que hagas algunas investigaciones en Internet, consultes a personas mayores o en la biblioteca de la escuela. También puedes ver los videos sugeridos por tu docente (incluir enlaces pertinentes) o realizar una entrevista a alguien que creas que puede saber del tema.

Investigación 1: ¿Qué leyendas locales conoces?, ¿de qué lugares / personajes / acontecimientos hablan?

Investigación 2: ¿Cómo habrán surgido?, ¿cuáles son las fuentes para encontrarlas?, ¿se transmiten solo de forma oral?, ¿hay otros registros: noticias, fotografías, testimonios grabados?

Investigación 3: ¿Cómo se podría contar mejor esa leyenda?

Anota las ideas porque serán insumos para tu historia.

DEFINE A LOS PROTAGONISTAS

Al ingresar al [Creador de historias](#) tendrás que crear las fichas de los personajes. Define sus características, desde los detalles más simples hasta sus cualidades más destacadas. Recuerda que, además del personaje principal, podrás incluir otros objetos, ambientes sonoros y personas. Búscalos en el inventario y arrástralos hasta el escenario que hayas seleccionado.

Cuando crees al protagonista no olvides agregar algunos detalles sobre su personalidad, vestimenta, cultura y vivienda.

RECUERDA

Tu historia debe contener un problema y su resolución: ¿Cuál es el aprendizaje que deja al final? Al llegar a la última parte de la escritura, encontrarás las asistencias que te ayudarán a pensar cómo contarla.

ESTRUCTURA

La historia que vas a contar tiene tres partes. Cada una de ellas posee características especiales. Presta atención a las ayudas del asistente y comprueba si tu secuencia tiene los elementos necesarios (no todos son obligatorios).

Estructura de la historia

Aquí comienza

- Presentar personajes.
- Contar cuándo y dónde transcurre la historia.

Aquí algo sucede

- Presentar un desafío.
- Contar de qué manera lo enfrenta.

Aquí termina

- Resolver el desafío.
- Presentar un aprendizaje.



Cuando termines tu historia registra tu experiencia en la bitácora.



Me resultó difícil: _____



Necesité ayuda para: _____



Lo más fácil fue: _____
