

# Un viaje hacia el mundo de las leyendas autóctonas

Category: Comunidad Creativa  
18 de marzo de 2025



## 1. INDAGACIÓN

**Tema: Leyendas autóctonas.**

**Subtemas: Mi país y sus leyendas autóctonas.**

**Pregunta impulsora:**

Desde la formación del Profesorado de educación primaria ¿Cómo podemos ayudar a las infancias a vivenciar el mundo de las leyendas autóctonas?

**Contexto:**

La importancia del conocimiento de las leyendas autóctonas está en la posibilidad de ser transmitidas para conocer el origen de las historias que constituyen nuestra tradición. Hacer llegar ese conocimiento a las infancias resulta una posibilidad de intervención para quienes se están formando para el futuro desempeño docente.

A partir de la adaptación y representación de una leyenda, se puede conectar y comunicar con los alumnos desde otra mirada, por fuera de la clase típica o tradicional.

La educación estético-expresiva y ludo-motriz de los estudiantes del Profesorado de Educación Primaria, así como de los niños que serán sus futuros alumnos, son relevantes en la formación docente para la Educación Primaria, en tanto favorecen la expresión, la comunicación y la construcción de cultura.

Los lenguajes artísticos enriquecen los procesos de conocimiento e interpretación de los estudiantes. La recreación del mundo realizando variadas experiencias lúdicas y guiadas por docentes de distintas disciplinas, proporcionan herramientas integradoras en la búsqueda de fortalecer la actitud inventiva, crítica, curiosa y creativa.

La enseñanza teatral posibilita el disfrute de los estudiantes en un espacio distinto de proyección creativa que también construye conocimientos sociales e individuales, para alentar las múltiples lecturas.

**Objetivo general del proyecto:**

- Hacer llegar esta experiencia de valor en la construcción de la subjetividad a partir del goce singular que brinda la experiencia

estética.

- Por parte de los estudiantes del profesorado que encuentren su interés y vocación por la profesión.

## 2. DISEÑO PEDAGÓGICO

### Objetivos de Capacidades:

- Aprender a aprender.
- Compromiso y responsabilidad.
- Trabajo con otros.
- Comunicación.
- Resolución de problemas.
- Pensamiento crítico.

### Objetivos de aprendizajes:

- Favorecer el autoconocimiento y la construcción de la subjetividad a partir del goce singular que brinda la experiencia estética.
- Desarrollar la sensibilidad, estimular la percepción y potenciar la creatividad.
- Recuperar el particular discurso de cada lenguaje, sea éste gestual, corporal, sonoro, musical y visual en experiencias que los futuros docentes deberán traducir en propuestas significativas que incorporen la poética de cada uno de ellos.
- Favorecer el conocimiento de la expresión en los distintos momentos del desarrollo de sus alumnos como huella de identidad y en lo peculiar de cada momento evolutivo.
- Interpretar la realidad áulica a través de todos los signos espaciales, lumínicos, sonoros, gestuales, corporales, emocionales, sensoriales, que en ella acontecen.
- Optimizar la plasticidad de los estudiantes para asumir la relación educativa utilizando su gestualidad, su voz, sus movimientos, propiciando la construcción de criterios independientes en la elección de recursos didácticos.
- Analizar los distintos discursos e interpretar las representaciones culturales desde múltiples miradas, contribuyendo a la comprensión de las diversas realidades sociales y culturales en las que deberá accionar.
- Generar espacios de reflexión fortaleciendo un posicionamiento ético frente a la diversidad de propuestas destinadas a los niños y jóvenes, diferenciando entre opciones masificadoras y opciones de autonomía identitaria individual y colectiva.
- Ofrecer a los estudiantes distintas experiencias y espacios de encuentro entre ellos y la obra artística (museos, centros culturales, teatros, espacios públicos, programas culturales televisivos) con la intención de descubrir y conocer su riqueza, diversidad y valor patrimonial.

## ÁREAS Y CONTENIDOS

Consideramos importante generar un espacio interdisciplinario entre:

- Literatura.
- Teatro.
- Artes Visuales.
- Educación Musical.
- Expresión corporal.
- Práctica Docente, donde los estudiantes de primer año puedan tener un acercamiento con los niños del Nivel Primario, pensando en espacios y tiempos diferentes al aula tradicional.

La música, la plástica, el lenguaje corporal y el teatro, en tanto lenguajes artísticos, y la educación física, poseen múltiples aspectos que comparten y articulan en posibles experiencias globalizadoras. Cada uno a través de sus distintos códigos, aporta en saberes particulares y desarrollan capacidades, tanto en la formación personal y profesional de los futuros docentes de nivel primario, como en su proyección hacia la construcción de la subjetividad de los niños y adolescentes.

Detalle de las cátedras involucradas:

- Área estético-expresiva I.
- Movimiento y cuerpo I.
- Taller de comunicación y expresión oral y escrita.
- Taller de práctica I.

### Contenidos curriculares:

- Investigación de leyendas autóctonas.
- Selección de leyendas y posterior adaptación al nivel primario.
- Como futuros docentes del nivel primario, es importante que conozcan un corpus literario sobre textos literarios, en este caso las leyendas originarias, ya que es un contenido que deberán enseñar en el área de Lengua y literatura o Ciencias sociales en el segundo y tercer ciclo del nivel primario. Es importante que quien enseñe Lengua y Literatura posea un hábito de lectura para poder compartirlo con sus alumnos. Además, el saber adaptar una leyenda al guión teatral posibilita que los estudiantes puedan interpretarla y comprenderla, conocerla y saber transmitirla a diferentes tipos de público. También se priorizará que apliquen las reglas de ortografía, de acentuación, uso de mayúsculas y de signos de puntuación, la coherencia y cohesión. En esta oportunidad las Leyendas elegidas fueron: "La Flor del Irupé", "Leyenda del Hornero" y "La Flor del Ceibo"
- Selección del lenguaje creativo a utilizar.

Desde el lenguaje plástico- visual se invita a participar del juego y el

desarrollo de la creatividad para una formación íntegra y amena de los futuros maestros. De ahí la necesidad de generar espacios en los que el estudiante de primer año pueda redescubrir, reconocer y valorar su potencialidad lúdica y creativa. Construir una disponibilidad lúdica y corporal para facilitar el juego, la libertad, la imaginación, la creatividad en sus futuros alumnos.

- Realización de una maqueta por grupo.

La Recreación del espacio donde se realizará la representación de la obra teatral, (“Leyendas Autóctonas”). La maqueta es utilizada como modelo, para la organización del grupo de actores. A partir de ella se puede consensuar elementos escenográficos y recorrido de cada “personaje”, vestuario adecuado y sonorización del ambiente).

- Caligramas.

El proceso de elaboración desde la adaptación de las Leyendas, hasta su representación ante los niños, queda registrado y documentado en caligramas que forman parte de su carpeta anual.

- Creación de los recursos didácticos, escenografía, vestuario y todo lo pertinente para el desarrollo de la obra.

- Ensayo de la puesta en escena.

- Difusión e invitación a instituciones educativas de nivel primario cercanas al ISPI Nro 4100 para disfrutar de la obra teatral.

- Ejecución y puesta en escena de la obra.

Desde el espacio de Taller de Práctica I, se pretende que los estudiantes tengan un primer acercamiento a los niños, que es el principal público al que el futuro docente de primaria dirigirá su enseñanza.

A partir de la adaptación y representación de una leyenda, se puede conectar y comunicar con los alumnos desde otra mirada, por fuera de la clase típica o tradicional.

### **Producto final esperable:**

Experiencia teatral.

## **3. PLANIFICACIÓN**

### **Duración del proyecto:**

2024 – 2025.

### **Acciones a llevar a cabo:**

- Investigación de leyendas autóctonas.
- Selección de leyendas y posterior adaptación al nivel primario.
- Selección del lenguaje creativo a utilizar.
- Realización de una maqueta por grupo.
- Creación de los recursos didácticos, escenografía, vestuario y todo lo pertinente para el desarrollo de la obra.
- Ensayo de la puesta en escena.

- Difusión e invitación a instituciones educativas de nivel primario cercanas al ISPI Nro 4100 para disfrutar de la obra teatral.
- Ejecución y puesta en escena de la obra.

## **RECURSOS**

### **Disponibles en la institución:**

Leyendas, Recurso edilicio (Disponibilidad de aulas y escenario estilo teatro), Vestuario, Equipo de sonido y Luces.

### **Necesarios para llevar adelante el proyecto:**

Materiales para construcción de ambiente (estructuras, telas, papeles para decoración) y traslados para llevar la propuesta a más instituciones

### **Organizaciones aliadas:**

Escuela Particular Incorporada Nro 1342 “Juan Marcos”, Escuela Primaria Nro 1321 “ Dr. Agustín Zapata Gollan”, Escuela Primaria Incorporada Nro 1416 “Dr. Gilberto Beltramino”, Escuela Primaria Nro 1000 “Marcos Sastre”.

## **4. FORMACIONES ESPECÍFICAS REQUERIDAS:**

Formación específica relativa a la experiencia teatral. (Técnicas de actuación, disposición escenográfica, luces y sonido).

## **5. EVALUACIÓN**

### **Criterios e instrumentos de evaluación:**

- Elaborar una bitácora/registro o diario de campo de todo el proceso desde la adaptación de las leyendas a la puesta en escena.
- Participación en la indagación.
- Compromiso en los pasos necesarios para la ejecución de la obra teatral.

Utilización de la siguiente rúbrica para la evaluación:

Criterio de Evaluación: Interpretación de la consigna

Nivel 1: En desarrollo

Demuestra una comprensión parcial de la consigna, omitiendo algunos elementos clave.

Nivel 2: Satisfactorio

Comprende la consigna en su totalidad, pero puede presentar algunas desviaciones en la ejecución

Nivel 3: Avanzado

Demuestra una comprensión profunda de la consigna y la aplica de manera consistente en todo el proyecto

Nivel 4: Sobresaliente

Excede las expectativas de la consigna, aportando ideas originales y creativas.

Criterio de Evaluación: Respuesta al problema planteado

Nivel 1: En desarrollo

La adaptación de la leyenda no responde de manera clara al problema planteado o presenta inconsistencias.

Nivel 2: Satisfactorio

La adaptación responde al problema planteado, pero de manera superficial o poco original.

Nivel 3: Avanzado

La adaptación responde de manera creativa y original al problema planteado, demostrando una comprensión profunda de la leyenda.

Nivel 4: Sobresaliente

La adaptación no solo responde al problema planteado, sino que lo supera, ofreciendo una nueva perspectiva sobre la leyenda.

Criterio de Evaluación: Trabajo en equipo

Nivel 1: En desarrollo

Participación limitada en el trabajo en equipo, con dificultades para colaborar y tomar decisiones grupales.

Nivel 2: Satisfactorio

Participación activa en el trabajo en equipo, pero con algunas dificultades para coordinar tareas y resolver conflictos.

Nivel 3: Avanzado

Participación proactiva y colaborativa en el trabajo en equipo, contribuyendo significativamente al proyecto.

Nivel 4: Sobresaliente

Demuestra un liderazgo excepcional en el trabajo en equipo, motivando a los demás y resolviendo conflictos de manera efectiva.

Criterio de Evaluación: Creatividad en las adaptaciones, pensamiento crítico y capacidad de comunicación

Nivel 1: En desarrollo

Las adaptaciones son poco originales y carecen de elementos creativos. El pensamiento crítico es limitado y la comunicación es poco clara.

Nivel 2: Satisfactorio

Las adaptaciones presentan algunos elementos originales, pero el pensamiento crítico es superficial y la comunicación presenta algunas dificultades.

Nivel 3: Avanzado

Las adaptaciones son altamente originales y creativas, demostrando un pensamiento crítico profundo y una excelente capacidad de comunicación.

Nivel 4: Sobresaliente

Las adaptaciones son innovadoras y transformadoras, superando las expectativas en términos de creatividad, pensamiento crítico y comunicación.

Criterio de Evaluación: Puesta en escena

Nivel 1: En desarrollo

La puesta en escena es sencilla y carece de elementos que enriquezcan la narración.

Nivel 2: Satisfactorio

La puesta en escena es adecuada, pero presenta algunas inconsistencias o falta de originalidad.

Nivel 3: Avanzado

La puesta en escena es creativa y efectiva, enriqueciendo la narración y conectando con la audiencia.

Nivel 4: Sobresaliente

La puesta en escena es excepcional, innovadora y memorable, logrando un impacto significativo en la audiencia.

Criterio de Evaluación: Entrega a término e incorporación de conocimientos específicos

Nivel 1: En desarrollo

El proyecto se entrega fuera de plazo o incompleto. La incorporación de conocimientos sobre leyendas y su enseñanza es limitada.

Nivel 2: Satisfactorio

El proyecto se entrega a tiempo, pero con algunas deficiencias en la incorporación de conocimientos específicos.

Nivel 3: Avanzado

El proyecto se entrega a tiempo y de manera completa, demostrando una sólida comprensión de los conocimientos sobre leyendas y su enseñanza.

Nivel 4: Sobresaliente

El proyecto excede las expectativas en términos de profundidad y amplitud de los conocimientos incorporados, demostrando una gran capacidad de investigación y análisis.

## 6. SOCIALIZACIÓN

### **Del proyecto:**

Para difundir el proyecto se realizará un flyer y se entablarán comunicaciones con las instituciones invitadas.

### **De los resultados:**

Los resultados del Proyecto se comunican mediante fotos y posterior diálogo con las instituciones respecto al alcance pedagógico y disfrute de la experiencia teatral por parte de la audiencia.

### **Integrantes del proyecto:**

Cabaña Jorgelina Soledad. Directora.

Carrasco Javier. Docente.

**Cantidad estimada de participantes:**

Docentes y directivos: 2

Estudiantes: 30

Apellido y Nombre del Referente de contacto: Cabaña Jorgelina

Email del referente: jcabana@institutosuperiorjm.com