ÑANDE CÓMICS

ÑANDE COMICS

Dirección de Proyecto
Lic. Clarisa Godoy

Coordinación de Proyecto
Prof. Ma. Sara Lanari Zubiaur

Por la Dirección de Planeamiento e Investigación Educativa
Lic. Aurora Emilce Pino

Por la Dirección de Educación Intercultural Bilingüe
Prof. Ma. Sara Lanari Zubiaur
Lic. Humberto Elías González
Prof. Cecilia Finten
Lic. Andrea Valeria Solis
Prof. Alicia Cecilia Canevaro

Por la Dirección de Sistemas de Información
Prof. Pedro Edgardo Gustavo Meza
Lic. Liliana Ocampo

Especialista Externo
Prof. Sofía Lorenzo

Ilustración y diseño
Julián Merino

Maquetación
D.G. Agustina Navías

Ministerio de Educación de la Provincia de Corrientes. Coordinación de Educación Intercultural Bilingüe
Ñande Cómics / 2a ed revisada. - Corrientes : Ministerio de Educación de la Provincia de Corrientes, 2022.
Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online
ISBN 978-987-48916-4-8

1. Leyendas Argentinas. I. Título.
CDD 741.5982

Autoridades

Gobernador de la Provincia
Dr. Gustavo Adolfo Valdés

Ministra de Educación
Lic. Práxedes Ytatí López

Subsecretario de Gestión Educativa
Dr. Julio César de la Cruz Navias

Subsecretario de Gestión Administrativa
C.P Mauro Andrés Rinaldi

Subsecretario de Infraestructura Escolar
Ing. Emilio Marcelo Breard

Subsecretaría de Contenidos Audiovisuales
Lic. María Paula Buontempo

Secretaría General
Dra. Pabla Muzzachiodi

Director de Planeamiento e Investigación Educativa
Lic. Julio Fernando Simonit

Coordinadora de Educación Intercultural Bilingüe
Lic. Mirta Clarisa Godoy

GOBIERNO PROVINCIAL

CORRIENTES

Índice

Prólogo 5
Introducción 6
¿Por qué las leyendas? 6
¿Por qué estas leyendas? 7
- Leyendas urbanas 8
¿Por qué los cómics? 9
- Características del tipo de texto 10
- En cuanto a la forma 11
- En cuanto a los recursos expresivos 11
- En cuanto a la organización 12
- En cuanto al lenguaje 12
El perfil del buen lector 13
¿Cómo leer este libro y qué hacer con lo que vamos a leer? 13
La lectura como proceso 14
- La prelectura 14
- Tipos de actividades 15
- La lectura propiamente dicha 16
- Tipos de actividades 16
- La post-lectura 18
- Tipos de actividades 19
La lectura y las emociones 21
- Emociones en acción 23
Cómics
- Leyenda del Chajá 30
- La Leyenda del Chovy 43
- Leyenda del Puente Pexoa 50
- La Leyenda de Poncho Verde 58
- La Leyenda del Surubí 65
- La Leyenda de Teju Jagua 70
Textos de las leyendas
- Leyenda del Chajá 79
- La Leyenda del Chovy 83
- La Leyenda del Puente Pexoa 85
- La Leyenda del Arroyo Poncho Verde 87
- L a Leyenda del Surubí 88
- La Leyenda de Teju Jagua 90
Bibliografía 92

Prólogo

La realidad intercultural de nuestras aulas y la presencia viva de la lengua cultura guaraní en los espacios de aprendizaje y socialización nos motivan, como Ministerio de Educación, a generar material didáctico que ayude a los docentes a sostener y perpetuar el patrimonio cultural de nuestra lengua originaria en sus aulas, en formatos actualizados e innovadores que conecten a los jóvenes de hoy en el desarrollo de proyectos áulicos e institucionales que apunten a mejorar y reforzar las competencias de comprensión y producción de textos orales y escritos.

Las leyendas locales son el nexo entre la mirada cosmogónica ancestral de nuestras tradiciones, y los nuevos códigos y tipos textuales. Esta original propuesta encierra en sí misma un objetivo educativo, cultural e identitario que ayudará a los estudiantes a acercarse de una manera diferente a la lectura y a nuestras tradiciones.

Esta publicación también ayudará a los docentes a descubrir nuevas herramientas para abordar la enseñanza del proceso de lectura, a refrescar saberes y estrategias y sobre todo, a responder de manera innovadora a los objetivos de nuestra política educativa.

Ñande Cómics pretende trascender las aulas, porque apunta a estar a la altura de los adolescentes para sorprenderlos y entusiasmarlos. Nos invita a transitar, por un camino diferente, los relatos que enriquecen nuestra identidad como correntinos. Nos convoca a abrazar nuestra cultura y, sobre todo, a embarcarnos en la aventura de la lectura.

Ministerio de Educación
Provincia de Corrientes

Introducción

Las lenguas de los pueblos originarios por naturaleza son de transmisión oral. La promoción de las lenguas indígenas, en este caso de nuestra lengua cultura guaraní, implica impulsar su expresión oral, visual y escrita combinando las artes y toda expresión cultural, incluso utilizando las tecnologías actuales y los formatos discursivos de esta época.

La alfabetización debe contar con textos relevantes para las situaciones y contextos en los que se desenvuelve cada comunidad originaria de modo tal que les permita, además de interpretar el mundo actual, avanzar en una propuesta de formación de lectores y escritores bilingües. Por esta razón, el libro de leyendas en presentación de cómics/historieta ayudará a articular el relato tradicional con la imagen, buscando conectar el mundo material y el simbólico social de una manera innovadora.

¿Por qué las leyendas?

En las leyendas naturalmente se evidencia un largo proceso de aculturación de la región, donde encontramos elementos que son pos coloniales o pos evangélicos. En esta región existen una diversidad de mitos y leyendas aculturados en el largo proceso de la conquista, muchas veces considerados como nativos pero que en realidad si rastreamos sus orígenes veremos que son resabios del amplio espectro del primitivismo universal, de la vieja mitología griega o romana, de exóticas culturas que llegaron a nosotros con las creencias de quienes, a través de los siglos de colonización, fueron asentándose en estas latitudes, donde fueron misturando elementos del lugar, con lo que dieron origen a nuevas leyendas que en el tiempo fueron asumidas como propias por lo que pasaron a considerarse guaraníticas.

Muchos de esos relatos se guaranizaron ya que encontraremos elementos nativos, que los mimetizan en la cultura popular, identificándose con el idioma, la idiosincrasia, el hábitat en general, por

lo que fueron incorporados como parte del patrimonio cultural de la región.

Este texto comprende relatos que se enmarcan en espacios geográficos definidos como selva, esteros, lagunas o grandes ríos y montes, y por lo mismo están muy presentes entre los pobladores de esos lugares.

Esto es natural que suceda de esta manera, porque el hombre en su necesidad de explicar los misterios que perduran en la memoria, pueden remontarse a siglos, formando parte inalienable de la eterna incógnita de su existencia y que llegan a nosotros enraizados en las creencias universales, viajando en el tiempo a través de la voz de los ancestros.

Retomando la línea planteada en nuestra primera publicación Avañe´ẽ Roky, en su apartado sobre leyendas, recuperamos las nociones básicas que caracterizan a este tipo de relatos narrativos de origen oral y colectivo. Una leyenda es la relación de hechos, generalmente con un fondo real desarrollado y transformado por la tradición y la imaginación popular.

Este tipo de relatos responde a las inquietudes y sentimientos colectivos. Siempre encuentra su motivación en hechos reales que llaman la atención y producen un sentimiento admirativo que el hombre manifiesta en la inclusión de lo maravilloso.

Toda leyenda nace con una definida determinación de espacio y tiempo que le imprime un sello específico de carácter local. Según sus temas se pueden agrupar en: religiosos, de la naturaleza, históricos y sobrenaturales.

¿Por qué estas leyendas?

Estas leyendas fueron elegidas teniendo en cuenta la necesidad de divulgar otros relatos que no fueran los ya popularizados y repetidos en manuales, revistas, canciones y poesías.

Leyenda del Chajá - Leyenda del Chovy - Leyenda del Puente Pexoa - Leyenda del Poncho Verde - Leyenda del Surubí - Leyenda de Teju Jagua

La intención ha sido ampliar la oferta literaria al momento en que el docente busca una leyenda local con la cual trabajar en sus clases. Esto sumado al hecho que ampliando la propuesta de lecturas se enriquece el acercamiento a la cultura originaria que la enmarca, ofreciendo así otras miradas sobre la cosmogonía del pueblo guaraní, desde la narrativa de personajes que también son referenciales en nuestra cultura.

Por otra parte, se intentó armar un cuerpo literario que ilustrara algunas emociones teniendo en cuenta las bases de la educación emocional. Sin embargo, el desafío estuvo presente en que en este tipo de relatos se transmite una conducta moral que la mayoría de las veces tiene como consecuencia una metamorfosis producto de la intervención de un ser superior que viene a determinar lo que es correcto o no para esa comunidad.

Leyendas urbanas

Las leyendas de los pueblos originarios de nuestro país forman parte esencial de nuestra cultura y de la identidad que como pueblo compartimos los argentinos.

Las leyendas sirven para dar respuesta a las preguntas sobre el origen de diferentes seres y elementos de la naturaleza. En el mundo moderno, el avance de la ciencia y la tecnología, han impedido creer en el relato de las leyendas tradicionales. Pero muchas historias anónimas de la actualidad, mantienen los rasgos más destacados de las historias legendarias. Las leyendas urbanas aparecen como historias anónimas que circulan de boca en boca, son relatos de final sorprendente que se difunden con rapidez.

Se llaman "urbanas" porque nacen y circulan en las ciudades, a partir de la incertidumbre y despersonalización del hombre moderno, sus preocupaciones, el miedo a lo desconocido, su angustia

por el futuro, la violencia urbana, hasta fenómenos paranormales. Presentan hechos supuestamente reales, poco comprobables, contados en un estilo creíble por una persona confiable. La eficacia de la historia depende de la verosimilitud de los detalles, por eso los hechos -aunque sean falsos- resultan creíbles tal como podrán descubrir en la Leyenda del Poncho Verde.

¿Por qué los cómics?

El arte de contar historias a través de imágenes se remonta a la misma Prehistoria. Vivimos en un mundo de imágenes y hace mucho tiempo los cómics dejaron de ser un simple entretenimiento para ser considerados el "noveno arte".

El origen de este tipo de manera de contar historias se remonta a nuestros antepasados de las cavernas quienes nos demostraron que el impulso de expresarnos es tan básico como el de alimentarse o descansar.

Cada período de la historia de la humanidad nos va a llevar a descubrir una sutil evolución en este tipo de textos que recurre a la narración visual para explicar historias al pueblo, considerando que durante mucho tiempo la inmensa mayoría no sabía leer ni tenía acceso a la información.

El primer gran avance en la representación de textos e imágenes tiene lugar con el nacimiento de la imprenta en 1446. Ya para el siglo XVI se popularizan las estampas con viñetas con fin moralizante que se parecen bastante a las historietas del siglo XX y XXI. Pero es el profesor Rodolphe Töpffer, quien en 1824 define por primera vez el cómic como "una serie de dibujos acompañados de uno o dos líneas de texto. Los dibujos sin estos textos sólo tendrían una oscura significación, el texto sin los dibujos no significa nada".

El impulso definitivo a la creación de cómics llegó con el auge de la prensa masiva de finales del siglo XIX e inicios del XX.

The Yellow Kid, marca el inicio de la nueva era del cómic y es con el que se inicia la tradición americana del cómic. Las antiguas e inocentes caricaturas darán paso a historias de argumentos complejos e ilustraciones minuciosas muy valoradas artísticamente. **Superman, Batman, Capitán América y Mujer Maravilla**, aparecen en el medio no sólo para entretener a los jóvenes, sino para despertar en ellos el fervor patriótico.

Del otro lado del mundo, la bande desinée, aparecía de la mano de **Las aventuras de Tintín** o **Corto Maltés** y otros tantos personajes de Italia, Gran Bretaña y España que marcaron un camino de lectura de cómics de tipo social y erótico.

En general, las historietas sudamericanas se destacan por haber inventado personajes cotidianos que narran con humor las difíciles circunstancias que les toca vivir, reflejo de la realidad social, política e ideológica, como **Mafalda, Condorito** o **Patoruzito**.

El auge del cómic japonés o manga han puesto en la mesa una nueva estética que popularizó la cultura oriental: historias que mezclan la ciencia ficción, la fantasía y la vida cotidiana de personajes fuera de lo común pero cuyos sentimientos y anhelos son universales.

- Características del tipo de texto

Si bien podríamos clasificar los cómics según un género, en la mayor parte de estos textos en dibujo, se mezclan. En general, se podrían enumerar algunos de los géneros más populares que han trascendido generaciones de lectores y fans; que han dado títulos emblemáticos y cuyos protagonistas perviven tras haber sido reinventados por diferentes autores. Cómics de superhéroes, Ciencia Ficción, Cómico-Satírico, Bélico, Fantasía y Aventura, Policíaco, Costumbristas, Infantil, Sentimental o Romántico, Terror, entre otros tantos géneros.

Por definición, podemos decir que la historieta es una combinación de textos y elementos gráficos que tienen como objetivo contar una historia. Los creadores deben recurrir a diferentes herramientas y elementos para lograr el efecto deseado en el receptor y provocar las emociones y sensaciones que ayudan a transmitir un mensaje.

En cuanto a la forma:

- Página: la unidad básica, en la que se distribuye el contenido en viñetas. El conjunto de viñetas forman una tira o una sucesión de páginas.
- Viñeta: es un cuadro que contiene un pedazo de la historia. No tiene sentido en sí misma, sino en conjunto con las que la preceden y las que la suceden.
- Plano: es el foco que muestra un espacio mayor o menor de la escena.
- Ángulo de visión: es el punto de vista desde el que vemos la historia. Se suelen combinar cuando se pretende dotar a la acción de movimiento o dramatismo.
- Formato: es la manera en que se presenta esa historia al lector. Puede ser por tira cómica, libro, novela gráfica.
- Portada: es la presentación de la historia, es fundamental para captar la atención del lector.

En cuanto a los recursos expresivos:

Metáfora visual: tomada de la poesía sirve para transmitir un mensaje o pensamiento a través de la imagen.
- Onomatopeya: es la imitación de un sonido a través de letras.
- Perspectiva: se utiliza para definir el tamaño de un objeto y lograr profundidad, ayuda a destacar figuras y aporta complejidad al dibujo.
- Iluminación: aporta volumen y profundidad, sirve para lograr dramatismo.
- Color: si bien existen historietas en blanco y negro. El color ayuda a resaltar una imagen, provocar alguna emoción, estados de ánimos o a marcar tiempos diferentes.

- Gestualidad: manifestada en las expresiones o gestos de los personajes, brinda mucha información sin necesidad de leer el texto.
- Ambientación: es el decorado de la historia. Hay minimalistas y otros de gran complejidad.

En cuanto a la organización:

- Composición: es la distribución y organización de los elementos en la viñeta. Son importantes, la simetría, el equilibrio y la compensación, la profundidad y la perspectiva al momento de pensar en la composición.
- Montaje: es la secuenciación de las viñetas que marcan el ritmo de lectura de la historia.

En cuanto a los personajes:

- Atendiendo a las nociones básicas de la teoría del cuento de Propp, las historias de los cómics requieren de: protagonistas, antagonistas, ayudantes, oponentes, personajes secundarios, etc.

En cuanto al lenguaje:

Aunque en el cómic, la imagen tiene un peso importante, como en toda obra literaria, el texto también es fundamental.

- Bocadillo: es el espacio donde se colocan las palabras que dice un personaje. Tiene dos partes, lo que por lo general conocemos como globo, donde van las palabras del personaje y el rabillo que señala a quién las está diciendo. Además, los bocadillos tienen diferentes contornos o formas que representan distintos actos de habla. Por ejemplo, un bocadillo con forma de nube puede indicar ensoñación o pensamiento.
- Cartucho: va separado del bocadillo, por lo general en la parte superior de la viñeta e indica la voz del narrador que ayuda a introducirnos a la historia o brindar detalles del argumento para continuar.
- Tipografía: el uso de distintos tipos de letras ayudan a generar diferentes efectos.

El perfil del buen lector

Los buenos lectores leen o perciben el texto de una manera determinada, son más eficaces al mover los ojos delante de un papel escrito. El lector competente lee en silencio, pero también puede oralizar, entonando correctamente. Lee con rapidez y eficientemente, hace fijaciones amplias, rápidas y selectivas. Se fija en unidades superiores del texto: frases, palabras, no repasa el texto letra a letra.

El lector competente no lee siempre de la misma forma, sino que se adapta a cada tipo de texto y utiliza diferentes microhabilidades que le permiten comprender y alcanzar los objetivos de la lectura, controla su proceso de lectura y sabe elegir las estrategias adecuadas al texto y a la situación de lectura.

¿Cómo leer este libro y qué hacer con lo que vamos a leer?

En su versión impresa la propuesta de este texto es acercarnos a la lengua cultura guaraní a partir de un formato de texto actual y atractivo a los jóvenes como son los cómics. El libro consta de seis cómics sobre leyendas correntinas poco conocidas -o quizás sí!- que el estudiante podrá ir descubriendo como si de una película se tratara.

Cada leyenda, presenta personajes que le dan vida a una situación comunitaria y definen un hecho específico que deriva en un desenlace que el lector deberá descubrir a través de imágenes.

Cada una de las ilustraciones que iremos encontrando en sus páginas, nos dejarán descubrir características de los personajes, lugares donde suceden los hechos, emociones que se vislumbran, sentimientos que se ponen en juego, el modo en que interviene "Tupã", y algunos elementos característicos de la lengua cultura guaraní.

A su vez, cada uno de los cómics encierra un universo de posibilidades de análisis y aprendizajes que pueden enriquecer no sólo nuestra sabiduría en la cultura guaraní; sino que también puede ayudarnos a reflexionar sobre nuestra vida actual, tomando el lugar de los personajes para dejarnos llevar por cada una de estas historias, para aprender y resignificar las emociones, actitudes y conductas ilustradas, en interpretaciones que nos ayuden a crecer como individuos y como sociedad.

Por otra parte, en la versión digital, el docente encontrará además de los cómics, las leyendas en su versión escrita y propuestas de actividades para desarrollar en cada momento del proceso de lectura, considerando que la enseñanza y aprendizaje de la comprensión tiene como resultado personas autónomas en el dominio efectivo de las estrategias adecuadas para alcanzar el más completo entendimiento de los textos y, en consecuencia, de la realidad.

Esta publicación pone como protagonista de nuestros proyectos áulicos a la formación de la persona, objetivo esencial de la educación, y la formación de un ciudadano conviviente, dialogante y comprensivo capaz de redescubrir un mensaje significativo, propio y adecuado a las nuevas configuraciones sociales y culturales, a los cambios de nuestro medio ambiente y al bien común, en general, tomando como ejemplo de lo que se debe y no de en las lecturas significativas que el docente guíe al momento de trabajar con estos relatos.

Finalmente, sugerimos que al leer el material logren dejarse atrapar por él; es certero pensar que, si primero disfrutamos de lo que vamos a enseñar, el aprendizaje estará asegurado.

La lectura como proceso

La lectura es un proceso de construcción de sentidos a partir de la acción de decodificación del texto escrito.

Es un proceso porque consta de diferentes etapas con actividades

específicas que ayudan al lector a tener un vínculo más significativo con el texto y un resultado más efectivo.

1) **1) La prelectura:** el proceso de lectura se pone en marcha antes de empezar a percibir propiamente el texto, cuando el lector comienza a plantear sus expectativas sobre lo que va a leer. Todas las experiencias previas de lectura e información que tengamos permiten que antes de leer el texto podamos anticipar o formular hipótesis sobre el texto. Antes de empezar a leer fijamos un objetivo de lectura relacionado con la situación comunicativa que determinará la forma de leer. La prelectura es un buen momento para corroborar que todos los estudiantes estén focalizados en la actividad correcta, tengan su material de trabajo.

Tipos de actividades:

1. **Intercambio inicial**

Iniciar con un par de preguntas relacionadas al tema de la leyenda. Instar a los estudiantes a pensar sobre el tema/ título y pensar en preguntas. Luego proponerles que hagan un intercambio de preguntas sobre el tema/ título entre ellos.

2. **Discusión previa**

Siguiendo con el mismo procedimiento anterior, los estudiantes preparan hipótesis con lo que les sugiere el tema/título. Luego intercambian ideas con su par o grupo pequeño. Finalmente, se trabaja con el grupo completo, compartiendo ideas sobre las ya preconcebidas.

3. **Torbellino de ideas**

Los estudiantes "tiran" ideas acerca de lo que imaginan sobre el texto / título del trabajo en discusión. En grupo deciden un orden para las ideas y desarrollan un texto de acuerdo a lo que ellos suponen o imaginan.

4. **Predicción**

Los estudiantes reciben diferentes viñetas desordenadas y luego de trabajar en grupo, las ponen en el orden que para ellos es el indicado. Finalmente, se arriesgan a escribir un breve texto.

5. **El título**

Los estudiantes arman pequeños grupos y el docente comparte con ellos el título de la leyenda. Los estudiantes trabajan juntos para acordar que se imaginan sobre el contenido próximo a leer. Luego del tiempo estipulado, los grupos exponen sus conclusiones al resto de la clase.

6. **Conversaciones cortas**

Los estudiantes reciben oraciones extraídas de la leyenda. En pares desarrollan diálogos cortos con esas oraciones.

7. **Pictionary**

El docente selecciona algunas palabras de la leyenda, divide la clase total en dos o tres grupos. Los estudiantes son llamados al pizarrón y juegan a dibujar y adivinar las palabras.

8. **Propósito**

Es muy importante dar un propósito para que los estudiantes lean el texto. Esto puede tomar la forma de discusión, preguntas preparatorias, entre otras. Cuando se solicita a los estudiantes la lectura de la leyenda, se recuerda que deben tener la consigna a mano para ir relacionando con el texto. Una vez leído el material, se trabajan las preguntas con el grupo clase.

2) **La lectura propiamente dicha**: para llevar adelante este proceso, es necesario especificar los objetivos que tendrá la lectura, el ojo explora la línea de prosa mediante fijaciones sucesivas. Ya

con las primeras percepciones empezamos a verificar las hipótesis de significado que habíamos formulado antes de empezar. Esto ayudará a mantener la concentración y a que la lectura sea significativa; ésta es la esencia de la comprensión, es la interacción entre lo que ya sabemos y lo nuevo que nos dice el texto. Es un proceso instantáneo y activo que trabaja durante toda la lectura.

Tipo de actividades:

El objetivo es ayudar a los estudiantes a manejar la textualidad, el género, las relaciones y las asociaciones con lo supuesto en la etapa anterior. Durante la lectura se pueden realizar anticipaciones, relacionar imagen con texto, elaborar inferencias, llevar a cabo la confirmación y autocorrección.

1. **Formular preguntas sobre lo leído**

El docente prepara un set de preguntas claves para generar la comprensión del tema. Durante el proceso de la lectura (ya sea en voz alta o silenciosa), los estudiantes usan las preguntas para focalizar en los temas importantes.

2. **Identificación de oraciones centrales de cada párrafo**

El docente acompaña a los estudiantes en el proceso de identificar la oración que resume la idea central del párrafo, en general es la primera.

3. **Ideas generales y específicas**

Las ideas generales expresan lo central que la leyenda trata de comunicar, mientras que las específicas dan detalles que ayudan a validar lo anterior

4. **Identificación de conectores**

En caso de que la leyenda tenga abundantes conectores, es im-

portante usar la instancia de la lectura para ejemplificar el uso de los mismos.

5. **Confirmación de predicciones**

Los estudiantes revisan la lista de predicciones que elaboraron en el proceso de prelectura y las validan como ciertas o falsas.

6. **Técnicas de lectura rápida: barrida de texto y escaneo**

Son técnicas usadas para localizar alguna información en particular en un lugar específico del texto. El primer paso es el de barrer el texto hasta encontrar la palabra clave que nos permite saber dónde leer con atención para extraer la respuesta que buscamos. Estas técnicas son muy buenas para entrenar a los estudiantes en el desarrollo de la habilidad de localizar una palabra, ideas importantes o cualquier tipo de información en pocos minutos, como modo de primera aproximación. Colaboran con el fortalecimiento de lectores avezados.

7. **Respuesta a preguntas directas e inferidas**

El docente solicita a los estudiantes que respondan las preguntas que formuló antes de iniciar la primera lectura de todo el texto. Las respuestas literales son las que se encuentran explicitadas en el texto, mientras que las inferidas son las que se deducen de una lectura más profunda del mismo.

8. **Inferencias**

Un buen ejercicio en el proceso de lectura es el de inferir el significado de palabras desconocidas u oraciones no muy claras, en el marco del contexto de un párrafo.

3) **La post-lectura**: se refiere a las actividades que se realizan luego de haber leído el texto varias veces, son cruciales ya que nos permiten sopesar el impacto y la transferencia de contenido por

parte del estudiante a su propio mundo. Los objetivos de esta etapa son verificar la comprensión global y específica del tema del texto, inferencias, recapitulación, reconstrucción de contenidos, formulación de opiniones, expresión de experiencias y emociones personales, aplicación de las ideas leídas a la vida cotidiana (generalizaciones, construcción de textos). La post-lectura es el momento en el que el lector comprueba el proceso realizado. Ayuda a revisar las hipótesis formuladas, sirve para corroborar la comprensión, supone una actividad de ejercitación o elaboración oral o escrita de acuerdo al objetivo de la clase y termina cuando el lector consigue formar una representación mental del texto, según los objetivos que se haya planteado.

Tipos de actividades:

1. **Uso de organizadores gráficos**

El uso de organizadores gráficos permite que los estudiantes visualicen conceptos y relaciones entre las ideas que el texto ofrece. Es aconsejable utilizar esta actividad ni bien se termine el proceso de la lectura completa, como revisión o luego de una discusión del tema por parte del grupo clase.

Se sugiere proveer al estudiante de varios esquemas para que ellos puedan elegir, de acuerdo a lo leído, cuál utilizar.

2. **Formulación de preguntas**

La formulación de preguntas claves por parte de los estudiantes los ayuda a focalizar en las ideas importantes del material; los lleva a releer el texto para encontrar conceptos fundamentales. Esta actividad permite a los estudiantes organizar las pequeñas ideas en grupos de conceptos mayores y favorece el recuerdo de los hechos del texto.

Si la estrategia de formulación de preguntas se realiza en grupos, fomentará la discusión de los estudiantes. Luego de esta actividad, las preguntas son presentadas a la clase y los estudiantes y

los docentes controlan la calidad y profundidad de las respuestas. Se sugiere el repaso de los estilos de preguntas -abiertas, cerradas, con objetivo de sacar datos de quién, cómo, cuándo, cuántos, entre otros.

3. **Resumen de lo leído**

Es esencial ayudar a los estudiantes a entender que un buen resumen es una excelente herramienta de estudio y que, aunque parezca fácil de llevar adelante, la técnica de un buen resumen debe ser acompañada por el docente.

La primera vez que se lleva a cabo, se puede acompañar el proceso en la clase, tomando como ejemplo algún párrafo escrito por alguien de la clase y mejorarlo entre todos. El uso de la herramienta de parafraseo es muy importante en este proceso, al igual que enfatizar qué detalles, ejemplos u opiniones personales deben incluirse en un resumen.

4. **Leer entre líneas**

Un último nivel de información del texto está constituido por todo aquello que no se formula explícitamente, sino que queda parcialmente escondido. Esta microhabilidad superior va más allá de la comprensión del contenido o del formato del texto.

- Inferir información del autor y de su visión de mundo
- Identificar a quién se dirige el texto
- Detectar ideologías
- Identificar ironías, sarcasmo y humor y comprender su sentido final
- Identificar ambigüedades y dobles sentidos y discernir sus posibles significados
- Captar sentidos figurados, simbolismos, metáforas y alegorías
- Relacionar metáforas y simbolismos con la realidad cultural
- Entender presuposiciones e informaciones sobreentendidas o implicadas

5. ***Utilizar la tecnología***

Animarnos a la tecnología para poder recrear las leyendas, trabajarlas en clase utilizando las TICs, que nuestros estudiantes utilicen aplicaciones digitales y plataformas al momento de producir y apropiarse de los contenidos trabajados.
Algunas aplicaciones para tener en cuenta son:
• PADLET: Es un póster virtual de fácil acceso y creación. Herramienta gratuita.
• CHATTER: Permite escribir, armar bocetos, insertar imágenes, generar discusiones. Es gratuita
• PIX: Es una aplicación gratuita donde se elige la imagen del personaje, el mismo puede hablar insertando audio y mueve su boca para hablar.
• INSHOT: Es una aplicación gratuita que arma vídeos fácilmente. Sirve para crear cuentos e historias. Permite agregar imágenes, sonidos y videos.

La lectura y las emociones

Fomentar el hábito de la lectura es de vital importancia en nuestras aulas. La lectura cumple un rol significativo en el desarrollo cognitivo y socio-emocional de las personas. Cuando nuestros estudiantes leen, realizan una interpretación personal de lo transmitido en el texto. Los sentimientos de empatía (sentimiento o capacidad de identificarse con alguien y compartir sus sentimientos) que surgen hacia los personajes de una historia, fomentan un proceso de identificación relacionado con el pensamiento emocional y narrativo de la persona (Smorti, 1994; Bruner 1986, 1990)

Los cuentos, leyendas e historias son textos cerebralmente amigables para incluirlos en el aula al momento de planificar nuestras clases. Cuando leemos o escuchamos cuentos, liberamos dopamina en nuestro cerebro (neurotransmisor relacionado con el placer) generando atención y curiosidad por parte del estudiante. Además, estos aprendizajes se asientan en la memoria emocional. Según Francisco Mora: "solo se aprende aquello que se ama". El

sistema emocional es parte del aprendizaje, sabemos que sin emoción no podemos aprender.

Cuando leemos potenciamos nuestras habilidades personales y generamos una conexión emotiva con el texto. Esto nos permite conocer nuestros propios procesos emocionales y así desarrollar una conciencia de la lectura y lo que esta provoca en nosotros. Además, podemos empatizar con los personajes, identificar, interpretar y gestionar nuestras propias emociones reforzando los propios valores y creencias con herramientas útiles para aplicarlas en nuestra vida.

Durante el proceso de lectura de un texto el lector va experimentando diferentes emociones y estados de ánimo antes, durante y después de la misma. Además va reflexionando y desarrollando estrategias de metacognición donde nos vamos planteando diferentes interrogantes como ser: ¿qué tipos de emociones aparecen durante la lectura?, ¿todos sentimos las mismas emociones con un mismo texto o hacia todos los personajes?, ¿qué haría yo en su lugar?, ¿está bien lo que hizo este personaje?, ¿cómo me sentí al inicio, durante el desarrollo y al final del mismo?, entre otros.

Este libro además, contempla el desarrollo de contenidos conformes a la ley provincial Nro. 6398 de Educación Emocional acompañando con recursos educativos el desarrollo de las habilidades emocionales, sociales y actitudinales en el marco de una política de promoción de la salud para el sano desarrollo personal y cumplimiento de un proyecto de vida.

Se espera, de este modo, que las emociones sean objeto de interés de esta publicación mediante la lectura de leyendas correntinas. En esta edición experimentamos las emociones básicas: miedo, alegría, tristeza, ira, asco y sorpresa, además de otras emociones sociales o secundarias como la vergüenza, culpa, orgullo, envidia, amor, temor, optimismo, remordimiento, entre otras.

Nuestro cerebro es altamente social y debido a esto, nuestras con-

ductas y acciones activan los cerebros de las demás personas y sus neuronas en espejo contagiando las emociones y empatizando con los demás. Mediante estos relatos queremos lograr, entre otras cosas, que nuestros estudiantes puedan nombrar y reconocer las emociones, sentir, expresar y conmoverse con estos personajes, ponerse en el lugar del otro, empatizar, gestionar las emociones y reflexionar acerca de la toma de decisiones y las consecuencias de nuestras acciones, y valorar la importancia que cada uno de nosotros tiene para su grupo de amigos, su familia y la sociedad a la que pertenece.

Los beneficios de leer cómics y novelas gráficas son:

- Fomentar el hábito lector de manera atractiva, divertida y ágil
- Ayudar a adquirir vocabulario
- Fomentar el pensamiento crítico
- Desarrollar habilidades cognitivas y socioemocionales
- Fomentar la empatía
- Ayudar a descubrir los propios procesos emocionales
- Promover el aprendizaje de diferentes temáticas
- Facilitar la concentración y la memorización
- Desarrollar la imaginación
- Incentivar la creatividad
- Fomentar la metacognición y las funciones ejecutivas
- Entretener
- Promover valores

Emociones en acción

Los cuentos y leyendas son una herramienta muy valiosa para trabajar las emociones en el aula ya que mediante la lectura o escucha de las mismas nuestros estudiantes podrán desarrollar diferentes competencias de esta índole:

- Reconocer y aprender a nombrar las emociones propias y las de los demás.
- Expresar y comprender las emociones propias y de los otros.

- Gestionar diversas estrategias emocionales como la regulación, la asertividad, la empatía y la resolución de conflictos.

En esta sección compartiremos diferentes actividades para realizar luego de la lectura de las diferentes leyendas. Las mismas pueden trabajarse en forma individual y/o grupal. Además, sugerimos algunas herramientas TIC para poder implementarlas dentro del aula.

Actividad 1: **Conociendo mis emociones. Nube de palabras**

Esta actividad puede usarse con todas las leyendas.

Objetivos:

- Ser capaz de nombrar, reconocer y expresar lo que sentimos
- Identificar diferentes situaciones que despiertan diferentes emociones.
- Luego de leer las leyendas, identificar las emociones ante una situación concreta para conocer si son beneficiosas para nosotros o no.
- Poder gestionar las emociones.

Metodología: Trabajo individual.

• El docente pedirá a los estudiantes que escriban tres emociones que hayan sentido luego de leer la leyenda. Luego comentarán sobre las situaciones y emociones personales.

• En el pizarrón de la clase escribiremos los nombres de emociones, como por ejemplo:
Alegría - Enojo - Impotencia - Seguridad - Amor - Odio - Miedo - Optimismo - Confianza Compasión - Tristeza - Respeto - Felicidad - Optimismo - Aceptación - Hostilidad - Miedo - Preocupación - Envidia - Vergüenza - Celos - Pena - Afinidad - Rabia - Resentimiento - Desesperanza - Soledad - Amistad - Enemistad - Agradecimiento

• Luego se hará una puesta en común donde se escribirán en el pizarrón las tres emociones elegidas de todo el grupo. Se marcarán las tres que más se repitan.

Sugerencia TIC:

Realizar una nube de palabras en www.mentimeter.com donde los estudiantes escriban las emociones que sintieron, la herramienta virtual agrandará las palabras más repetidas de manera automática.

- En grupos pequeños, preguntas que pueden hacerse para el debate:

1) Las emociones que sentimos luego de leer los cómics, ¿nos hicieron sentir bien o mal?
2) De las emociones escritas en el pizarrón, ¿cuáles has sentido alguna vez?, ¿podrías dar ejemplos de tu vida diaria?
3) ¿Cuáles son las emociones que más frecuentemente sentimos a nuestra edad?
4) En un cuadro clasifica las que son agradables y las que son desagradables.
5) Piensa en alguna de esas emociones y reflexiona: ¿cuándo, cómo y dónde las sentiste?

- A modo de cierre y reflexión: podemos comentar a los estudiantes que las emociones no son buenas o malas, positivas o negativas. Todas las emociones son buenas, saludables y necesarias solo que algunas son agradables y otras no tanto. Son innatas y todas las personas las sentimos. Es por eso que es muy importante llevar las emociones al aula para ayudar a nuestros estudiantes a identificarlas, reconocerlas, nombrarlas, comprenderlas y expresarlas para luego poder gestionarlas adecuadamente.

Actividad 2: **Musicalizando las leyendas**

Objetivos:

- Ayudar a los estudiantes a nombrar, reconocer y expresar las emociones
- Establecer relaciones de sentido entre las músicas propuestas por los estudiantes y las leyendas leídas.
- Comprender las emociones
- Ser conscientes de los cambios fisiológicos, de pensamiento y de conducta que suceden a causa de las emociones.
- Gestionar las emociones y buscar salidas adecuadas a las emociones de forma asertiva.

Metodología: En grupos pequeños.

• Crearemos cuatro o cinco grupos. Cada grupo buscará una música que se identifique y relacione con la leyenda leída (puede ser la melodía o la letra que describe la canción). Por ejemplo: si es una leyenda triste buscarán una canción que les haga sentir eso y así con todas las leyendas leídas.
• El docente pondrá las músicas con las imágenes y leyendas. Cada estudiante pensará en la situación en la que sintió esa emoción. Luego describirán los cambios que sintió en su cuerpo, como en sus emociones y plasmarán las consecuencias en una hoja o póster mediante frases y dibujos.

- Con todo el grupo:

• Llevaremos a cabo un debate acerca de las emociones que sintieron, pensando en las acciones y diferentes partes de las leyendas. Siempre pensando en diferentes soluciones y alternativas que podrían haber realizado si estuvieran en el lugar de los personajes.

- Sugerencia TIC:

Los docentes podrán armar un Padlet (www.padlet.com) en

donde podrán escribir las preguntas , copiar el link del mismo y pasarlos a sus estudiantes para que ellos vayan completando el mismo insertando las imágenes creadas, los links de video o las canciones elegidas.

Actividad 3: **Autoconocimiento de las emociones. Mis cualidades positivas.**

Objetivos:

- Reconocer y nombrar las cualidades positivas de los personajes de las leyendas y las cualidades positivas propias.
- Expresar y comprender las emociones y cualidades positivas propias.

Metodología:

• Los estudiantes deberán elegir un personaje de cualquiera de las leyendas leídas y escribir el nombre del mismo. Después deberán pensar y escribir en cada letra del nombre las cualidades que consideran que tiene ese personaje (esta actividad puede realizarse de manera grupal o individual).
• Luego se les pedirá que escriban su nombre y realicen la misma actividad escribiendo cualidades positivas de ellos mismos.

- Sugerencia TIC:

Generador de crucigramas.: https://www.educima.com/crosswordgenerator.php.
Los estudiantes pueden armar su propio crucigrama y describir las cualidades positivas del personaje o de ellos mismos para que otro compañero pueda adivinar y completar

Actividad 4: **Cambiando las leyendas**.

Objetivos:

- Desarrollar la asertividad.
- Auto gestionar las emociones ante situaciones difíciles.
- Solucionar conflictos mediante el entrenamiento de la imaginación ante situaciones hipotéticas.
- Desarrollar empatía: ponerse en el lugar del otro.

Metodología:

• Crearemos varios grupos y se plantearán diferentes situaciones problemáticas de las leyendas leídas en clase.
• Después de las lecturas y/o elección de la problemática de la leyenda haremos las siguientes preguntas:
1) ¿Qué les parecieron los finales de las historias?
2) ¿Qué estrategias utilizaron los personajes?
3) ¿En una situación similar, actuarían de la misma manera?¿-Cuándo? ¿Dónde? ¿Con quién?
• Entonces, cada grupo elegirá una leyenda que les haya gustado y escribirá un final alternativo a la situación narrada y ocurrida en la leyenda.
• Luego se compartirán los diferentes finales y se hará una valoración grupal de las ventajas e inconvenientes de la solución encontrada por el grupo con respecto a la leyenda.

Los alumnos podrán narrar su nueva versión mediante la aplicación INSHOT donde podrán agregar imágenes, videos y audios a la nueva versión de las leyendas realizadas grupalmente.

Algunas preguntas que ayudarán a realizar la actividad:

- ¿Cuál es el problema?
-¿Quién crea el problema?
- ¿Cuándo y dónde sucede?

- ¿Qué haría yo en su lugar?
- ¿Cómo respondería en esa misma situación?
- ¿Qué sentiría en su lugar?
- Esa situación hace que yo me sienta...

Bien, por suerte hoy puedo llevar muchos...
Qué fue eso...
¡IAAAAGGGH!

Respira y ...

¡SUELTA!

¡Táka! ¡Táka!
¡Tu padre llama!

Padre, ¿qué necesitas?
Otra víctima del yaguareté. Cada vez es más agresivo, tenemos que cazarlo...

Déjame ir, yo...
yo sé que puedo

NO, es muy peligroso, hoy convocaré al consejo.

Está bien...
espero te sea útil.

HOY, NOS REUNIMOS PORQUE OTRO HERMANO FUE ASESINADO POR EL YAGUARETÉ QUE ACECHA LOS ALREDEDORES DE LA ALDEA.
... y necesitamos, que alguien vaya a cazarlo, para terminar con esto de una vez por todas.
...si tenemos algún voluntario lo espero en mi toldo.
COF, COF

Piraũ, que grata sorpresa,
ya que no están los cazadores
eres la mejor oportunidad de la aldea...

... si tan solo tuviese
fuerzas para pelear...

¡SI, no voy a quedarme sentado
mientras los cobardes
no hacen nada!

¡Padre!
¿Qué haces acá solo?
Piraũ no volvió...
Por eso reuní al consejo...
Y nadie apareció
¡IRÉ YO MISMA! ¡EN ESTA ALDEA DE COBARDES, SIN LOS CAZADORES, NADIE HACE NADA!
¡SI YO HUBIESE IDO, PIRAÕ NO ESTARIA MUERTO!
¡LOS CAZADORES REGRESARON!

¡VOLVIERON TODOS!
Táka...
Al fin volviste, Ára Ñaro.

Táka quiere ir sola a cazar al yaguareté a las afueras, Piraũ no regresó y nadie está dispuesto a arriesgarse...
NI HABLAR, yo mismo acabaré con la fiera.
No pienso quedarme de brazos cruzados de nuevo, no me importa lo que ustedes quieran.
Entonces déjame acompañarte, Táka.
¡JAHA!

Estemos alerta, puede ser muy impredecible.
Por esta zona fue en la que Piraũ empezó la cacería.
Si no pasó tanto teimpo, debe seguir en los alrededores.
HAY ALGO ATRÁS.

TÁKA ESPERÁ ATRÁS.
¡TÁKA!
AAGGH

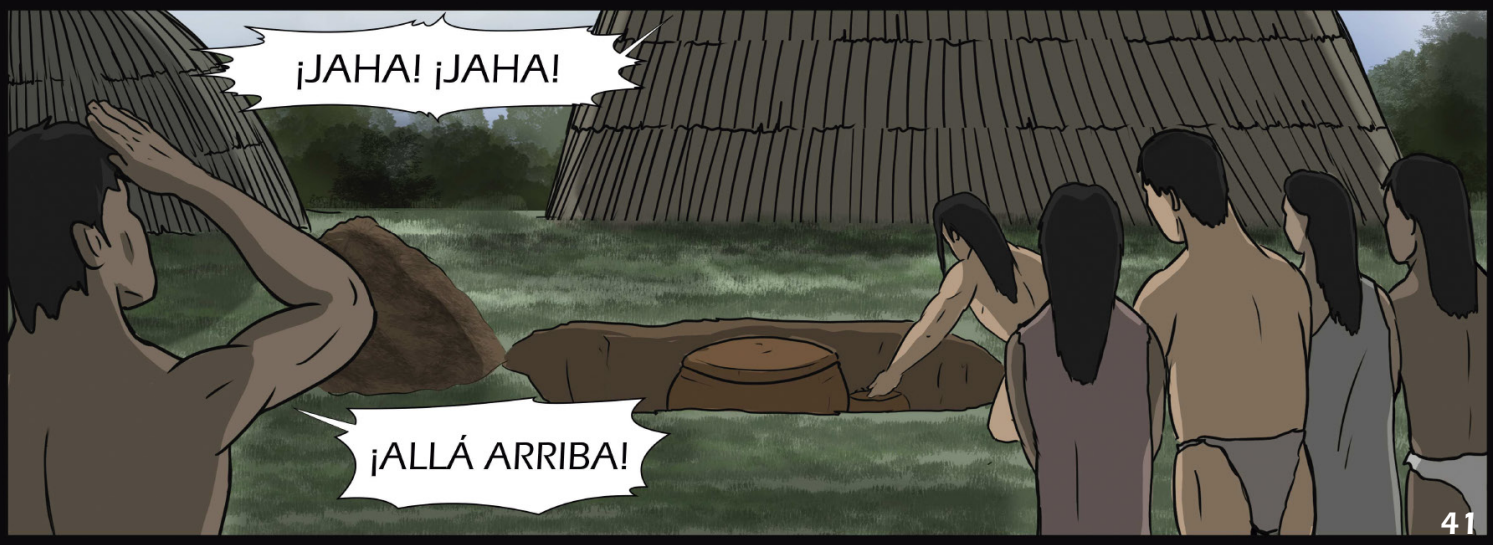
¡NO!

¡AGH!

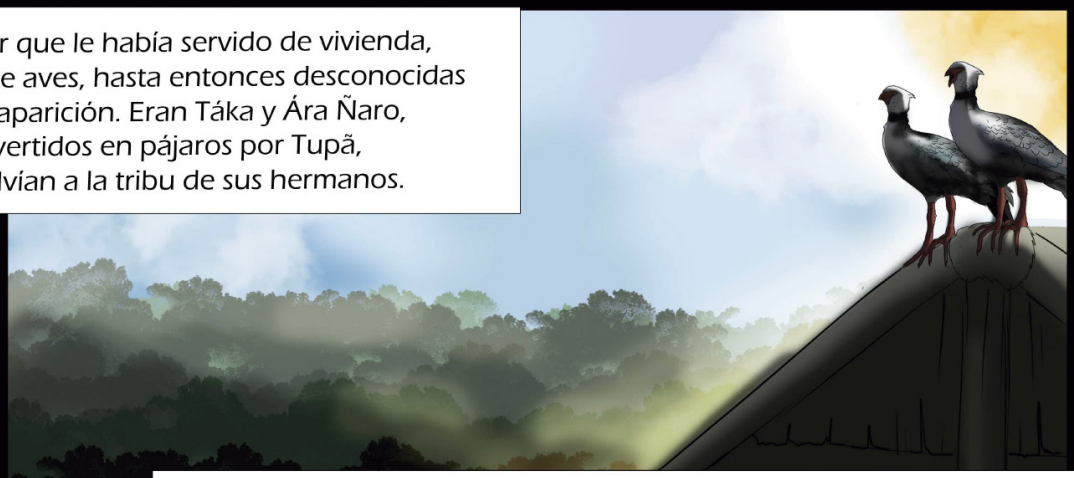
No puedo hablar, acaso...
Mi garganta...
...Ára Ñaro, ganamos.

Con el correr de los días en la tribu asumieron la muerte de los jóvenes prometidos.
El viejo Aguara fue consumiéndose día a día por la muerte de sus hijos,
hasta que Tupã condolido de su tristeza, lo volvió luz eterna...

Prepararon una gran urna de barro y
después de colocar en ella el cuerpo del cacique,
pusieron sus prendas y, como era costumbre,
provisiones de comida y bebida.



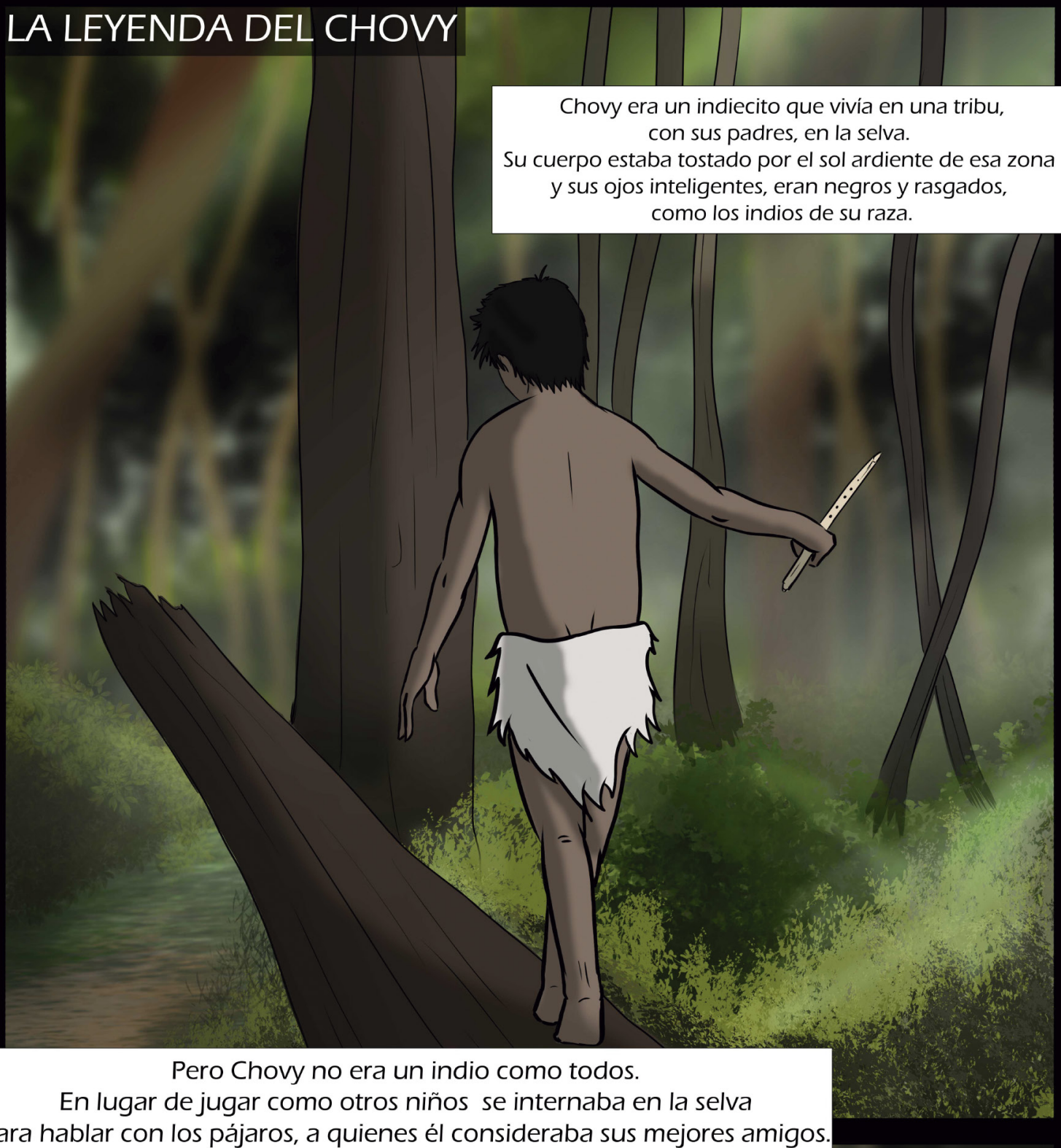
En el lugar que le había servido de vivienda,
una pareja de aves, hasta entonces desconocidas
hizo su aparición. Eran Táka y Ára Ñaro,
convertidos en pájaros por Tupã,
que volvían a la tribu de sus hermanos.



Ellos habían sido liberados del feroz enemigo
y desde ese momento serían los eternos guardianes de la tribu.

Por eso, el chajá sigue cumpliendo el designio que impusiera Tupã
y cuando advierte algo extraño,
levanta vuelo y da alerta al grito de ¡JAHA! ¡JAHA!

LA LEYENDA DEL CHOVY



Pero Chovy no era un indio como todos.
En lugar de jugar como otros niños se internaba en la selva
para hablar con los pájaros, a quienes él consideraba sus mejores amigos.

Muchas veces, se lo veía en un claro de bosque, sentado sobre el tronco de un viejo Timbó, tocando la flauta.

Tocaba dulces melodías que las aves respondían con armoniosos trinos.

En los días calurosos, Chovy, se bañaba en las aguas de algún manatial y junto a él chapoteaban alegremente los pájaros.

Otras veces, Chovy seguía sigilosamente a los cazadores de pájaros y desarmaba sus ñuhã para que no pudieran atraparlos.

El cacique, enojado por esto, lo reprendió y no lo dejó salir por algunos días de la tribu.

Entonces, Chovy fue visitado por los pájaros con los que compartía las semillas de avati.

Éstos le devolvían su generosidad, trayéndole en sus picos jugos de naranja y miel de yetei, que al goloso niño le gustaban mucho.

Un día Chovy estaba en un claro del bosque tocando la flauta, cuando un colibrí se acercó desesperadamente.

Sus pichones estaban en un árbol
que había sido invadido por hormigas.

Las hormigas asesinas de la selva pueden atacar a una planta
y dejarla en pocos minutos simplemente desnuda.
La madre colibrí que sabía esto, lloraba por la suerte que corrían sus hijitos.

Chovy no lo pensó dos veces...

Subió al árbol inmediatamente...
...pero al trepar fue atacado por las hormigas que aguijonearon su cuerpo.
A pesar de los dolores que las picaduras le producían, Chovy llegó hasta la rama donde estaba el nido. Rápidamente, lo tiró sobre la hierba, salvando así a los pichones.
Atontado y dolorido por las picaduras, perdió pie cayendo al vacío.

La caída fue tan fuerte que Chovy quedó en el suelo sin moverse.

La selva quedó en silencio.
El sol se ocultó en el horizonte dorando suavemente las hojas de los árboles en un atardecer tristísimo.

Una a una las aves levantaron vuelo y al cabo de un largo rato volvieron trayendo en sus picos una flor color azul que eran las preferidas de Chovy.

Las aves con encantadores trinos le pidieron a Tupã que hiciera un milagro. Que convirtiera al indiecito en pájaro, como él lo había soñado.

De esa montaña de flores salió volando un pájaro azul cantando "¡Chovy! ¡Chovy!"

...y asi se perdió en el cielo seguido de miles de pájaros.

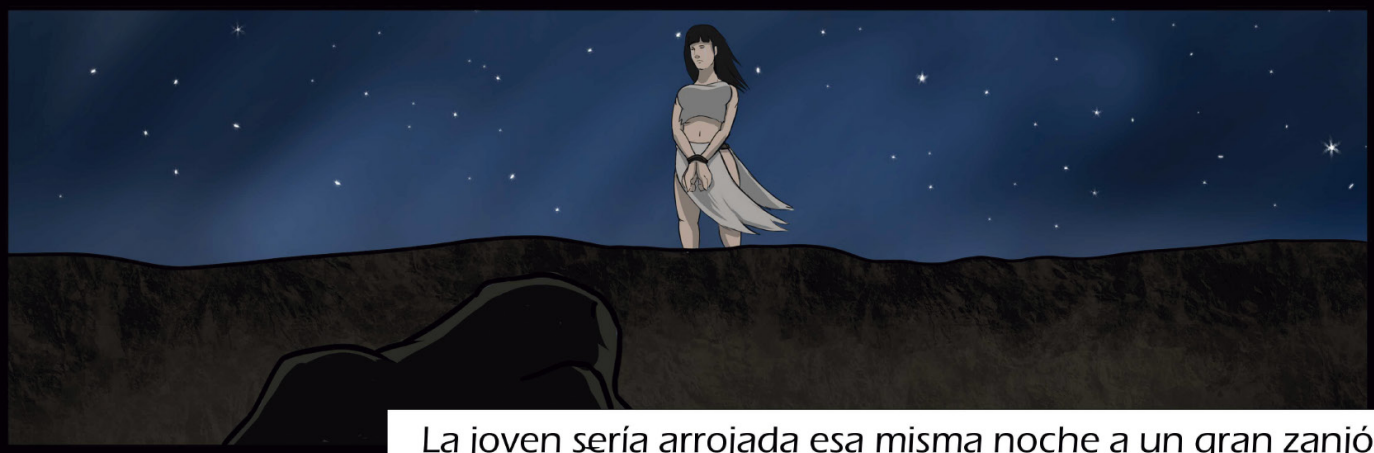
LA LEYENDA DEL PUENTE PEXOA

Dice la tradición que las tribus que habitaban el suelo Taragüi vivían en continuas guerrillas.

El cacique Azucape cayó vencido por el fiero Pochy, guerrero ambicioso y de gran ascendencia entre los aborígenes del lugar.

Pochy, llevó a sus tolderías como cautiva a Airete, hija de Azucape.
El cacique se enamora perdidamente de ella y la quiso para esposa.
Pero, la princesa guaraní se negó a aceptar como esposo al asesino de su padre.
¡ARAKA'EVE!

La rebeldía de la joven indignó a Pochy, quien guiado por sus instintos malignos dispuso el sacrificio de la valiente cautiva.

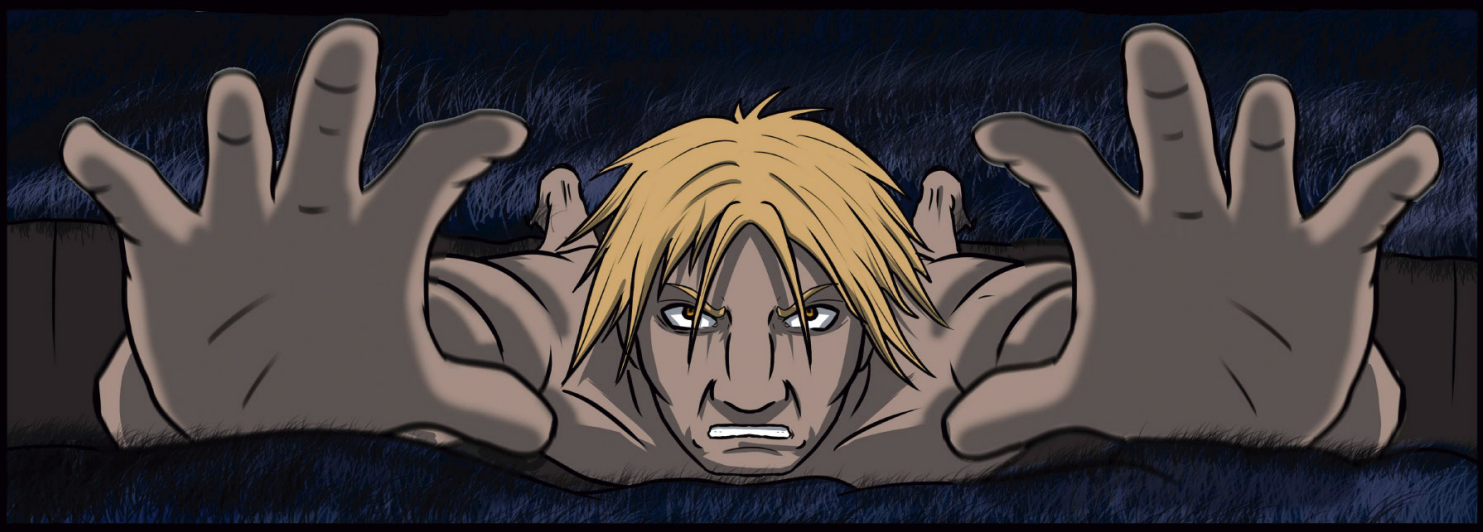


La joven sería arrojada esa misma noche a un gran zanjón para ser devorada por un enorme yacaré que moraba allí desde tiempo inmemorial.

Pero, las víctimas de las crueldades de algunos hombres, siempre encuentran sus providenciales salvadores.

Así sucedió, también, que el indio Pexoa,
libraría de las garras del feroz saurio a la hermosa Airete.

Este indio corpulento, de mirada de lince
y pelos tan amarillos como el Sol,
surgió de entre las filas de los guerreros del cruel cacique Pochy...
...corrió velozmente hacia el lugar del sacrificio
y dió un salto a través del zanjón.

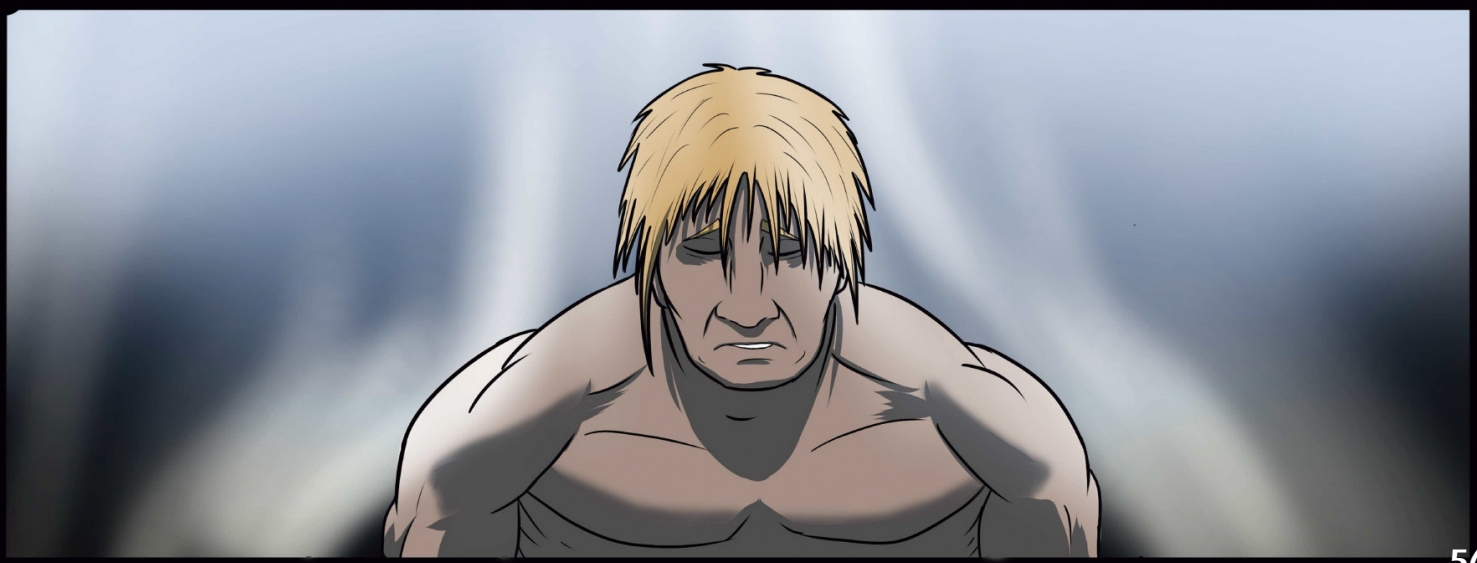


Se tendió cuan largo era, uniendo con su cuerpo
los extremos del zanjón
donde aguardaba la boca abierta y voraz del yacaré.

La inocente víctima caminó un trecho
sobre aquel cuerpo humano.

A mitad de camino, una flecha cortó el aire.

Su sangre se unió al agua que allí serpenteaba,
como una víbora vestida de flores de irupé y camalotes.



Tupã, que observaba la escena desde el infinito cielo,
tocado en sus sentimientos de piedad,
decidió premiar la acción del indio y lo transformó en un puente.

Y para que no estuviera solo, convirtió a la hermosa Airete
en la corriente de agua límpida y cristalina,
que pasa besando sus plantas
como amorosa satisfacción de gratitud
hacia el heroico indio guaraní Pexoa.

LA LEYENDA DEL PONCHO VERDE

En un sitio de la ciudad de Corrientes, por donde pasa un arroyo.
En la época en que los terrenos estaban cubiertos de montes,
pero en los que ya se vislumbraban los humildes avances de la civilización, se desató una ruidosa discusión.

Dicen que un joven muy jugador, una noche
rompió el tapete verde de la mesa de billar
porque había entrado en pelea con el dueño del lugar.

¡¿QUÉ HICISTE?!
¡TE VOY A MATAR!

El dueño del lugar muere por culpa de la ceguera de los vicios y el coraje exacerbado provocado por el alcohol.

El matador huyó y se refugió
en el lugar por donde pasa el arroyo.
Se hizo un poncho con el tapete para protegerse de la noche
y del día que descubre la miseria de su acto.

Desde ese momento la policía empezó a buscarlo
y las personas del lugar
empezaron a llamarlo Poncho Verde.

La noche que lo encontraron,
el matador pasaba un vado del arroyo.
Y en un duelo cuerpo a cuerpo contra la policía,
lo hirieron de muerte.

En el lugar donde cayó Poncho Verde
su mujer e hijos pusieron una cruz
que se ha conservado hasta nuestros días.

LA LEYENDA DEL SURUBÍ

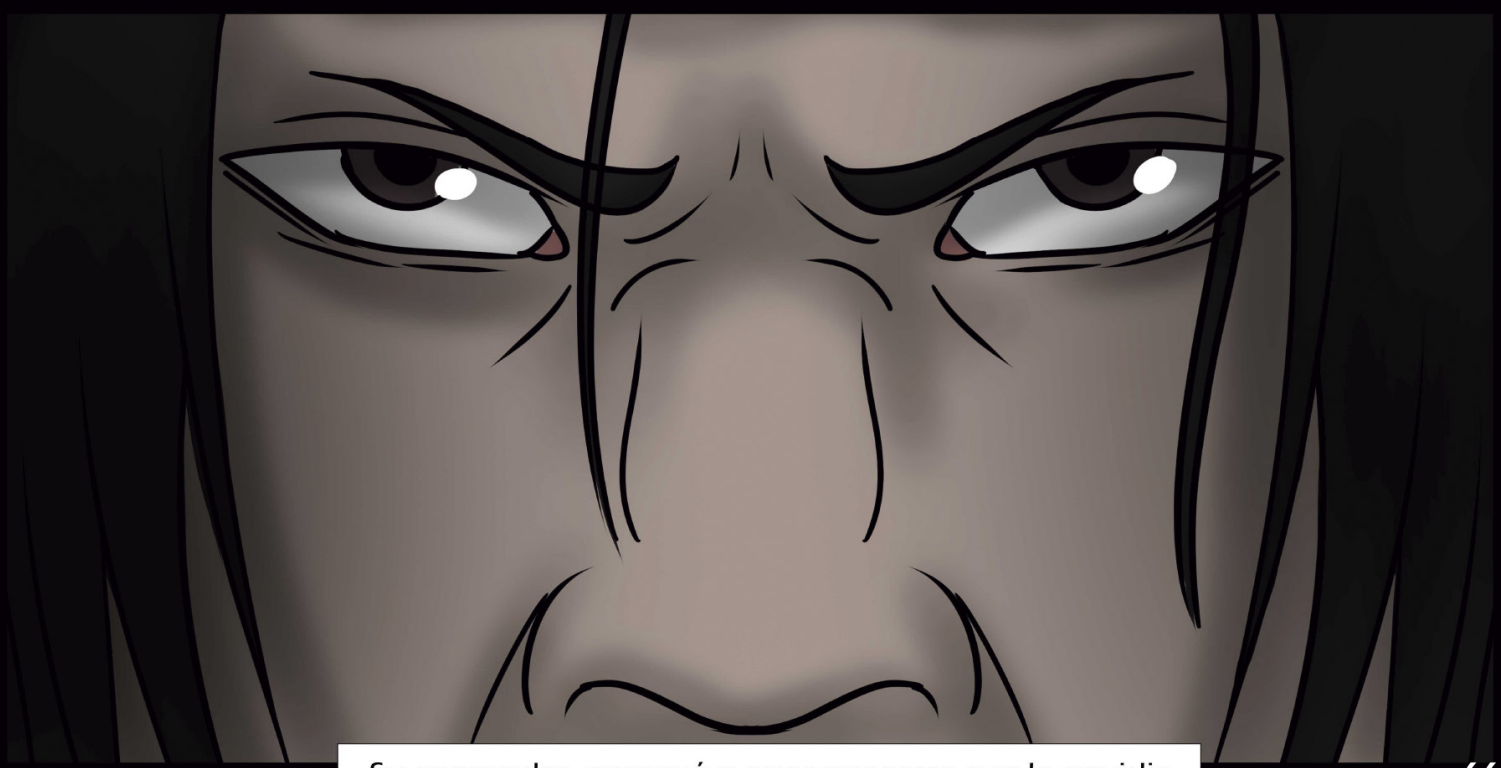
Eran dos compadres y vecinos que compartían el conocimiento ancestral proveniente del pueblo guaraní.

Una mañana, uno de ellos, mientras arreglaba su canoa, vió algo inusual que se acercaba a la costa.

Al aproximarse notó que era un sombrero.

Y mayor fue su sorpresa cuando notó que el interior de la copa estaba recubierto de piel de yaguareté.

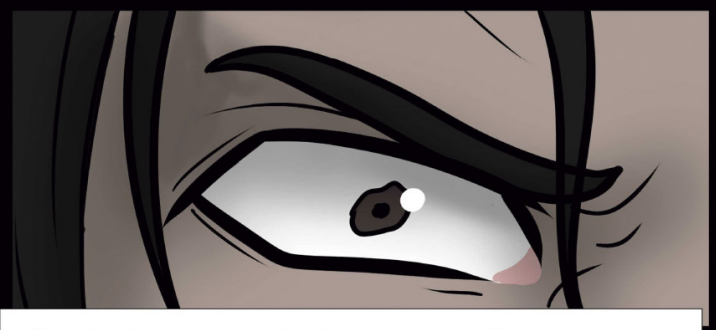
Presumía de su hallazgo,
porque sabía que la piel de este misterioso felino otorgaba poderes quien la tuviera.



Su compadre empezó a enceguecerse por la envidia.

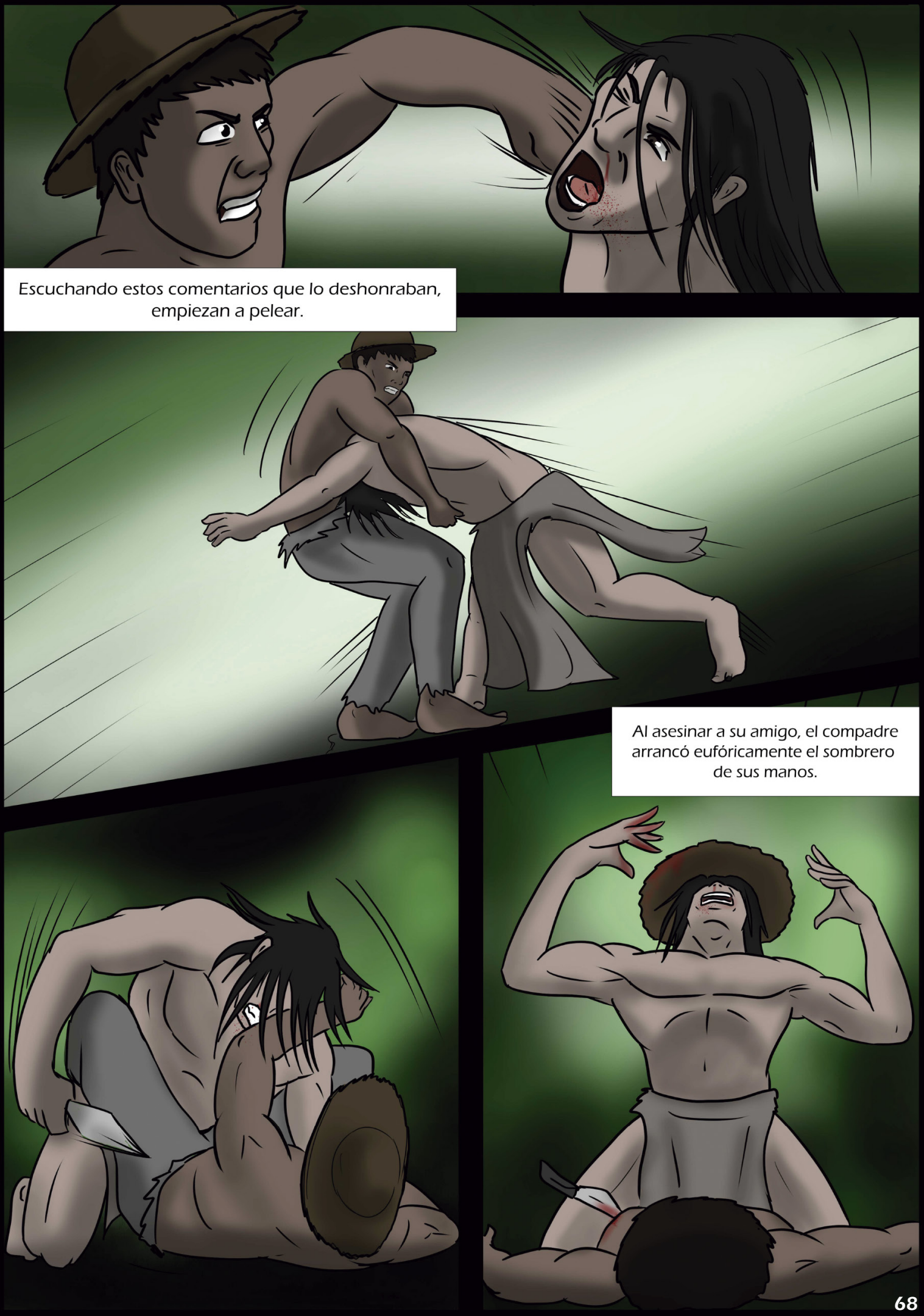
Un día el dueño del sombrero invitó a su compadre a cazar lobitos de río; este otro, a pesar de la envidia y su enojo, aceptó la invitación.

Cuando consiguieron un sitio adecuado, armaron su campamento y pusieron las trampas para cazar.

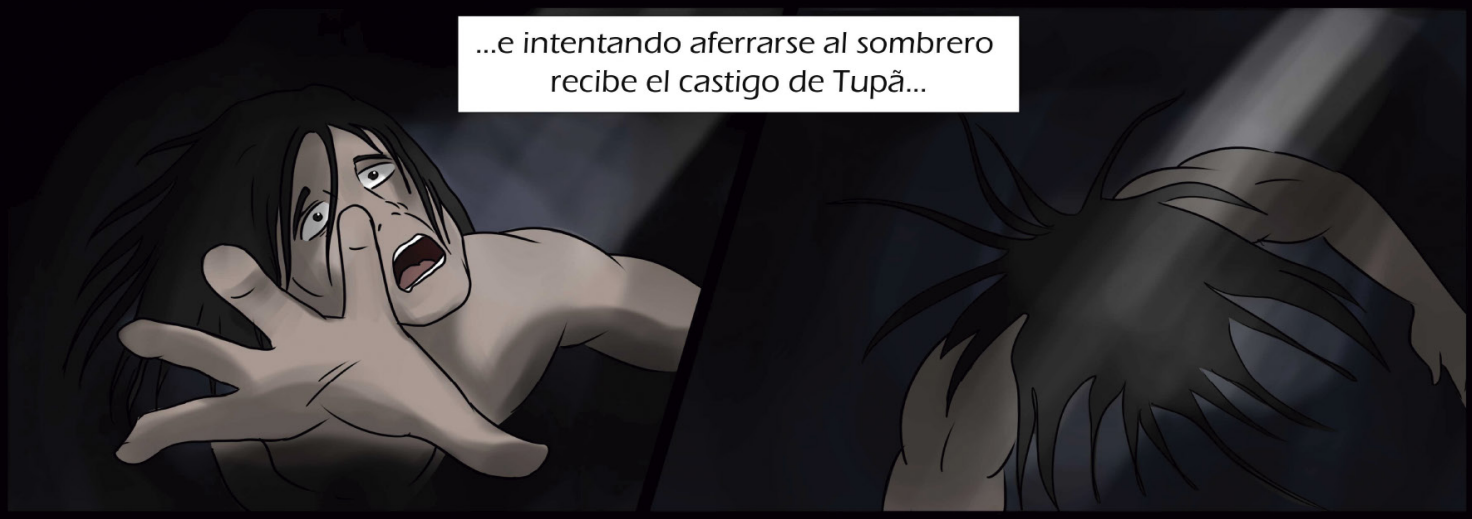


Al revisar las trampas, el del sombrero quedó muy contento con los ejemplares que había capturado.

Sin embargo, el otro, solamente logró una presa. Enonjado por su fracaso empezó a insultar a su amigo, porque creía que la suerte venía del sombrero.


Escuchando estos comentarios que lo deshonraban, empiezan a pelear.
Al asesinar a su amigo, el compadre arrancó eufóricamente el sombrero de sus manos.

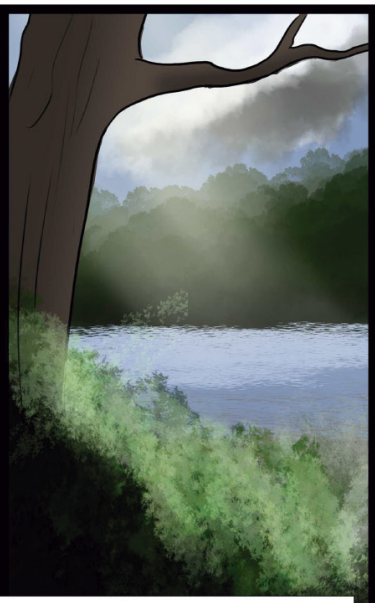
En ese mismo momento una fuerza inexplicable
lo hace caer violentamente al río...

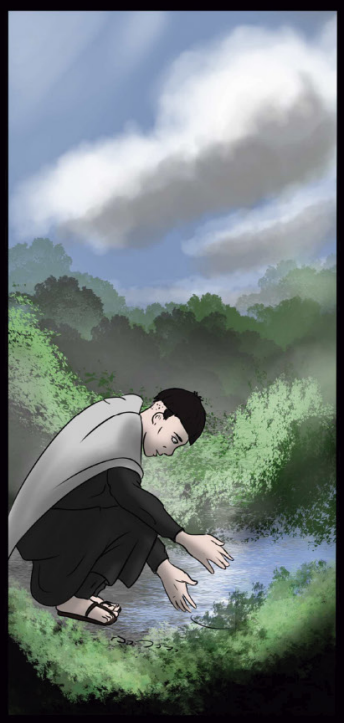

...e intentando aferrarse al sombrero
recibe el castigo de Tupã...

...quien lo transforma en un pez sin escamas que lleva grabado
en su cuero las manchas de la piel de ese yaguareté
que causó la desdicha entre los amigos.
Se dice que este pez caza de noche
porque se avergüenza por ecrimenn que cometió.

LA LEYENDA DEL TEJU JAGUA

Un día, un sacristán de una iglesia paseando
por los senderos abiertos, cercanos de un pueblo.





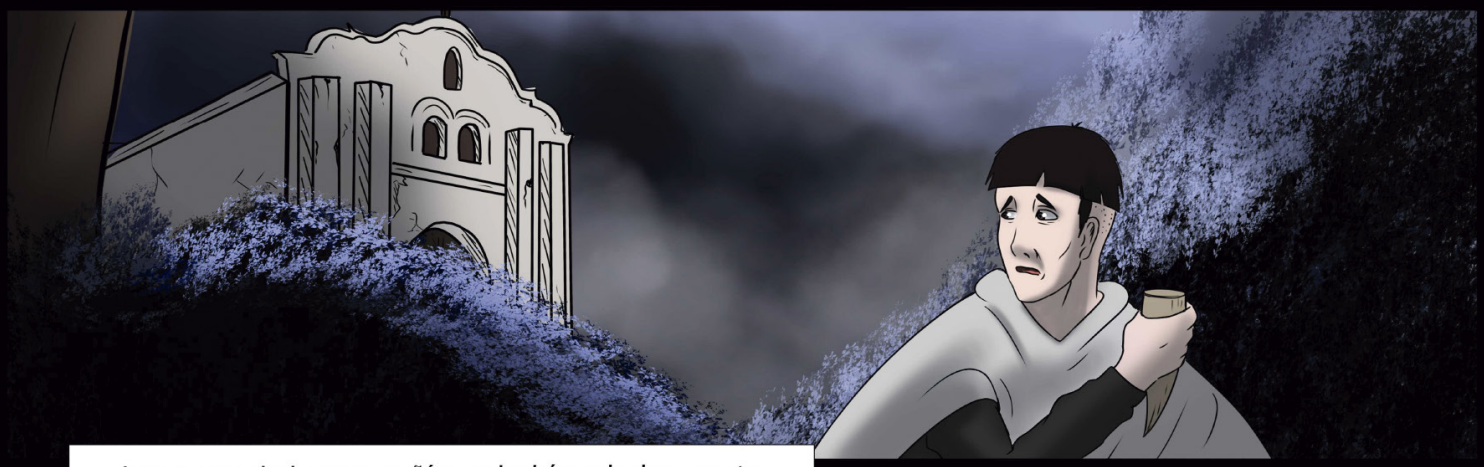
Encontró una laguna en el medio del monte,
y le llamó la atención algo que se movía en el agua.

Grande fue su sorpresa al ver salir del agua
a una extraña lagartija, de una desconocida especie,
que se dirigía hacia él.

El sacristán la tomó entre sus manos,
la colocó dentro de una guampa...

...y la llevó a su humilde vivienda
donde la alimentó y cuidó.

Una noche al entrar a su habitación,
se encontró con una hermosa y extraña mujer...
...que con dulces palabras le propone:
"Si quieres oro, plata y muchas riquezas,
debes llevarme a donde yo te indique."



Los curas de la compañía, se habían dado cuenta del extraño comportamiento del sacristán, entonces lo siguieron y lo descubrieron.

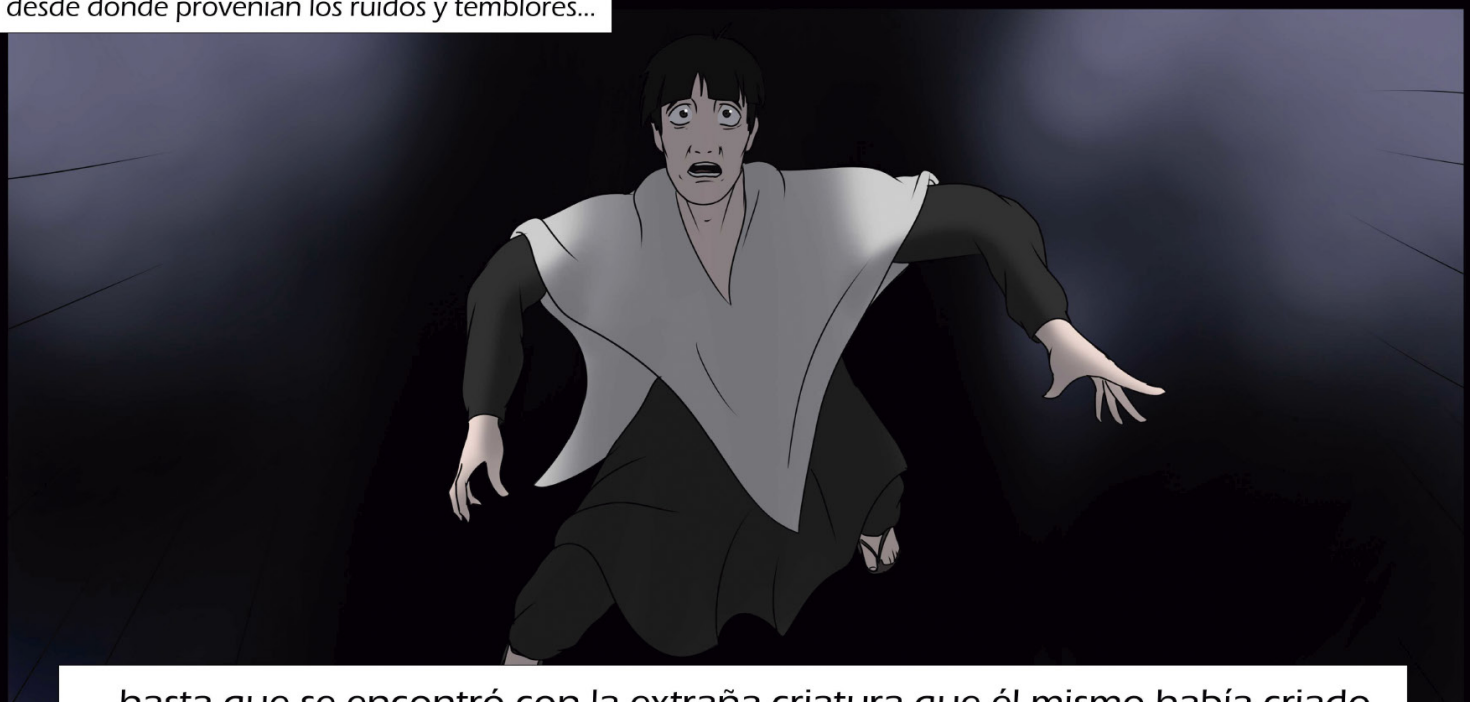
En ese momento el extraño animal desapareció.

Conforme a lo establecido, juzgaron al sacristán y lo condenaron.

En el momento en que se aprestaban a someterlo al castigo, sintieron un fuerte ruido...
... y todo se sacudió.

Al instante todos se persignaron y se arrodillaron a rezar.

El sacristán se alejó rápidamente
y se internó por el sendero
desde donde provenian los ruidos y temblores...



...hasta que se encontró con la extraña criatura que él mismo había criado.

Su enorme cuerpo de lagarto y cabeza de perro
dejaron paralizado al joven.
Era Teju Jagua.

El mágico ser, se acercó mansamente al sacristán
y lo dejó subir a su lomo para cumplir con su promesa.

Teju Jagua y el sacristán atravesaron el río, uniendo sus destinos,
y nunca más se supo de ninguno de los dos.

La leyenda del Chajá

(Versión popular muy difundida en la zona de Santo Tomé)

El anciano Aguará era el cacique de una tribu guaraní. En su juventud, el valor y la fortaleza lo distinguieron entre todos, pero ahora, débil y enfermo, buscaba el consejo y el apoyo de su única hija, Táka, que con decisión acompañaba al padre en sus tareas de jefe.

Táka era una joven bella que además manejaba el arco con toda maestría y, en las partidas de caza, a ella corresponden las mejores piezas como trofeo por su arrojo ante el peligro.

Todos la admiraban por su destreza y la querían por su bondad. Muchas veces había salvado a la tribu de momentos de peligro, reemplazando al padre que, por la edad y por la salud resentida, estaba incapacitado para hacerlo. Era la protectora dispuesta siempre a sacrificarse en beneficio de la tribu.

Los jóvenes admiraban su bondad y belleza, y muchos solicitaron al cacique el honor de casarse con tan hermosa joven. Pero Táka rechazaba a todos. Su corazón le pertenecía a Ára Ñaró, un valiente guerrero que en esos momentos cazaba en las selvas del norte, era su novio y pensaban casarse cuando él regresara. Entonces el viejo cacique tendría, en su nuevo hijo, quién lo reemplazase en las tareas de jefe.

La vida de la tribu transcurría serena, pero un día un jaguar dio muerte a un indio. Esta noticia causó estupor en la tribu, pues hasta entonces ningún animal salvaje se había acercado al bosque donde ellos acostumbraban ir a buscar frutos de banano, de algarrobo y mburucuyá, que les servían de alimento. Desde ese día no hubo tranquilidad en la tribu. Se tomaron precauciones; pero el jaguar merodeaba continuamente y muchas fueron las víctimas del sanguinario animal.

El consejo de ancianos se reunió para tomar una determinación que pusiera fin a semejante amenaza. Y decidieron que era necesario dar muerte a quien tantas muertes había producido.

Un grupo de valientes debía buscar y hacer frente a la terrible fiera, hasta terminar con ella. El cacique aprobó la determinación del consejo y pidió a los jóvenes de la tribu que quisieran llevar a cabo esta empresa que se presentaran ante él.

Grande fue la sorpresa del jefe cuando vio aparecer en su toldo a un solo muchacho, Piraũ.

Así fue que Piraũ sin ayuda de nadie y confiando en su valor, partió a cumplir tan temeraria empresa. Gran ansiedad reinó en la tribu al siguiente día. Pero las esperanzas se desvanecieron. Pasó ese día y otro día más y Piraũ no regresó. Había sido una nueva víctima del jaguar. Nuevamente, se reunió el consejo y nuevamente pidió ayuda a los jóvenes guerreros, pero esta vez nadie respondió. Táka, indignada, reunió al pueblo y les dijo: - Me avergüenzo de pertenecer a esta tribu de cobardes. Yo iré al bosque y traeré su piel. Vergüenza les dará reconocer que una mujer tuvo más valor que ustedes.

El padre que se hallaba postrado por la enfermedad, se oponía a que su hija llevara a cabo tan peligrosa empresa. Hasta que, finalmente, tuvo que acceder. Las razones que le daba su hija eran justas y claras y no había otra manera de librarse de un enemigo tan cruel. Táka empezó los preparativos para ponerse de viaje ese mismo atardecer.

Cuando se disponía a partir, varios jóvenes trajeron la noticia de que los cazadores que habían partido, se acercaban a los toldos. Todos ellos fueron recibidos con gritos de alegría y de entusiasmo por toda la tribu. Después, cada uno se retiró a su toldo. Aguará, Táka y Ára Ñaró quedaron solos. El sol se había ocultado detrás de los árboles del bosque cercano. Un reflejo rojo y oro teñía las nubes, y a lo lejos se oyó el grito lastimero del urutaú.

En ese momento, el viejo cacique comunicó a Ára Ñaro lo que pensaba hacer Táka.

- Esa empresa no es para vos ¡no irás! Seré yo quien dé muerte al jaguar y su piel será una ofrenda más de mi amor hacia ti.
- No podrá ser Ára Ñaro, ¡he dado mi palabra y voy a cumplirla! En un instante saldré en busca del jaguar.
- ¡Yo te acompañaré, Táka!
- Ya debo partir, Ára Ñaro, ¡jaha! ¡jaha!

Pronto, Ára Ñaró se reunió con su prometida y fueron juntos al bosque. Él aconsejó prudencia a su compañera, pero ella, en el deseo de terminar de una vez por todas con el jaguar, lo animaba: ¡jaha! ¡jaha!

De repente se detuvieron cerca de un árbol porque habían oído un rozamiento de hierba. Supusieron que el jaguar estaba cerca. Y no se equivocaron. Saliendo de un matorral vieron dos puntos luminosos que parecían despedir fuego. Eran los ojos de la fiera que buscaba a quienes pretendían hacerle frente.

Ára Ñaró pidió a Táka que se escondiera detrás de un añoso árbol y se dirigió decidido hacia la fiera. Él era fuerte y valiente, pero, el jaguar, con toda fiereza lanzó un rugido salvaje y de un zarpazo desgarró el cuello del valiente indio y lo arrojó al suelo y con él rodó la fiera enfurecida y poderosa.

Táka dio un grito y de un salto estuvo al lado del animal ensangrentado que se trabó en una nueva pelea con ella, pero todo fue en vano. En esa prueba de valientes, ninguno salió triunfante: Táka, Ára Ñaró y el yaguareté pagaron con su vida el heroísmo que los llevó a la lucha.

Con el correr de los días en la tribu asumieron la muerte de los jóvenes prometidos. El viejo Aguara fue consumiéndose día a día por la muerte de sus hijos, hasta que Tupã, conmovido de su tristeza, lo volvió luz eterna. Prepararon una gran urna de barro y

después de colocar en ella el cuerpo del cacique, pusieron sus prendas y, como era costumbre, provisiones de comida y bebida. En el momento del entierro, en el lugar que le había servido de vivienda, una pareja de aves, hasta entonces desconocidas hizo su aparición gritando ¡Jaha! ¡Jaha! Eran Táka y Ára Ñaro, convertidos en pájaros por Tupã, que volvían a la tribu de sus hermanos. Ellos habían sido liberados del feroz enemigo y desde ese momento serían los eternos guardianes, encargados de vigilar y dar aviso cuando vieran acercarse algún peligro. Por eso, el chajá sigue cumpliendo el designio que impuso Tupã y cuando advierte algo extraño, levanta vuelo y da alerta al grito de ¡Jaha! ¡Jaha!

La leyenda del Chovy

(Adaptación de leyenda popular de Corrientes capital)

Chovy era un indiecito que vivía en una tribu, con sus padres, en la selva. Su cuerpo estaba tostado por el sol ardiente de esa zona y sus ojos inteligentes, eran negros y rasgados, como los indios de su raza. Pero Chovy no era un indio como todos. En lugar de jugar como otros niños se internaba en la selva para hablar con los pájaros, a quien él consideraba sus mejores amigos. Muchas veces, se veía en un claro del bosque sentado sobre el tronco de un viejo timbó, tomaba su flauta y tocaba dulces melodías que las aves respondían con armoniosos trinos armonizando el murmullo misterioso de la selva. En los días calurosos, Chovy se bañaba en las aguas de algún manantial; junto a él chapoteaban los pájaros que alegremente hundían sus picos y patas en el agua fresca. Otras veces, Chovy seguía sigilosamente a los cazadores de pájaros y desarmaba sus ñuhã para que no pudieran atraparlos.

El cacique, enojado por esto, lo reprendió y no lo dejó salir por algunos días de la tribu. Entonces, Chovy fue visitado por los pájaros con los que compartía las semillas de avati. Éstos le devolvían su generosidad, trayéndole en sus picos jugos de naranja y miel de yateí, que al goloso niño le gustaban mucho.

Un día Chovy estaba en un claro del bosque tocando la flauta, cuando un colibrí se acercó desesperadamente. Sus pichones estaban en un árbol que había sido invadido por hormigas. Las hormigas asesinas de la selva pueden atacar a una planta y dejarla en pocos minutos simplemente desnuda. La madre colibrí que sabía esto, lloraba por la suerte que corrían sus hijitos. Chovy no lo pensó dos veces. Subió al árbol inmediatamente, pero al trepar fue atacado por las hormigas que aguijonearon su cuerpo. A pesar de los dolores que las picaduras le producían Chovy llegó hasta la rama donde estaba el nido. Rápidamente lo tiró sobre la hierba, salvando así a los pichones. Atontado y dolorido por las picaduras, perdió pie cayendo al vacío. El golpe fue tan grande que Chovy

quedó en el suelo con los ojos cerrados y sin moverse. Los pájaros sorprendidos primero y desesperados después, lo rodearon y con sus picos le echaban agua para reanimarlo, pero, poco a poco comprendieron lo que acababa de ocurrir. Un inmenso gemido de dolor recorrió la selva: ¡Chovy ha muerto! Las ranas, los carpinchos y hasta los venados se conmovieron.

Al intenso dolor se vino una gran quietud, la selva tan poblada de animales y plantas, calló. El sol se ocultó en el horizonte dorando suavemente las hojas de los árboles en un atardecer tristísimo.

Una a una las aves levantaron vuelo y al cabo de un largo rato volvieron trayendo en sus picos una flor color azul que eran las preferidas de Chovy. Las había de todas las formas y tamaños y de extraños aromas. Ese sería el homenaje a su mejor amigo. Lentamente, en la selva apareció una gran mancha azul y sobre ella revoloteaban cientos de pájaros que con sus alas multicolores formaban un arcoíris de plumas. Las aves con encantadores trinos le pidieron a Tupã que hiciera un milagro, que convirtiera al indiecito en pájaro, como él lo había soñado.

De esa montaña de flores salió volando un pájaro azul cantando "¡Chovy! ¡Chovy!" y se perdió en el cielo seguido de miles de pájaros.

Leyenda del Puente Pexoa

(Adaptación de la versión escrita por Navarro, Federico (2016) común en Corrientes capital y en la localidad de Bella Vista)

Corrientes, cuna de hermosas y románticas leyendas, nos lleva ahora a recordar el Puente Pexoa, viejo puente que se encuentra ubicado a pocos kilómetros de la ciudad capital.

Dice la tradición que las tribus que habitaban el suelo Taragüi vivían en continuas guerrillas. El cacique Azucape cayó vencido por el fiero Pochy, guerrero ambicioso y de gran ascendencia entre los aborígenes del lugar. El victorioso llevó a sus tolderías como cautiva a la hija de Azucape, de nombre Ariete.

Poco después Pochy se enamora perdidamente de Ariete y quiere desposarla. La princesa guaraní se negó a aceptar como esposo al asesino de su padre y así le hizo saber al pretendiente, agregando que preferiría la muerte antes que entregarse a quien odiaba con toda su alma. La rebeldía de la joven indignó a Pochy, y guiado por sus instintos malignos dispuso el sacrificio de la valiente cautiva. La joven sería arrojada esa misma noche a un gran zanjón para ser devorada por un enorme yacaré que allí moraba desde tiempo inmemorial.

Pero, las víctimas de las crueldades de algunos hombres, siempre encuentran sus providenciales salvadores. Así sucedió, también, que el indio Pexoa, libraría de las garras del feroz saurio a la hermosa Ariete.

Este indio corpulento, de mirada de lince y pelos tan amarillos como el Sol, surgió de entre las filas de los guerreros del cruel cacique Pochy, corrió velozmente a hacia el lugar del sacrificio y se tendió cuan largo era, uniendo con su cuerpo los extremos del zanjón donde aguardaba la boca abierta y voraz del yacaré.

La inocente víctima caminó un trecho sobre aquel cuerpo humano, pero a mitad de camino una flecha cortó el aire y fue a clavarse en pleno pecho de la bella india, cayendo mortalmente herida al profundo zanjón. Su sangre se juntó a la corriente de agua que allí serpenteaba, como una víbora vestida de flores de irupé y camalotes.

También, salpicó a los ceibos, ñangapirí, y a los cardenales que encantan ese lugar. Tupã, que observaba la escena desde el infinito cielo, tocado en sus sentimientos de piedad, decidió premiar la acción del indio y lo transformó en un puente y para que no estuviera solo, convirtió a la hermosa Ariete en la corriente de agua límpida y cristalina, que pasa besando sus plantas como amorosa satisfacción de gratitud hacia el heroico indio guaraní Pexoa.

Leyenda del Arroyo Poncho Verde

uenta la historia que, en un sitio de la ciudad de Corrientes, por donde pasa un arroyo, en la época en que los terrenos estaban cubiertos de montes, pero en los que ya se vislumbraba los humildes avances de la civilización, se desató una ruidosa discusión.

Dicen que fue un joven muy jugador que una noche rompió el tapete verde de la mesa de billar porque había entrado en pelea con el dueño del lugar. En la trifulca el dueño del lugar muere por motivo de la rencilla causada por la ceguera de los vicios y el coraje exacerbado en el alcohol nocturno de una hombría mal entrazada.

El matador huyó y se refugió en el lugar por donde pasa el arroyo. Se hizo un poncho con el tapete para protegerse de la noche y del día que descubre la miseria de su acto.

Desde ese momento la policía empezó a buscarlo, las personas del lugar empezaron a llamar Poncho Verde al fugitivo.

La noche que lo encontraron, el matador pasaba un vado del arroyo. Y en un duelo cuerpo a cuerpo contra la policía, lo hirieron de muerte. En el lugar donde cayó Poncho Verde, su mujer e hijos pusieron una cruz que se ha conservado hasta nuestros días.

A la muerte de este hombre, el arroyo ya era llamado Poncho Verde. Cuando venían las tropas de carretas de San Luis del Palmar, de Santa Ana y San Cosme se decía que acampaban al lado del arroyo de Poncho Verde.

La leyenda del Surubí

(Adaptación de la leyenda popular conocida en la localidad de Goya)

Esta historia comienza con dos compadres y vecinos que compartían el conocimiento ancestral proveniente del pueblo guaraní.

Ambos les daban significancia a los ciclos de la luna, tejían las redes y tendían espineles. Una mañana, uno de ellos, mientras arreglaba la canoa, vio algo inusual que se acercaba a la costa. Al aproximarse notó que era un sombrero. Ingresando al río, toma el sombrero, no dejaba de ser una linda prenda perdida en el Paraná que podría servirle de protección durante la pesca. Pero, mayor fue su sorpresa cuando notó que el interior de la copa estaba recubierto de piel de yaguareté. Muy feliz estaba con su hallazgo porque sabía que la piel de este misterioso felino otorgaba poderes a quien la tuviera.

Desde ese momento, nuestro notable pescador sólo presumía de su posesión. Fue entonces cuando su compadre empezó a enceguecer por la envidia.

Un día el dueño del sombrero invitó a su compadre a cazar lobitos de río, este otro a pesar de la envidia y su enojo, aceptó la invitación. Llevaron suministros, armas, y herramientas, necesarias para cualquier situación; hasta una pértiga de caña de tacuara llevaron para bordear los matorrales de la costa.

Cuando consiguieron un sitio adecuado, armaron su campamento y pusieron las trampas para cazar. Cuando fueron a verlas, el del sombrero quedó muy contento por los quince ejemplares que había capturado.

Sin embargo, el otro solamente logró una presa. Y pensó que la piel del yaguareté del sombrero de su compadre convocaba poderíos que lo beneficiaban. Enceguecido de odio, empezó a beber

y a blasfemar en contra de su amigo. Escuchando estos comentarios que lo deshonraban, el del sombrero lo reta a pelear.

Rodaron por la barranca en un instante. La lucha era una trenza de manos y facones hasta que el amigo enceguecido por la envidia, hiere con su facón al del sombrero. La sangre brotó impresionantemente de su herida, pero ni esa situación impidió que quisiera quitarle el sombrero a su amigo, al que se aferraba inhumanamente antes de morir.

El compadre logró su cometido, arrancó eufóricamente el sombrero de las manos petrificadas de quien había sido su amigo. En ese mismo momento una fuerza inexplicable lo hace caer violentamente al río y abrazado al sombrero recibe el castigo de Tupã quien lo transforma en un pez sin escamas que lleva grabado en su cuero las manchas de la piel de ese yaguareté que causó la desdicha entre los amigos. Se dice que este pez caza de noche porque se avergüenza por el crimen que cometió.

La leyenda del Teju Jagua (Teyú yaguá)

(Adaptación de la versión anónima, conocida en la localidad de Santo Tomé)

Un día un sacristán de una iglesia paseando por los senderos abiertos, cercanos del poblado, se encontró con un claro entre medio del monte, allí había una laguna, pero le llamó la atención, que algo se movía en el agua. Grande fue su sorpresa al ver salir del agua a una extraña lagartija, de una desconocida especie, dirigirse hacia él.

El sacristán la tomó entre tus manos, la colocó dentro de una guampa y la llevó a su humilde vivienda donde la alimentó y cuidó.

Un buen día al entrar a su habitación, se encontró con una hermosa mujer, que con dulces palabras le propone: "Si quieres oro, plata y muchas riquezas, vuelvo a entrar en la guampa y me llevarás a donde yo te indique."

Los padres de la compañía, se habían dado cuenta del extraño comportamiento del sacristán, entonces lo siguieron y lo descubrieron. En ese momento el animalito desapareció. Conforme a lo establecido, juzgaron al sacristán y lo condenaron. En el momento en que se aprestaban a someterlo al castigo corporal, como era costumbre en la época, sintieron un fuerte ruido y la tierra tembló. Todo se sacudió, esto lo sintieron ellos y todos los habitantes del pueblo, sintieron unos extraños y agudos gritos. Al instante todos se persignaron y se arrodillaron a rezar. En el lugar corrió la voz como reguero de pólvora que eso era un aviso del diablo que si castigaban al sacristán todo el pueblo se iba a hundir.

Los sacerdotes echaron bendiciones y exorcismos para combatir el espíritu maligno que rondaba por allí y decidieron dejar sin

efectos el castigo que le iban a aplicar al pobre sacristán, dándole la libertad y el perdón correspondiente.

El sacristán asustado se alejó rápidamente del poblado y se internó por un sendero desde donde provinieron los extraños gritos y temblores, para encontrarse con el bicho extraño que él mismo había criado. Había crecido enormemente con un cuerpo de lagarto con una gran cabeza igual que la de un perro pero de mayores dimensiones, y en el camino vio que por donde el animal se arrastró se abrió en el suelo una gran zanja. El sacristán trepó en su lomo y el **teju jagua** dio media vuelta y regresó por el mismo surco que había abierto. Se encaminó por él y atravesó a nado el río Uruguay llevando prendido en su lomo al sacristán, así es que nunca más se supo de ninguno de los dos. Esas profundas huellas que quedaron y que hasta hoy se ven en unas manzanas de la ciudad, por donde salen las aguas de vertientes se convirtieron en un pequeño arroyuelo con desagüe al mismo río.

Bibliografía

• Avendaño, Fernando y otros (2010). Lengua y Literatura III Saber es clave. Editorial Santillana, Buenos Aires, Argentina.

• Bruner, J. (1990). Acts of meaning. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

• Bruner, J. (1991). The narrative construction of reality. Critical Inquiry, 18pp, 1-21.

• Camba de Guembe, Dolores (1980). Introducción Literaria II, Editorial Estrada, Buenos Aires, Argentina.

• Cassany, Daniel y otros (2002). Enseñar lengua 8va.edición, Editorial Gráo, Barcelona, España

• Di Vicenzo, Diego y otros (2010). Lengua y Literatura. Prácticas del Lenguaje. Nuevos desafíos. Editorial Norma Kapelusz, Buenos Aires, Argentina

• Fernández, V., Garcia, M. y Prieto, J. (1999). Los hábitos de lectura en España: características sociales, educativas y ambientales. Revista de Educación, 320, 379-390.

• Frieder M.Paulus, LauraMüller-Pinzlerab, David S.Stolza.(2018). Laugh or cringe? Common and distinct processes of reward-based schadenfreude and empathy-based fremdscham. Neuropsychologia. Volume 116, Part A, Pages 52-60 https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2017.05.030

• Huertas Gómez, Alejandro (2019). El cómic de "superhéroes" ¿alter ego de la sociedad norteamericana?, Departamento de Historia, Geografia y Arte. Grado de Historia y Patrimonio, Universidad de JAUME

• Krach S, Cohrs JC, de Echeverría Loebell NC, Kircher T, Sommer J, Jansen A, Paulus FM. (2011). Your Flaws Are My Pain: Linking Empathy To Vicarious Embarrassment. DOI: 10.1371/journal.pone.0018675

• Lopez Bréard, Miguel Raúl (2013). Mitos de la Región Guaraní, Moglia Ediciones, Corrientes, Argentina.

• Mendoza, A. (2001). El intertexto lector. El espacio de encuentro de las aportaciones del texto con las del lector. Cuenca: Ediciones de la UCLM.

• Mendoza, A. (2004). La educación literaria. Bases para la formación de la competencia lecto-literaria. Málaga: Aljibe.

• Mendoza, A. (2005). La educación literaria desde la literatura infantil y juvenil. En M.C. Utanda, P. Cerrillo y J. Garcia Padrino (Eds), Literatura infantil y educación literaria. Cuenca: Ediciones de la UCLM, pp. 33-61.

• Mendoza, A. (2006). Intertexto lector y literatura infantil. En R. Tabernero, J.D. Dueñas y J.L. Jimenez (Coords.) Contar en Aragón. Palabra e imagen en el discurso literario infantil y juvenil. Zaragoza: PUZ, pp. 11-33.

• Ministerio de Educación de Corrientes (2016). Avañe´ẽ Roky. Brote de Guaraní, Corrientes, Argentina.

• Moreno, E. (2002). La familia como institución sociocultural: el papel en la adquisición de los hábitos lectores. Portularia. Revista de Trabajo Social, 2, 309-324.

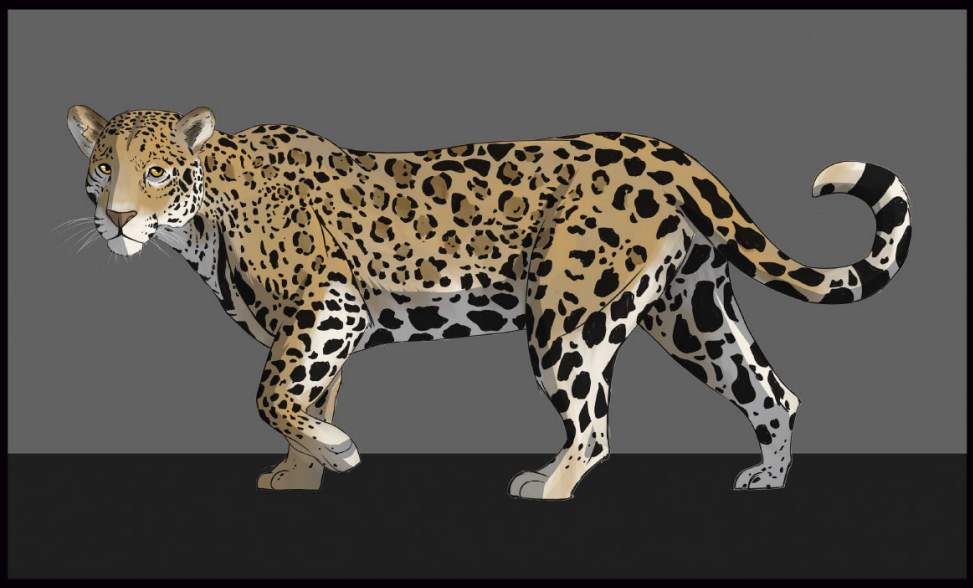
• Piñeiro, Olga, (2002). Mitos, Sagas y Leyendas de Corrientes, Moglia Ediciones, Corrientes, Argentina.

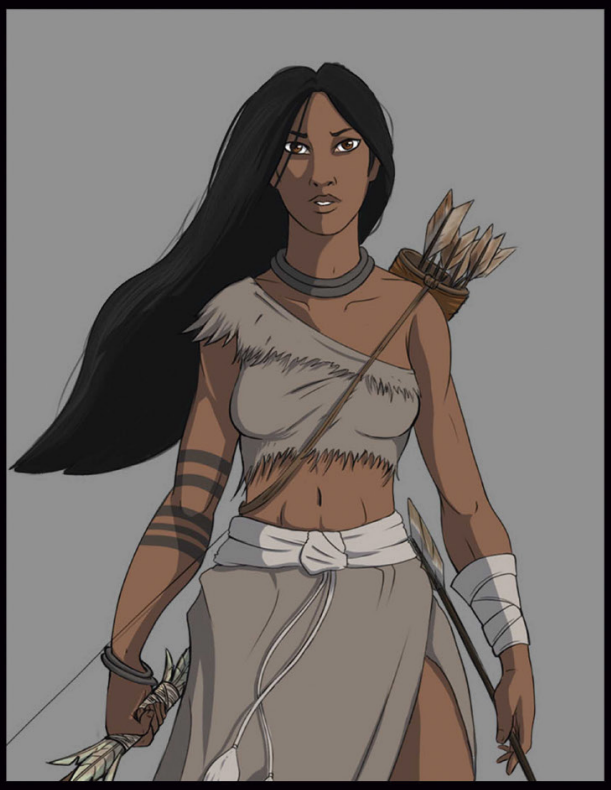
• S/A, (2018). Historia del Cómic, Editorial LIBSA, Madrid, España.

• Sanjuán, M. (2007). El discurso literario en la construcción del sujeto: la escritura autobiográfica como fuente de información. Lenguaje y Textos, 26, 63-78.

• Sanjuán, M. (2011): De la experiencia de la lectura a la educación literaria. Análisis de los componentes emocionales de la lectura literaria en la infancia y la adolescencia. Ocnos, 7, 85-100.

• Vidal de Battini, Berta Elena (1984). Cuentos y Leyendas populares de Argentina, Tomo VII, Ediciones Culturales Argentinas, Buenos Aires, Argentina.





MERIART
JULIAN MERINO

ISBN 978-987-48916-4-8

GOBIERNO PROVINCIAL

CORRIENTES

MERIART

JULIAN MERINO