



Las leyendas como herramienta para potenciar las identidades culturales

Angie Yubelly Bermúdez Sánchez

Wanda Juliet Quiceno Guzmán

Corporación Universitaria Minuto de Dios Facultad de educación

Licenciatura Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

Bogotá D. C.

Mayo 2020

Las leyendas como herramienta para potenciar las identidades culturales

Angie Yubelly Bermúdez Sánchez

Wanda Juliet Quiceno Guzmán

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de  
Licenciado en Humanidades y Lengua Castellana

Asesor

Magister José Luis Pérez

Licenciado en Humanidades y Lengua Castellana

Corporación Universitaria Minuto de Dios Facultad de educación

Licenciatura Básica con énfasis en Humanidades y Lengua Castellana

Bogotá D. C.

Mayo 2020

### **Dedicatoria**

Este trabajo está dedicado a mis padres (Nubia y Elicerio), por creer en mi y en mis capacidades como futura docente, por darme todos esos buenos consejos por su amor y por siempre ayudarme a cumplir mis sueños; a mi hermano (Daniel) por todo tu apoyo cuando más lo necesito y finalmente al amor de mi vida (Nicolas) que me brindo toda su paciencia en este proceso y todo su admiración por mi carrera, además se la dedico a mi amiga Wanda la cual fue mi compañera de trabajo y una muy buena amiga, te quiero mucha amiga.

**Angie Bermúdez**

Este trabajo está dedicado a mi familia, mis padres y mi hermano como mi gran apoyo en la vida y por creer en mí. De igual modo, lo dedico a los docentes que nos han enseñado y guiado en estos últimos años con el fin de encontrar nuestro camino en la vida. También a Dios por permitirme llegar a este momento y poder conocer a tantas buenas personas en esta experiencia de vida. Por último, dedico esto a mi compañera Angie por creer y confiar en mí, del mismo modo que me permitió creer en ella y aprender de ella, espero nuestra amistad perdure, también te quiero.

**Wanda Quiceno**

## **Agradecimientos**

Primero agradecerle a Dios por darnos la oportunidad de cumplir este sueño y convertirnos en todas unas profesionales, gracias a nuestros padres por darnos todo su apoyo emocional y económico, gracias a nuestros docentes los cuales fueron muy importantes en todo este proceso pero el especial a la profesora Jenny la cual fue la primera que conoció el proyecto y le dio un punto positivo, a la profesora Sonia por guiarnos en este trabajo desde la materia de opción de grado, nos regaló muchos consejos y fue muy importante en este proceso, finalmente le damos un agradecimiento especial a nuestro tutor el cual fue una gran ayuda en nuestro trabajo, por creer en nosotras y por ayudarnos con este proceso, por brindarnos todo su conocimiento y capacidades.

**Angie y Wanda**

## Resumen Analítico Educativo RAE

### 1. Autores

Angie Yubelly Bermúdez Sánchez

Wanda Juliet Quiceno Guzmán

### 2. Director del Proyecto

José Luis Pérez

### 3. Título del proyecto

Las leyendas como herramienta para potenciar las identidades culturales

### 4. Palabras claves

Cultura, leyendas, identidad, tradición oral

### 5. Resumen del proyecto

En el presente trabajo de grado se analizó de qué manera la cultura reflejada en las leyendas colombianas aportan a la identidad cultural de los niños entre los 7 y 15 años, con el objetivo de fortalecer dichas identidades por medio de procesos semióticos y lingüísticos, los cuales se reflejaron en talleres didácticos con los cuales se pretendía lograr una caracterización, un análisis y una identificación de esas identidades. Usando el modelo de investigación acción participativa con un enfoque cualitativo, el cual permitió obtener resultados interesantes como que cada identidad se construye desde su lugar de origen y que además existen terceros los cuales alimentan ese proceso, además también existe esas identidades colectivas las cuales surgen como un fortalecimiento a ese individuo. Finalmente, el proyecto busca que esta población pudiera identificarse por medio de escritos tradicionales como lo son las leyendas y dar un acercamiento a la tradición oral.

### 6. Grupo y Línea de investigación en la que esta inscrita

R.U.T.A.S

### 7. Objetivo General

Fortalecer las identidades culturales en los niños entre 7 y 15 años de la Biblioteca comunitaria “Palabra vida”, a través de procesos semióticos y lingüísticos.

### 8. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

- Talleres de memoria oral como recurso para potenciar la identidad territorial y la comunicación, movilización y dinamización del Parque Educativo “El Cantón Educativo” del Municipio de Marinilla
- Memoria, tradición oral y lectura, desde la Biblioteca Pública de Sesquilé

- Edición de Publicación Infantil Ilustrada de Mitos y Leyendas de la Tradición Cultural Chilena

¿De qué manera la noción de cultura reflejada en las leyendas colombianas puede contribuir a la construcción de las identidades entre los niños 7 y 15 años de la Biblioteca comunitaria “Palabra viva”?

## 9. Referentes conceptuales

Se abordaron las siguientes categorías conceptuales: concepto de identidad desde Stuart Hall (1996), reflexiones sobre la identidad de Roger y Regalado (2011), identidad cultural e identidad individual según Maldonado (2009), la identidad como construcción social de Zárate (2015), definición sobre las identidades individuales de Giménez (2010), identidad colectiva según Mercado y Hernández (2010), concepto de cultura definido por Molano (2007), cultura según Giménez (2005), cultura y sentido de pertenencia según Maldonado (2009), la diversidad cultural desde Valdez y Romero (2011), la tradición oral latinoamericana por Montoya (2004), recuperación de la tradición oral según Mendoza (2003), Plan nacional de lectura y bibliotecas decretado por el congreso de la República de Colombia (2013) y para finalizar la ley general de cultura (1997).

## 10. Metodología

Modelo de investigación: Investigación Acciones Participativa

Enfoque: Cualitativo

## 11. Recomendaciones y Prospectiva

Con el proyecto lo que se quiere es que salga a mas lugares del país para poder trabajar las identidades de muchas personas, la idea es seguir el mismo modelo y el mismo estilo del taller que se utilizo en el presente trabajo.

## 12. Conclusiones

Durante cada sesión realizada se pudo observar una serie de características en las leyendas colombianas, primero, un componente ético moral en cada narrativa y segundo, una caracterización sobre el territorio colombiano. De modo que los personajes en su mayoría representan el bien y el mal dentro del contexto cultural colombiano y a su vez es relacionado con elementos naturales. Ello permitió a los asistentes conocer más de las regiones y sus costumbres por medio de los relatos de cada lugar, como también crear una relación con gustos y acciones que hacen parte de su cotidianidad. Pero, las leyendas representaron en su mayoría una conexión con la historia familiar de cada asistente y les permitió analizar la realidad colombiana desde otra perspectiva y reflexionar sobre cómo se reflejaba en sus identidades.

Al caracterizar los conocimientos básicos sobre las leyendas en los asistentes a los talleres, se observó que hay poco acercamiento a las leyendas; sin embargo, hay un alto grado de aceptación y curiosidad hacia estas narraciones. Su uso para acercar a los niños y jóvenes a la cultura desde lo oral y la escritura fue satisfactorio, dado que

los temas eran de interés y propiciaban la creatividad e imaginación. Al ser considerado herencia cultural, dada su historia y el lenguaje común utilizado, fue más fácil para los participantes realizar escritos con seguridad, ya que no se sentían limitados por el lenguaje y todos compartían un conocimiento en común que les permitía entenderse y expresarse con más libertad. Así, en el espacio de los talleres se desarrolló un fortalecimiento de su construcción individual e igualmente colectiva.

Desde su identidad colectiva, los asistentes identificaron similitudes en sus creencias y formas de vida, se sintieron parte de una comunidad, tanto dentro del espacio abierto en la Biblioteca Comunitaria, como en su barrio y su familia. Todos se sintieron parte de una nación y una cultura, la cual pudieron observar más de cerca en características claves de la leyenda, que siempre nombraba lugares, festividades o incluso en la forma de vestir de los personajes y algunos dichos o formas coloquiales del lenguaje que se hacían presentes para referirse a ciertas acciones o para nombrar personajes, esto se vio reflejado en sus trabajos escritos. De modo que las leyendas permitieron un auto reconocimiento en la mayoría de los participantes que, a través de la oralidad, la escritura, su expresión corporal y el dibujo, se descubrieron como parte de una diversidad cultural llena de historias sobrenaturales y fantásticas que hablan sobre su gente, su comunidad y su nación.

Los participantes durante los talleres mostraron interés por las nuevas leyendas que se les contaba, pues en varias de ellas se maneja mucho la tradición oral, dado que una de las metas también era volver a recuperar ese patrimonio no tangible que se tiene y que se está perdiendo. También, gracias a esta técnica los participantes contaban algunas historias que sus abuelos les habían contado. De este modo, empezaron a conocer su lugar de origen y además conocieron nuevas historias y no se quedaron en las de siempre, a causa de ello se crearon relaciones sociales entre ellos y de amistad, además de la oportunidad de compartir con otros y sentirse parte de un grupo de iguales.

Por consiguiente, se pudo analizar que cada leyenda contiene una noción cultural, de modo que, en un inicio la leyenda del Dorado y de Bochica, permitió ver el origen indígena de Cundinamarca, para los cuales la naturaleza hizo gran parte de sus ritos y estilo de vida. Esto hizo que se viera la Laguna de Guatavita y el Salto de Tequendama como dos lugares de gran valor y no simples lugares turísticos, por lo cual los asistentes mostraron asombro y redescubrieron el significado de la laguna y el salto. Así, concluyeron que hacen parte del patrimonio cultural natural que posee el país, por su historia y su belleza, y por ello mismo deben ser protegidos. Ello, por medio de una actividad que hizo uso de palabras y dibujos, a través de los cuales adquirieron con mejor comprensión palabras como Muisca, Guatavita, Bochica, Cacique, orfebrería, ritual, ofrenda, entre otros.

Por otro lado, se identificaron componentes ético morales que a su vez tienen una fuerte relación con la cultura. En cada leyenda se tratan temas como la mentira, la destrucción del medio ambiente, la desobediencia, problemas de la bebida, infidelidad y la violencia de forma directa e indirecta; y siempre finaliza con su correspondiente castigo que es el encontrarse con estos seres que atraen personas en malas andanzas. Se puede observar como la Madre monte castiga a quienes destruyen el ambiente y dentro de este contexto, el ser humano es el villano de la historia. Si se analiza el pollito maligno, los participantes relacionan esta narración

con la codicia, puesto que muchos lo persiguen al ver su buen pelaje para quedárselo. El Sombrerón tiene el particular gusto de perseguir personas que hacen daño a otros y realizan trabajos que van contra la dignidad humana. Así mismo, la patasola castiga a los infieles y el Mohán atrapa a las mujeres rebeldes. Dentro de estas historias también tenemos a la Sirena de Guatapurí, que se convirtió en este ser por su propia desobediencia y demás personajes que fueron víctimas de sus propias malas acciones. Esto hizo reflexionar a muchos, quienes de alguna forma se relacionaban, ya sea porque ellos hayan desobedecido a sus padres o vieran estos malos actos reflejados en sus parientes. Esto hizo que no abordaran las leyendas como simples historias de fantasía, sino que las relacionaran a su realidad y vieran reflejado a su propio país con sus costumbres.

Por lo tanto, en la Biblioteca Comunitaria encontraron un lugar seguro para entablar relaciones, encontrar una conexión con su familia y descubrir que las leyendas ya eran parte de ellos desde un principio. Se observó que los relatos no eran estigmatizados con el miedo y el terror; sino que, en su lugar, eran aceptados como una forma de ver la realidad del mundo y de paso, una manera divertida y bizarra para advertir al hombre de no hacer el mal para vivir una buena vida. También, se hizo énfasis en la importancia de compartir estos relatos en familia como una forma de compartir el tiempo y contar historias familiares que ayudan al niño o joven a descubrir quién es y sentirse parte de un grupo, y de forma colectiva relacionarse con otros y compartir memorias tradicionales que los forman en creencias y formas de ver la vida, construyendo así su identidad

### 13. Referentes bibliográficos

Colmenares, A. M. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Latinoamericana de Educación*, 3 (1), 102-115. Recuperado de <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.07>

Giménez, G. (2005). *La cultura como identidad y la identidad como cultura. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. México.*

Mercado, A. y Hernández, A. (2010). El proceso de construcción de la identidad colectiva. *Convergencia*, (53), 229-251.

Montoya, V. (2004). *La Tradición oral Latinoamericana. Oralidad*, (12), pp. 47-54.

Ocampo, J. (2006). *Leyendas Populares Colombianas*. Colombia: Plaza y Janés. Recuperado de: <https://books.google.com.co>



Rodríguez, M. (2012). El taller: una estrategia para aprender, enseñar e investigar. Énfasis: Lenguaje y Educación: Perspectivas metodológicas y teóricas para su estudio, (8), pp. 13-44.

## Contenido

Lista de imágenes.....	XI
Lista de figura.....	XII
Resumen.....	XIII
Abstract.....	XIV
Introducción.....	XV
<b>CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....</b>	<b>17</b>
1.1 Problemáticas de la biblioteca comunitaria como un lugar poco conocido...	17
1.2 Rompimiento de la tradición oral.....	18
1.3 Falta de conocimiento de las leyendas.....	19
1.4 Pregunta problema.....	20
1.5 Objetivo general.....	20
1.6 Objetivos específicos.....	20
1.7 Justificación.....	21
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>23</b>
2.1 Estado del arte.....	23
2.1.1 Talleres de memoria oral como recurso para potenciar la identidad.....	23
territorial y la comunicación, movilización y dinamización del Parque Educativo “El Cantón Educativo” del Municipio de Marinilla.....	23
2.1.2 Memoria, tradición oral y lectura, desde la Biblioteca Pública de Sesquilé...25	25
2.1.3 Edición de Publicación Infantil Ilustrada de Mitos y Leyendas de la Tradición Cultural Chilena.....	26
2.2 Proceso de construcción identitaria a partir de narraciones culturales.....	27
2.2.1 Identidad individual.....	32
2.2.2 Identidad colectiva.....	34
2.3 La cultura como parte de una identidad reflejada en relatos y comunidades..37	37
2.4 Tradición oral como una herramienta para acercar a los niños a la cultura con la escritura.....	42
2.5 Marco legal.....	48
<b>CAPÍTULO III: METODOLOGÍA.....</b>	<b>51</b>
3.1 Modelo y enfoque de investigación.....	51
3.2 Participantes.....	53
3.3 El taller como un espacio de aprendizaje y socialización cultural.....	54
3.4 Instrumentos.....	55
3.4.1 Recolección de datos.....	55
3.4.2 Leyendas.....	56
3.4.3 Recurso educativo digital: Genially.....	67
3.4.4 La imagen para enseñar realidades.....	68
3.5 Fases del proyecto.....	70
3.6 Estrategias de análisis de datos.....	73
<b>CAPITULO IV: ANALISIS Y DISCUSION DE RESULTADOS.....</b>	<b>74</b>
4.1 Primera sesión: Leyenda el Dorado y Bachué.....	74
4.2 Segunda sesión: El hombre caimán, La sirena de Guatapurí y La Madre monte.....	82
4.3 Tercera sesión: El pollito maligno, el cura sin cabeza, la bola de fuego, el Sombrerón, el Mohán y la Patasola.....	92

4.4	Cuarta sesión: la leyenda del barco de Caray, el irata Morgan/ Mapa de viajeros.....	93
4.5	Quinta sesión: dibujo.....	108
4.6	Cuestionario Final.....	124
5	Conclusiones.....	129
	REFERENCIAS.....	133

**Lista de imágenes**

Imagen 1. Caligrama.....	74
Imagen 2. Caligrama.....	76
Imagen 3. Caligrama.....	77
Imagen 4. Caligrama.....	78
Imagen 5. Caligrama.....	81
Imagen 6. Mapa de viajeros.....	97
Imagen 7. Mapa de viajeros.....	100
Imagen 8. Mapa de viajeros.....	102
Imagen 9. Mapa de viajeros.....	105
Imagen 10. Mapa de viajeros.....	106
Imagen 11. Dibujo.....	108
Imagen 12. Dibujo.....	110
Imagen 13. Dibujo.....	111
Imagen 14. Dibujo.....	113
Imagen 15. Dibujo.....	114
Imagen 16. Dibujo.....	116
Imagen 17. Dibujo.....	117
Imagen 18. Dibujo.....	118
Imagen 19. Dibujo.....	120
Imagen 20. Dibujo.....	121
Imagen 21. Dibujo.....	122
Imagen 22. Dibujo.....	123

### Lista de figuras

Figura 1. ¿Qué son leyendas?.....	125
Figura 2. Las leyendas.....	125
Figura 3. ¿Es importante compartir las leyendas en familia?.....	126
Figura 4. ¿Cómo describes a la Madremonte?.....	127
Figura 5. ¿Cuál fue tu leyenda favorita?.....	128

## **Resumen**

En el presente trabajo de grado se analizó de qué manera la cultura reflejada en las leyendas colombianas aportan a la identidad cultural de los niños entre los 7 y 15 años, con el objetivo de fortalecer dichas identidades por medio de procesos semióticos y lingüísticos, los cuales se reflejaron en talleres didácticos con los cuales se pretendía lograr una caracterización, un análisis y una identificación de esas identidades. Usando el modelo de investigación acción participativa con un enfoque cualitativo, el cual permitió obtener resultados interesantes como que cada identidad se construye desde su lugar de origen y que además existen terceros los cuales alimentan ese proceso, además también existe esas identidades colectivas las cuales surgen como un fortalecimiento a ese individuo. Finalmente, el proyecto busca que esta población pudiera identificarse por medio de escritos tradicionales como lo son las leyendas y dar un acercamiento a la tradición oral.

**Palabras claves:** cultura, leyendas, identidad, tradición oral,

### **Abstract**

The following degree project analyzes how the culture reflected in Colombian legends contributes to the cultural identity of children between the ages of 7 and 15 years old. This with the aim of strengthening identities through semiotic and linguistic processes, which are analyzed in didactic workshops that aim to achieve a characterization, analysis and identification of those identities. For this, the participatory action research model is used with a qualitative approach, which can obtain interesting results as each identity is built from its place of origin and that there are also other resources that feed that process, in addition there are also those collective identities which arise as a strengthening to that individual. Finally, the project seeks that this population can identify itself through traditional writings such as legends and give an approach to oral tradition.

**Key words:** culture, legends, identity, oral tradition.

## Introducción

El presente trabajo de leyendas como herramienta para potenciar las identidades desde la oralidad, la escritura, la expresión y el uso de recursos, busca contribuir en la construcción de identidad cultural de los niños de la biblioteca comunitaria Palabra viva, quienes viven en su mayoría en el barrio Spring o barrios aledaños al lugar, mediante uso de las leyendas. A través de la identidad cultural, se intenta fortalecer la tradición y el respeto por el lugar donde habitan o de donde vienen el cual comprende el arraigo, apego y pertenencia social del niño en un territorio determinado, Colombia. Para ello, La leyenda como parte de la tradición y cultura de una población, permite el conocimiento sobre las creencias y la visión del mundo de antepasados, brindan cercanía a las raíces u orígenes, como también fortalece la conciencia cultural de la comunidad y su historia. Así, por medio de un taller lúdico didáctico “*Explorando leyendas*”, se brindó un espacio cultural, para fortalecer su conocimiento sobre las leyendas a través de un recorrido regional de forma visual, al compartir historias y relatos orales, con el uso de diversas actividades visuales, escritas y orales en cada encuentro, de trabajo grupal que guiará el proyecto hacia la creación de una página web de Leyendas colombianas, según la creación y recopilación de actividades de cada asistente.

Las didácticas realizadas siguieron un orden temático, desde un reconocimiento del contexto, y leyendas de Colombia de diferentes departamentos. Su objetivo principal es la apropiación de aquellas narrativas que comprenden tanto aspectos culturales como territoriales y amplían la visión de los asistentes con respecto a su nación y los significados que las narrativas le atribuyen. La actividad se realiza en la modalidad de educación no formal, al darse en una biblioteca comunitaria y cuenta con niños de estratos tres y cuatro del barrio Spring del norte de Bogotá. A través del proyecto se propone como elemento clave la participación de los niños asistentes, como de los profesores, en un proceso de auto



reconocimiento como personas pertenecientes a un territorio, que poseen una cultura y están rodeados de diversidad. Para ello se utilizarán leyendas típicas colombianas como lo son la Patasola, el Mohán, la Madremonte y demás historias representativas. También, se motivará a la investigación y exploración de leyendas poco conocidas.

En la actualidad, el desarraigo y la falta de sentido de pertenencia cultural han sido consecuencia tanto del desplazamiento, como de la alta influencia de otras culturas a través de los medios de comunicación y el decrecimiento de la transmisión oral entre familias a causa de la falta de tiempo por el trabajo. Por ello, se realiza el taller con el motivo de reforzar valores identitarios, como también para recuperar leyendas que han empezado a olvidarse por falta de espacios para su socialización. Al ser estas narrativas atrayentes para niños y jóvenes, es una herramienta valiosa para acercarlos de nuevo a aspectos culturales que enriquecerán su auto reconocimiento, con el fin de promover las leyendas como una parte importante de la cultura colombiana.

## **Capítulo 1. Planteamiento del problema**

A partir de la interacción y un cuestionario de diagnóstico realizado a los niños entre 7 y 15 años de la Biblioteca comunitaria “Palabra viva”, se pudo determinar que tienen gusto por la lectura, en especial los textos narrativos como cuentos y novelas juveniles, y se identificaron problemáticas con respecto a las leyendas y la cultura, como también las necesidades de la biblioteca.

### **1.1. Problemáticas de la Biblioteca Comunitaria como un lugar poco conocido**

En primer lugar, se observaron las necesidades de la biblioteca en cuanto a nuevos espacios de lectura y actividades para sus asistentes, que en su mayoría son niños que comprenden edades desde los 7 hasta los 15 años, con una presencia más baja de jóvenes de edades superiores. Dado que muchos de los padres no pueden dedicar las tardes a sus hijos por sus respectivos trabajos, la biblioteca comunitaria Palabra Viva es un lugar que brinda seguridad y atención por medio de acompañamiento de tareas y talleres sobre temas atrayente para ellos. Para ello, el taller Explorando leyendas crea un espacio sobre leyendas e identidad cultural, el primero muy gustado por los niños.

Sin embargo, se pudo observar que hay una gran ausencia de involucramiento con la comunidad que rodea la biblioteca, de modo que la mayoría de los habitantes de la zona desconocían la existencia del lugar. Esto se hizo evidente durante la divulgación de los talleres, puesto que muchos habitantes del barrio donde se ubica y alrededor se vieron sorprendidos al escuchar que poseían una Biblioteca Comunitaria tan cerca. Por lo tanto, el lugar es conocido solamente por un pequeño grupo de la comunidad que viven a pocas calles o asisten a los eventos religiosos realizados en el salón de la primera planta del edificio.

Como consecuencia, la Biblioteca cuenta con una baja presencia de visitantes a tal punto que en un día cuenta solamente con uno o dos niños dentro de las instalaciones, los

cuales hacen parte del programa de asesoría de tareas, brindado de forma gratis a la comunidad. También, hay un buen número de asistentes cuando se brindan espacios educativos, los cuales lamentablemente son muy pocos; pero, demuestran el esfuerzo de la Biblioteca en compartir servicios sobre diversos conocimientos en busca de promover la lectura con el aprovechamiento de las herramientas y el patrimonio cultural que posee el lugar. Así, con el fin de aportar a la creación de espacios culturales y de lectura, se crea el taller “Descubriendo leyendas”.

### **1.2. Rompimiento de la tradición oral**

En segundo lugar, el rompimiento de la tradición oral, como medio de herencia cultural y territorial entre generaciones, sobre todo en la ciudad es un problema en crecimiento; pero, en algunas familias aún se mantiene, más con la presencia de abuelos o personas que comparten relatos que hacen parte de la tradición y el folclor colombiano. La problemática sucede en su mayoría en entornos urbanos, dado que los relatos se desarrollan en espacios rurales y por lo tanto existe una necesidad de compartir las historias en los mismos escenarios. De modo que el distanciamiento con las zonas rurales se ve reflejado en la decadencia de la tradición oral.

Desde otro punto de vista, la globalización es un factor influyente en la desaparición de estas prácticas culturales como también en su fortalecimiento, dado que otras formas de comunicación sustituyen las antiguas, aunque algunos espacios intentan rescatarlas. Como, por ejemplo, el cine como una forma de compartir historias, junto a la televisión con su alto contenido de programación diversa que distraen o educan. Sin embargo, no todo es malo, puesto que existen canales dedicados a la emisión de programas culturales para todas las generaciones. Por otro lado, la competitividad y el horario laboral actual de muchos ciudadanos, otorga poco tiempo de esparcimiento con sus familias y, por lo tanto, poco tiempo para compartir historias de vida o relatos culturales como las

leyendas, a lo cual se añade el uso de la tecnología como principal medio de comunicación y entretenimiento, como también la migración y el desplazamiento son una causa de este fenómeno de cambio cultural.

Por lo tanto, la tradición oral se ha ido perdiendo en gran parte de la comunidad, ya no es un elemento importante de las familias para crear vínculos entre ellos y compartir sobre su origen. Aunque algunas comunidades rurales, indígenas y afrocolombianas continúan la tradición, muchos se han desarraigado de ello. Esto ocasiona no solamente un rompimiento de la práctica, sino también con su historia y el pasado de cada persona, relacionado a su familia y el vínculo con su lugar de procedencia.

### **1.3. Falta de conocimiento de las leyendas**

En tercer lugar, se pudo observar el conocimiento solamente de algunas leyendas representativas y desconocimiento de su origen o la relación con su cultura y lugar de procedencia, de modo que muchas veces se concibe que solamente pertenecen a una región y otras no poseen narrativas de este tipo. Del mismo modo, las leyendas conocidas son muy limitadas a las más comunes como la patasola o la llorona, sin la posibilidad de ampliar más su percepción del territorio y la cultura colombiana a través de otras historias.

Después de todo, las leyendas permiten un acercamiento al contexto cultural de una comunidad, y, por lo tanto, permite comprender sus creencias y costumbres en base a historias heredadas por antiguas generaciones. Por eso, es importante el conocimiento de estas narrativas, que los niños y jóvenes de la actualidad parecen desconocer, puesto que en el diagnóstico inicial mostraron poco dominio del tema y un alto grado de confusión con otro tipo de narraciones como los cuentos. Aunque, del mismo parecen tener un conocimiento vago de leyendas como la Llorona, la leyenda del dorado y la patasola, las más conocidas son poco dominadas.

#### **1.4 Pregunta problema**

¿De qué manera la noción de cultura reflejada en las leyendas colombianas puede contribuir a la construcción de las identidades en niños entre 7 y 15 años de la Biblioteca comunitaria “Palabra viva”?

#### **1.5 Objetivo general:**

Fortalecer las identidades culturales en los niños entre 7 y 15 años de la Biblioteca comunitaria “Palabra viva”, a través de procesos semióticos y lingüísticos.

#### **1.6 Objetivos específicos:**

- Caracterizar los conocimientos básicos culturales de cada uno de los asistentes de la biblioteca “Palabra Viva”.
- Analizar las creaciones de los asistentes de la biblioteca “Palabra Viva” a la luz de los elementos de la identidad cultural abordados en los talleres.
- Identificar el impacto de las leyendas en la identidad de los asistentes de la biblioteca “Palabra Viva” a partir de lo plasmado en sus creaciones.

### **1.7 Justificación**

La identidad cultural es importante en la construcción identitaria del ser humano desde su infancia, de modo que le da un sentido de pertenencia dentro de una comunidad y un territorio. Para ello, la leyenda como herencia cultural es una representación directa de una población o comunidad dado que contiene sus tradiciones y refleja la cultura de un territorio, de modo que permiten un reconocimiento territorial, de la misma forma que permite destacar aspectos culturales e históricos. Además, enriquece la perspectiva de todo el territorio colombiano, como también resignifica componentes pertenecientes a ancestros. Es por eso que se establece como puente entre el participante de la biblioteca y la construcción de su identidad cultural, con la posibilidad de fortalecer vínculos con su entorno que pudieran haberse perdido a causa de desplazamiento. Así, al destacar aspectos culturales e históricos que sean propiamente aceptados por toda la comunidad nos encaminamos a erradicar el regionalismo y a establecer una identidad nacional cultural.

La biblioteca comunitaria Palabra Viva, como un centro de educación no formal, brinda a los niños de la comunidad un espacio de lecturas y de ayuda de tareas a quienes no pueden obtener ayuda de sus padres por ocupaciones laborales. Además, se realiza un conjunto de talleres y actividades que son renovadas cada año. Pero, el calendario de actividades no siempre obtiene propuestas y sus colaboradores intentan con mucho esfuerzo crear espacios de lectura. Por ello, un taller se convierte en una herramienta para el desarrollo de la temática de identidad cultural y leyendas, esto permite la apertura de un espacio alternativo, en el cual los niños del sector del barrio Spring de estrato 3 y barrios cercanos de estrato 4, podrán acceder al conocimiento y la lectura fuera de la escuela de forma diferente, con actividades varias que permitan identificarse como parte de una sociedad y nación.

Fortalecer la identidad cultural y el sentido de pertenencia de los niños, es un tema de gran importancia, si se consideran las influencias de elementos o nociones externas pertenecientes a culturas extranjeras. Ello puede percibirse en la forma de pensar de los niños, así, una de las grandes preocupaciones de la coordinadora de la biblioteca es que los jóvenes desean emigrar a otros países en lugar de quedarse en Colombia. También, puede observarse en la preferencia de comprar productos internacionales en lugar de nacionales y muchos otros ejemplos de la cotidianidad. Por supuesto, no está mal tener gustos diferenciados; pero, el amor y sentido de pertenencia sobre un territorio es un aspecto muy importante para el ser humano que al no desarrollarse correctamente puede afectar la autoestima desde el grupo familiar dentro de una sociedad parte de una nación con riqueza cultural.

Por supuesto, se debe tener en cuenta que al no ser bien enfocados los valores identitarios, se corre el riesgo de caer en el regionalismo, un pensamiento de rivalidad entre regiones, por diferencias culturales y de raza dentro de una nación. Pero, al crear la posibilidad de la interculturalidad como una forma de conocer y aceptar el otro, a través de las leyendas y sus contenidos culturales, el objetivo es concebir una nación unida y no dividida. De modo que la creación de un taller en un contexto de educación no formal da una nueva experiencia cultural y social tanto a los niños asistentes como a los colaboradores y trabajadores de la biblioteca comunitaria, que siempre están en busca de la creación de estos espacios.

## Capítulo 2. Marco Teórico

El presente texto se divide en dos partes, el estado del arte y los tópicos centrales de la investigación realizada. Primero se explora el estado del arte con tres investigaciones a nivel local, nacional e internacional, en las cuales se realizaron talleres o se dieron a partir de relatos culturales de los respectivos lugares donde fueron desarrollados. Cada una de las investigaciones relacionadas tuvo un impacto importante dentro de cada comunidad y las bibliotecas en las que se realizaron, una de ellas se enfoca en el producto final que permitió un acercamiento de los niños a relatos culturales como las leyendas. A continuación, se aborda el estado del arte con respecto a investigaciones y proyectos realizados para la mejora de escritura y planes lectores con respecto a las leyendas y la memoria histórica, como también sobre el fortalecimiento identitario durante los procesos desarrollados:

### 2.1. Estado del arte

Al inicio de la investigación se realizó un rastreo general sobre los talleres de mitos y leyendas realizados anteriormente en bibliotecas de diferentes comunidades de Colombia, con el fin de mantener vivos y compartir aquellos relatos como parte de la herencia cultural de cada individuo, importante en su identidad cultural. Dentro de los trabajos hallados se encuentra:

#### **2.1.1. Talleres de memoria oral como recurso para potenciar la identidad territorial y la comunicación, movilización y dinamización del Parque Educativo “El Cantón Educativo” del Municipio de Marinilla.**

En el trabajo realizado en Marinilla en el año 2015, se buscaba potenciar la identidad territorial y la comunicación, movilización y dinamización del Parque Educativo “El Cantón Educativo”, por medio de la memoria oral recolectada de los habitantes del área urbana y rural del municipio. Para ello se recolectaron y compartieron historias de



cambios socio culturales, mitos, leyendas, entre otros relatos de vida, que permitieron una comunicación con la comunidad y una vinculación con el parque.

Los talleres fueron dirigidos a la primera infancia, infancia, adolescentes y adultos mayores. Para ello, se tuvo en cuenta la memoria oral como un instrumento para conocer el pasado, que permitiera entablar un diálogo intergeneracional en la comunidad. De este modo, los relatos populares tienen un alto grado de importancia, dado que permitieron que los participantes obtuvieran una nueva lectura sobre sus entornos culturales, familiares y locales. Gracias a este proceso se lleva a cabo la conservación de tradiciones legadas, que como producto final son plasmadas en una cartilla en la cual se recolectan todas las historias compartidas.

Otra herramienta de suma importancia fue la participación comunicativa, justificada en su contribución al fortalecimiento de la autoestima y el orgullo por la cultura. Para lo cual fue esencial la cooperación de los actores participativos y el apoyo brindado en los espacios comunitarios alternativos. Este proceso dio apertura a espacios de reflexión y lectura crítica, por medio de una construcción colectiva para el empoderamiento de la cultura. De este modo, el enfoque metodológico fue de carácter cualitativo con el uso de la técnica de grupos focales y el método pedagógico de Educación Popular.

Como resultado del taller se plantea que la tradición oral brinda un sentimiento de proximidad con la comunidad que se esté trabajando, y al mismo tiempo es una forma fácil de abordar y conocer una cultura. Así, la memoria oral es el centro del proyecto llevado a cabo en Marinilla. donde se busca impulsar el arraigo y fortalecer la cultura en un parque educativo, con el uso de la comunicación participativa en un proceso de construcción colectiva. Por consiguiente, se tienen en cuenta aspectos que contribuyen a la comunidad y sus habitantes como la identidad, la pertenencia territorial y el arraigo.

### **2.2.2 Memoria, tradición oral y lectura, desde la Biblioteca Pública de Sesquilé.**

Trabajo realizado con el fin de crear un programa de promoción de lectura llamado “Reviviendo la leyenda del Dorado”, para la integración, el sentido de pertenencia y de igual modo la apropiación de la comunidad. Para ello, se hizo uso del patrimonio cultural inmaterial, la memoria colectiva y la tradición oral, pertenecientes a la biblioteca y la comunidad de Sesquilé, con la ayuda de narraciones de adultos mayores. Así, su mayor propósito fue acercar a jóvenes y niños a la lectura en la Biblioteca Pública Municipal del municipio de Sesquilé.

Durante la investigación se realizaron tres talleres con diferentes tipos de actividades, en los cuales se dio un enfoque diferente a cada grupo de participantes, divididos a su vez en tres grupos: niños y jóvenes, a quienes se les dirigió el programa de promoción de lectura; adultos mayores, quienes contribuyeron con sus conocimientos por medio de relatos de vida y narraciones culturales; y miembros del resguardo indígena que participaron en las actividades realizadas.

Como antecedente se expone que la Biblioteca posee una limitada oferta de servicios y programas, como también la falta de involucramiento de la comunidad. A partir de ello, con un enfoque de investigación cualitativo, se busca contribuir y difundir la memoria colectiva por medio de la oralidad. Para ello se recomienda el desarrollo y diseño de programas de promoción de lectura que involucren a su vez el patrimonio cultural de la biblioteca, junto a la integración de otras generaciones.

Así, también se resalta cómo los profesionales en otras áreas, como lo son los de sistemas y documentación, pueden contribuir a generar un cambio en el apoyo a las

bibliotecas con su organización y respectiva promoción del material, como también para generar espacios educativos a partir de tales actividades.

En el proceso se usó la narración oral para promover la lectura entre los asistentes del taller en la biblioteca, y de igual forma, con el propósito de recuperar la tradición oral, para lo cual se hizo uso de la entrevista como un medio de recolección de relatos. Además, se plantea la falta de programas de lectura, espacios de inclusión y promoción de cultura en algunas bibliotecas públicas, un factor muy importante que conlleva a la realización de talleres para suplir estas necesidades educativas de la comunidad.

### **2.1.3 Edición de Publicación Infantil Ilustrada de Mitos y Leyendas de la Tradición Cultural Chilena.**

El trabajo “Edición de Publicación Infantil Ilustrada de Mitos y Leyendas de la Tradición Cultural Chilena”, se planteó para niños entre los 6 y los 8 años con el fin de inculcar la importancia de la identidad cultural chilena, pues para la autora los niños en esa etapa se encuentran en una madurez de su inteligencia. Por esa razón el tema de mitos y leyendas, historias fantásticas resulta interesante para ellos ya que empiezan a tener una atracción por la fantasía, por eso es importante hacerles conocer su identidad por medio de relatos culturales como lo son las leyendas y los mitos chilenos.

En esta oportunidad no se realizaron talleres pues lo que se quería era sacar ilustraciones en las cuales se les presentará la historia de forma mágica, accesible y llamativo, como parte de la tradición cultural del país; pero, para lograr ese objetivo fue necesario el aporte del diseñador, dado que con sus ilustraciones debe lograr captar la atención del niño sobre la historia y representar lo fantástico en un lenguaje adecuado para el público infantil al cual está dirigido.

El fuerte de todo el trabajo fue la identidad, puesto que esta no es inmutable sino cambiante, y por ello es que esas ilustraciones son demasiado importantes para los niños,

dado que por medio de ellas comprenden la historia y dejan a un lado la oralidad para pasar a la ilustración que permite formar su propia identidad por medio del uso de símbolos y signos que hacen parte de la cultura y se ven reflejados en aquellas narraciones.

Se trabajó con la mitología chilena dentro de las zonas geográficas de donde surgieron las historias, de igual modo, se reforzó el reconocimiento de las distintas zonas culturales. Además, se contribuye a que los niños puedan identificar y relacionar mitos y leyenda con diferentes culturas chilenas, para que así puedan acoger un sentido de pertenencia y de identidad propia.

Además de las ilustraciones, también hubo narraciones escritas y es allí donde tocó tener mayor cuidado pues se debería presentar la información adecuada para la edad y para su pertenencia a determinada cultura y época, para que ellos pudieran comprender que, aunque se hable de tradición no significa que sea algo solamente antiguo o viejo visualmente. Por ese motivo es que este proyecto buscó que los niños vieran la mitología desde una actualidad propia de ellos con la cual pudieran identificarse.

A continuación se abordarán las categorías sobre las cuales gira en torno la investigación, que se divide en tres ejes temáticos de suma importancia como lo son: el proceso de construcción de identidad a partir de narraciones culturales; la cultura, vista como parte de una identidad reflejada en relatos y comunidades que poseen costumbres y tradiciones únicas; y la tradición oral, relacionada con las leyendas y los pueblos tradicionales, usada de forma estratégica como una herramienta para acercar a los niños a la cultura con la escritura y las formas de expresión comunicativas.

## **2.2. Proceso de construcción de Identidad a partir de narraciones culturales**

La identidad es una esencia que contiene todo ser humano, ya que es una serie de rasgos, atributos o características propias de una persona, que se encuentra sujeta a un grupo de personas los cuales se logran diferenciar de los demás. Entonces, cuando las

personas nacen empiezan a tener una identificación propia del lugar donde nacieron y así, con el paso de los años si el individuo permanece en ese mismo lugar su identidad crecerá poco a poco, de modo que se nutre de las creencias e influencias de su entorno, y esto también se logra gracias a las historias que escucha, o lo que se experimente en aquel lugar, entre otras tradiciones propias del espacio donde reside. Pero, en cambio si el individuo decide alejarse de ese territorio puede que su identidad se vea afectada o envuelta en un proceso de transformación, ya que experimenta una interacción con nuevas culturas y esto hace que empiece a transformar su identidad, causando cambios en la construcción de la misma al adaptarse a un nuevo entorno, este tipo de situaciones suceden mucho ya que muchas personas al viajar a otros lugares adoptan nuevos estilos de vida y algunas veces olvidan sus raíces, se olvida de donde son y van perdiendo esa esencia tan vital o la transmisión de aquellos valores que en su momento hicieron parte de la construcción de su identidad.

Para poder mantener esa identidad es fundamental que haya un reconocimiento desde su origen o la relación con otros como parte de un mismo entorno social y cultural. A partir de ello, Stuart Hall (1996) afirma que:

La identificación se construye sobre la base del reconocimiento de algún origen común o unas características compartidas con otra persona o grupo o con un ideal, y con el vallado natural de la solidaridad y la lealtad establecidas sobre este fundamento (p.5).

De tal manera que la identidad es una construcción propia del ser humano, pero que para poder tenerla se deben tener ciertas bases, las cuales se encuentran cimentadas por el lugar donde se nace y las personas que están alrededor durante el proceso de construcción de cada ser, que se da mientras crecen. Es gracias a todo eso que los individuos logran obtener una identidad propia, aunque a medida que pasa el tiempo puede

variar, dado que la sociedad siempre está en constante cambio y, por lo tanto, el ser humano siempre se está adaptando. Por ello mismo, es necesario fortalecer la identidad que se tiene para no perder las bases de la misma, dado que en tales casos las personas se sienten perdidas; pero, ello puede ocurrir por problemas de autoestima o la falta de sentido de pertenencia.

Entonces, ¿qué define la identidad de una persona? La respuesta es clara dentro de una serie de aspectos y patrones a tener en cuenta; sin embargo, al final la identidad se trata de una palabra más compleja de lo que cualquiera podría percibir a simple vista. “Aprendemos a mirarnos los unos a los otros a partir de unos patrones culturales (por lo tanto, educacionales) en los que la identidad es clara, evidente y exclusiva” (Roger y Regalado, 2011, p. 99). De modo que se relaciona de forma exclusiva con un lugar, costumbres específicas, valores determinados y un grupo limitado de personas. Porque la identidad de cada persona está ligada a su origen o su crecimiento dentro de una comunidad.

De esta forma, el lugar donde se nace o crece es importante en este proceso y desarrollo, algunas veces el lugar de origen de los padres también cobra gran importancia por las historias y costumbres heredadas. Las costumbres y los valores se adquieren por medio de la familia; pero también por la interacción con otros en el colegio o el trabajo, por lo cual la familia, amigos, profesores y compañeros de trabajo o estudio, contribuyen constantemente en esta construcción colectiva de identidad. Mientras al mismo tiempo se descubren los gustos y talentos que hacen parte de una identidad individual en desarrollo.

Por consiguiente, también cabe resaltar que la identidad puede llegar a ser compartida o similar a la de otra persona, más si pertenece a la misma comunidad; pero a pesar de eso siempre llevan diferentes rasgos diferenciadores que hacen de cada identidad única y fuerte, gracias a ello si en un futuro hay un cambio de estilo de vida siempre se

tendrá claro quién es. Todo esto ocurre porque según Roger y Regalado (2011), “Se nos forma dentro de una cultura con patrones fuertemente homogeneizadores, patrones a través de los cuales distinguimos a aquellos que no son formados dentro de ese modelo cultural y educativo” (p.99). Por lo tanto, el ser humano se ve afectado por elementos que de forma homogénea influyen en cada sociedad, la diferencia recae en cómo cada individuo lo interioriza y lo hace parte de sí. Así, la identidad es un reflejo de la cultura que rodea a la persona y es visible en formas de comportamiento, expresión e incluso en la convivencia, lo que deja claro la necesidad de una cultura y una comunidad para la creación de una identidad.

Por ello, la identidad se liga fuertemente a la cultura, ya sea de forma individual o colectiva, como también a la sociedad, que hace parte del acondicionamiento de la persona a un lugar y estilo de vida. “Sin comunicación, sin interacción social y sin un contexto cultural preciso es imposible que se establezca la identidad en cualquiera de sus variantes” (Maldonado, 2009, p.25). Por lo tanto, la comunicación juega un rol importante, aún más si se tiene en cuenta la transmisión de saberes entre generaciones que brinda un sentido de pertenencia en base a relatos sobre la familia y lugares de origen que hacen parte de la construcción identitaria.

De acuerdo a lo anterior, el concepto de identidad se amplía al concepto de identidad cultural, dado que según Maldonado (2009), “la identidad que surge de todo proceso de individualización y socialización aparece, así, determinada culturalmente” (p. 25). Entonces, la identidad se determina por la cultura a partir de aspectos como: el ámbito y el marco cultural de la época de la cual el individuo hace parte; y se construye tanto en una búsqueda individual del sentido, como en una interacción activa con el entorno y sus miembros.

Así, la identidad cultural se puede definir como: “la conciencia que el ser humano posee de sí mismo y, al mismo tiempo, la percepción que tiene de los demás y de la cultura de la que emerge” (Maldonado, 2009, p. 25). De modo que se deriva del sentido de pertenencia de la persona sobre un lugar o comunidad, que a su vez contiene un sistema simbólico, de signos, códigos, como también prácticas que son transmitidas por quienes pertenecen a la cultura. Razón por la cual, la memoria, como conexión con el pasado es otro elemento importante, parte de la dimensión sincrónica del ser y su historia, sin la cual no existiría identidad. Por ello mismo, la identidad no es una entidad inmutable, aspecto que genera miedo al contacto con otras culturas y su influencia, porque se cree que dejarán de pertenecer a su grupo de origen, lo que genera a la vez temor a la diversidad.

A partir de lo anterior, se genera la pregunta: ¿la diversidad afecta el proceso de construcción identitaria? Para responder se debe tener en cuenta que, “la identidad no excluye la diversidad, al contrario, necesita la diversidad” (Roger y Regalado, 2011, p. 99). Dado que la identidad requiere de la complementariedad en su construcción, al relacionarse y obtener conocimiento de otras culturas por medio de aspectos políticos o de interés general permite que se construyan percepciones interculturales y a su vez puede fortalecer su propia identidad al sentir orgullo de ser parte de una comunidad única con características diferenciadoras. Por ello mismo, Roger y Regalado (2011) argumentan que, “La diversidad es posibilidad de enriquecimiento y cambio evolutivo si estamos dispuestos a abrirnos relativamente a lo otro. La diversidad es posibilidad de construcción de una identidad más compleja y múltiple” (p. 99). Pero, por sobre todo se debe tener en cuenta que la cultura en sí misma es diversidad y por lo tanto la identidad está llena de ella.

Como ya se había mencionado la identidad también se puede construir con ayuda de historias, leyendas o relatos lo cual hace un gran aporte a todo ese proceso de construcción identitaria, para que a un futuro las personas sigan latentes con su identidad



y no dejen que se desvanezca o que se pierda. A su vez, esto hace parte de la memoria histórica de una comunidad, a lo que se añaden las creencias, los dichos y refranes que son usados por los miembros de la misma y son entendidos dentro de ella como parte de su lenguaje específico. Puesto que la identidad se sustenta en la memoria, el acto de recordar permite una reconstrucción del pasado, como la conformación de recuerdos desde una visión subjetiva.

Como resultado, la educación es elemental en toda construcción del ser humano, para lo cual los contenidos culturales y críticos deben ser precisos. Por medio de esta, la interacción con la diversidad puede ser manejada de forma gradual y aceptada como parte de toda comunidad. Y gracias a la lectura se puede acceder a diferentes narrativas que preservan las historias del mundo y la sociedad, sin perder también el uso de la tradición oral como medio de comunicación y transmisión de información. Por ello, la identidad es una construcción activa del ser humano, ligado al tiempo y la cultura llena de diversidad, apoyada en una comunidad llena de costumbres y tradiciones transmitidas por generaciones como legado cultural de un grupo social. Pero, también representa el sentido de pertenencia con respecto a un lugar y la relación con sus habitantes, ello a su vez contribuye en la autoestima de la persona y la seguridad en sí mismo para tener siempre claro su identidad, incluso aunque esté en contacto con otras culturas.

De modo que hay dos aspectos a tener en cuenta sobre el concepto de identidad, como es la existencia de una identidad individual y de la identidad colectiva, que son parte fundamental del proceso de construcción y desarrollo del ser humano dentro de una comunidad o cultura. A continuación, se realiza una explicación sobre los dos conceptos:

### **2.2.1. Identidad individual.**

Definido como la percepción que tiene el ser humano sobre sí mismo, es un concepto que fue constantemente utilizado en la ilustración. Según Maldonado (2009) en

este modelo, “el sujeto aparece constituido por un “centro” esencial que lo identifica, que, si bien se desarrolla con la propia evolución del individuo, no se altera ni cambia en lo fundamental a lo largo de su existencia” (p. 18). Así, la identidad individual se refiere a la invariabilidad del sujeto, aunque de igual modo se señala que el ser humano no posee solamente una identidad y, por lo tanto, la individual es el resultado del proceso de construcción realizado, es por lo tanto el “centro” o en otras palabras la conciencia del individuo sobre sí mismo, que se refiere también a los rasgos característicos que lo diferencian de otros.

Sin embargo, la identidad no es realmente invariable ni única, dado que existen infinitas influencias y posibilidades de elección sobre quién ser y donde permanecer, además de, “la diversidad de lealtades identitarias, y a la capacidad de dejar unas y adherirse a otras, tal como lo considere la propia persona” (Zárate, 2015, p.119). Todo ello por la existencia de diferentes creencias dentro de una misma cultura o las subculturas que hoy en día tienen un alto grado de presencia en la sociedad, de modo que una persona puede pertenecer o inclinarse a ser parte de varios grupos culturales. Es así como se ve al hombre como ser sociable y comunicativo.

Por supuesto, cada persona tiene una construcción propia de su identidad que depende de su libre elección, en la cual el auto reconocimiento del sujeto como un ser dentro de una comunidad permite que la persona tenga una identidad, y ello también significa que debe ser reconocido por los otros miembros de la comunidad o con quienes interactúa. De este modo, Giménez (2010) plantea una definición sobre las identidades individuales:

la identidad puede definirse como un proceso subjetivo (y frecuentemente auto-reflexivo) por el que los sujetos definen su diferencia de otros sujetos (y de su

entorno social) mediante la auto asignación de un repertorio de atributos culturales frecuentemente valorizados y relativamente estables en el tiempo. (p.3).

De modo que la identidad está ligada a ciertos atributos que Giménez clasifica en dos grupos que son *atributos de pertenencia* y *atributos particularizantes*, que identifican al sujeto con un lugar y una comunidad, por lo tanto, también dan a la persona una identidad tanto única como *socialmente compartida*. Por ello, se concluye que todo individuo necesita o hace parte de un grupo de pertenencia que puede ser: la clase social, el grupo étnico, estar definido por su edad o género, o ser un lugar específico o territorio. Cada ser es único a partir de su estilo de vida que contiene una serie de gustos y formas de consumo particulares, con ideas propias que de igual forma comparten con otros y lo hacen parte de una comunidad.

### **2.2.2. Identidad Colectiva.**

A diferencia de la identidad individual, la colectiva no posee una psicología propia y en su lugar es definida por un suceso, atributos o lugar que comparte una comunidad. Así, el concepto de identidad colectiva es ampliamente relacionado con la identidad social, dado que se caracteriza por su pertenencia a un grupo. Por lo tanto, “la fuente de identificación del individuo es el propio grupo, pero los otros juegan también un papel importante, ya que cuando experimenta que es diferente a los otros se reafirma la pertenencia al grupo” (Mercado y Hernández, 2010, p. 232). Así, su sentido de pertenencia se vuelve un factor importante por el alto grado de significado emocional y valor que el sujeto le ha dado.

Por otro lado, pertenecer a un grupo y diferenciarse de otros conlleva más elementos y características sobre la identidad del individuo de lo que parece; después de todo, el diferenciarse de otros grupos no significa que realmente se sienta perteneciente a un grupo específico, aunque le permite identificar que se relaciona con alguno. Para saber

que pertenece a un grupo, debe sentir una conexión con sus costumbres y valores, y según Mercado y Hernández (2010) esta identificación, “se da como resultado de un proceso de categorización en el que los individuos van ordenando su entorno a través de categorías o estereotipos que son creencias compartidas por un grupo, respecto a otro” (p. 233). Por lo tanto, las personas construyen su identidad con referencia a un grupo, la identidad es el espejo del grupo social, del cual son parte mediante un proceso de inclusión, y este a su vez se autodefine por sus características comunes (costumbres, valores, etc.), y lo que los diferencia de otros.

Así, la identidad supone ser parte de un grupo, ya sea al pertenecer como un miembro adscrito para cumplir un rol dentro de una colectividad, como parte de un movimiento o grupos alternos, o mediante su apropiación al conocer y compartir todo conocimiento cultural por medio de la familia y demás relaciones personales. Entonces, la apropiación implica un nivel profundo de identidad, dado que supone que el individuo asume todos los atributos colectivos como propios y pueden compartir sus conocimientos al respecto con certeza. Por ejemplo, las narrativas tradicionales como las leyendas, hacen parte de un colectivo como conocimiento compartido que hace parte de la identificación de cada individuo con un grupo social, y la tradición oral es una práctica que lo caracteriza y permite compartir estos conocimientos; lo que conlleva a la necesidad de un proceso social en toda construcción de identidad.

Por consiguiente, es preciso señalar que la construcción identitaria de todo ser humano es subjetiva y depende de su contexto social, dado que, los sujetos van interiorizando toda una estructura cultural que se comparte de forma colectiva. Sin embargo, en la actualidad hay factores cambiantes, dado que ahora existe una pluralidad de pertenencias culturales y todas las personas pertenecen a diversidad de grupos.

A lo largo de su vida los individuos van aprendiendo el bagaje cultural que requieren para vivir en sociedad, que incluye roles, actitudes, comportamientos proporcionados por los diferentes agentes de socialización, teniendo en los primeros años de vida a la familia—aunque hoy sea en forma parcial—, como el primer grupo de referencia. (Mercado y Hernández, 2010, p. 235).

De modo que, la familia como un primer grupo de referencia, es la cual aporta las bases de la identidad y permite que se creen conexiones con el entorno y otros agentes con los cuales se interactúa, puesto que a partir del lugar donde resida y los establecimientos como colegios, elegidos en su mayoría por la familia, se generan nuevas relaciones y contacto con otras ideas compartidas. Por ello, representa la primera fase del proceso, como también refleja y transmite la homogeneidad que existe dentro del grupo del cual se hace parte en un primer momento y con el cual hay una relación de alto grado, al ser parte de una identidad colectiva.

Por lo tanto, ser parte de una identidad colectiva significa estar unido a otros individuos de un mismo grupo por medio de valores, imágenes y creencias; y para ello es necesario la interacción comunicativa a través de espacios participativos de comunicación, donde las personas puedan elegir e identificar a qué grupo pertenecen. Por ello mismo, la colectividad hace parte del proceso individual, en un proceso articulado que permite a cada individuo reconocerse como una persona perteneciente a un lugar con cualidades únicas.

Por consiguiente, el manejo de leyendas, creencias y vocabulario de la cultura colombiana en los talleres, permite que los niños y jóvenes asistentes se identifiquen dentro de un colectivo y fortalezcan su identidad individual al adoptar conocimientos que se verán reflejados en su personalidad y visión sobre el mundo, aspectos que los harán únicos. Así, generan relaciones con otros y una apropiación de su entorno, como también de la biblioteca y quienes hacen parte del lugar. Por lo tanto, se fortalece su relación con la

cultura a través de la oralidad, con historias que han pasado de generación en generación y han creado un grupo de creencias que hacen parte del estilo de vida de los colombianos.

### **2.3 La cultura como parte de una identidad reflejada en relatos y comunidades**

Para lograr una definición del concepto cultura de manera amplia y clara, de forma tal que se asocie a nuestro proyecto, debemos remitirnos al pasado. Pues “se dice que el término se tomó de Cicerón quien metafóricamente había escrito la *cultura animi* (cultivo del alma)” (Molano, 2007, p.70). Sin embargo, a nivel general este tipo de conceptos no son estáticos, es decir, al asociarlos a una disciplina en concreto pueda llegar a cambiar su significado, aunque alguna vez pueda llegar a conservar su raíz etimológica. En este sentido, retomamos el término cultura desde el punto de vista antropológico; donde se tienen en cuenta el arte, la religión y las costumbres, que ciertamente son aspectos que pueden ser de escala individual, o grupal.

No obstante, desde nuestra disciplina requerimos un significado más acorde con nuestro campo profesional, de modo que “a mediados del siglo XX, el concepto de cultura se amplía a una visión más humanista, relacionada con el desarrollo intelectual o espiritual de un individuo que incluía todas las actividades, características y los intereses de un pueblo” (Molano, 2007, p.70). Concepto que aplica incluso en el mundo moderno, en donde aplica con más fuerza con la construcción de identidad del ser humano y las colectividades que comparten la cultura como un referente de unión y socialización.

En esta medida constituimos la cultura como un concepto dinámico y cambiante, que, si bien en el transcurso del tiempo puede recibir modificaciones, se cree que toda esa diversificación conceptual llega a conservar las funciones del término cultura en concreto, una de ellas evidentemente es la de diferenciar a una comunidad de otra. Dado que la cultura contiene un grupo de característica y conocimiento muchas veces heredados, que identifica toda una comunidad, cobra gran importancia en la sociedad.

Cultura es lo que le da vida al ser humano: sus tradiciones, costumbres, fiestas, conocimiento, creencias, moral. Se podría decir que la cultura tiene varias dimensiones y funciones sociales, que generan: un modo de vivir, cohesión social, creación de riqueza y empleo, y equilibrio territorial” (Molano, 2007, p.70).

Por lo tanto, cada lugar o comunidad posee una cultura que influye en el contexto social, porque incluso los roles de cada individuo están cimentados sobre conceptos culturales, ya sea el rol dentro de la familia, como el primer grupo referente de todo individuo, como el rol que posea dentro de un grupo específico, ya sea religioso, político, entre otros. La cultura le da sentido a la visión que cada persona tiene sobre el mundo o solamente lo que le rodea, dado que en cada comunidad se manejan una serie de conceptos que difieren de otros por el grupo de creencias que se manejan en cada grupo social o cultural.

Sin embargo, el concepto de cultura desde lo teórico, e incluso desde lo práctico es dinámico y cambiante, eso no quiere decir que el poseedor de ella tiene que serlo también. Giménez (2005) afirma que, “las culturas están cambiando continuamente por innovación, por extraversión, por transferencia de significados, por fabricación de autenticidad o por “modernización”, pero esto no significa automáticamente que sus portadores también cambien de identidad” (p.19). Porque la cultura no cambia en su totalidad, las bases se mantienen, mientras algunos aspectos son impactados por nuevas influencias que permiten ampliar los conocimientos de quienes hacen parte. Siempre existirán y emergerán factores que propiciarán un cambio, ya sea de forma interna o externa dentro de cada comunidad. Después de todo, la lengua como reflejo de cada cultura, nunca se ha mantenido estática; pero, ello no significa que sus hablantes hayan dejado de hablarla, simplemente se adaptan y adquieren nuevas habilidades.

En este orden de ideas, se considera a los participantes de la biblioteca como actores sociales, que en constante interacción, profundizan el término cultura a través de los diferentes significados culturales; entendiendo éstos desde la perspectiva de Giménez (2005), quien afirma que “los significados culturales se objetivan en forma de artefactos o comportamientos observables, llamados también por John B. Thompson (1998: 202 y ss) “formas culturales”, por ejemplo, obras de arte, ritos, danzas” (p.3,4). Del mismo modo, nos apoyamos en las leyendas como el medio para aportar a la construcción identitaria de cada uno de los participantes de la biblioteca. Y para ello, se tiene en cuenta la tradición oral, la lectura y la escritura, como tres artefactos claves que permiten que haya una serie de creaciones tanto individuales como colectivas, en las cuales se comparten diversos conocimientos culturales con los cuales se puedan identificar. Así, la comunicación y la interacción con otros brinda la posibilidad de construir nuevas formas de pensar e interiorizar la cultura en toda su amplitud.

Entonces, ¿qué tan importante es la cultura para el ser humano? Es de gran importancia, dado que en su mayoría define a cada individuo, de igual forma en que aquel la define, porque transforma y también es transformada. “lo que nos distingue es la cultura que compartimos con los demás a través de nuestras pertenencias sociales, y el conjunto de rasgos culturales particularizantes que nos definen como individuos únicos, singulares e irrepetibles” (Giménez, 2010, p.3). De modo que la cultura hace parte fundamental de la persona y siempre se encuentra presente en su contexto social, no existiría identidad individual ni colectiva sin la existencia de ella.

Además, a la cultura se le da una serie de funciones como motivo del sentido de pertenencia que da hacia un grupo o colectivo. Según Maldonado (2009), “la función de la cultura no se agota en su tarea de aglutinar la voluntad de pertenencia de individualidades distintas en torno a una misma definición colectiva” (p. 61). Es decir, la cultura establece



y da una serie de atributos que además de brindar un sentido de pertenencia a todo un grupo, permite una relación con otros, como también una división, que es la función a la que se refiere Maldonado (2009), “de fijar los límites externos de las distintas macro unidades culturales entre sí” (p. 61). Así, se establecen demarcaciones que permiten una diferenciación, porque cada cultura posee atributos diferentes, aunque muchos puedan relacionarse y permitir espacios de diversidad.

De igual modo, Giménez (2005) afirma “considerar la cultura preferentemente desde el punto de vista de los actores sociales que la interiorizan, la “incorporan” y la convierten en sustancia propia. Desde esta perspectiva podemos decir que no existe cultura sin sujeto ni sujeto sin cultura” (p.4). En ese sentido se plantea el proyecto, con los participantes como protagonistas de un espacio de interculturalidad para la construcción de su identidad cultural. Donde la interculturalidad se toma a partir de la diversidad existente dentro de la cultura colombiana, si se tiene en cuenta que la cultura puede caracterizar un lugar, ya sea de forma local, regional o nacional.

A partir de ello, se debe tener en cuenta que en todo lugar hay multiculturalidad, causado por una serie de factores, por ejemplo, en Colombia, este fenómeno se da por la migración y constante desplazamiento y el contacto que de igual forma se tiene con otras culturas, como parte de un mundo globalizado. Por lo tanto, la cultura cambia y se diversifica, para aceptar así que se vive en una sociedad intercultural. De modo que incluso en los contextos educativos, se debe prestar más atención a estos factores y fortalecer la cultura a través de materiales culturales que permitan conservar un equilibrio en materia de identidad. Porque, aunque la cultura significa también diversidad, tener una conexión con un lugar o un colectivo y su historia, permite una visión más clara sobre las preguntas, ¿quién soy? y ¿qué quiero ser? Que hacen parte de todo ser humano en su búsqueda de identidad.

Así mismo, se debe comprender el concepto de diversidad desde el contexto cultural, como parte fundamental de la cultura y sus procesos de cambio, como símbolo del mundo en su vasta extensión. De acuerdo a ello, según Valdez y Romero (2011), se plantea que:

La diversidad se entiende como realidad humana y espacio donde se inscriben las distintas culturas. Tal realidad supone que cada persona, grupo y/o comunidad tienen una identidad constituida por múltiples contactos culturales; es decir, tiene su especificidad a partir del otro.

Desde este punto de vista, el concepto tradicional de cultura donde un grupo colectivo es influido por una serie de costumbres y tradiciones de forma homogeneizada cambia, pero, se debe considerar que su primer grupo referente, la familia, plantea unas bases culturales que siempre serán parte de la persona. La cultura no desaparece y el tener contacto con otros grupos puede reforzar el sentido de pertenencia y permitir un intercambio cultural. Así, se replantea la construcción identitaria de cada individuo y se asume que, a fin de cuentas, esto es un producto de elección propia, donde cada sujeto se siente identificado por una cultura y decide ser parte de la colectividad que mejor lo identifique. Ello conlleva a la necesidad de aceptar las diferencias de otros y no ver la diferencia como una imposibilidad para interactuar y aprender, porque la diversidad no es sinónimo de división, sino de un mundo lleno de infinitas historias y realidades, que generan riqueza cultural.

Para concluir, se plantea el taller *Descubriendo leyendas* como un espacio cultural, donde sus asistentes tienen la oportunidad de conocer su historia por medio de narrativas fantásticas creadas en contextos culturales cercanos. Aunque la globalización y fenómenos de migración o desplazamiento han generado distanciamiento con ciertas prácticas claves de la cultura, también han traído una serie de historias y elementos que siempre enriquecen

la cultura y el proceso de construcción identitaria que se da en base a ello. Por otro lado, las nuevas tecnologías no deben ser vistas como amenaza, sino que deben ser transformadas en oportunidades para compartir y dar a conocer la diversidad cultural colombiana.

#### **2.4 Tradición oral como una herramienta para acercar a los niños a la cultura con la escritura**

La tradición oral hace parte del origen de todas las culturas, dado que fue la base de muchas historias que se compartieron de generación en generación, hasta convertirse en historias escritas o formar parte del folclor de cada nación. Como ejemplo existen historias como la Llorona, que es una leyenda latinoamericana compartida en varios países con versiones diferentes otras como propiamente colombianas como la madre monte, Bochica, la leyenda del Dorado entre otras.

La tradición oral tuvo innumerables personajes que aún sin saber leer ni escribir, transmitían historias reales, fantásticas, y demás, las cuales pasaron de generación en generación y de boca en boca, hasta que llegó la innovación del plumero y de la hoja gracias a ellos la oralidad pasó a ser escrita para poder crear y mantener una memoria colectiva para poder tener la certeza de que la tradición se iba a salvar de ser olvidada por las nuevas generaciones, como lo menciona Montoya (2004), “La tradición oral latinoamericana nos fue llegando al paso de los años a través de lo impreso. Así se ha ido salvando esta rica memoria colectiva en la que predomina la imaginación popular” (p.47), como ya se había mencionado, aunque la tradición fue pasada de lo hablado a un papel su meta era mantener esa tradición que ya había podido identificar a nuestros ancestros, pues gracias a sus historias nosotros en la actualidad conocemos un poco de sus vidas y de cómo se llevaba todo en aquella época.

En los talleres que se aplicaron en la Biblioteca Palabra Viva también se manejó la oralidad pues varias de las leyendas fueron contadas por nosotros mismos y eso hizo que los participantes estuvieran más pendientes pues esos relatos les generaban cierta curiosidad, como la mayoría de los participantes eran niños para ellos lo que se les contaba era algo grandioso, pues ellos como nacieron en una ciudad tan habitada y congestionada poco saben de historias sobre seres extraños reales o irreales, cada vez que se contaba una historia lo que se buscaba era que los niños empezaran a identificar su origen de donde provenían, que pasaba en aquel lugar y si también alguien de su familia conocía alguna historia, pues desde allí ellos también comprenden que existían valores que son fundamentales para cualquier niño ya que las leyendas contadas siempre buscaba que los habitantes tuvieran un buen comportamiento para evitar una consecuencia peligrosa.

Como ya se mencionó, todas esas historias generan valores, como por ejemplo, el respeto a todos los personajes que allí se presentan, el amor por la naturaleza pues tenemos el ejemplo de la madre monte la cual cuida su hogar, también se entiende que beber mucho hasta perder el control también se vuelve malo, que si los padres maltratan a sus niños pueden ser castigados, si escuchan ruidos extraños sin saber su procedencia también pueden estar en peligro, si un niño comprende y retiene esa información sabe que la naturaleza se debe cuidar, que los animales se deben querer, que no se deben hacer acciones negativas pues porque pueden traer su consecuencia grave, además también se brinda la solidaridad pues el participante comprende que debo advertir a otro para que no haga locuras, pero en la actualidad tenemos un gran problema pues gracias a toda la tecnología lo que ha hecho es que las personas pierda credibilidad a esos personajes que en su momento fueron importantes y respetados.

Gracias a la tradición oral el estudiante puede ya estar teniendo un acercamiento a la literatura o al cualquier tipo de lectura, pues al escuchar ellos ya pueden empezar a despertar esa curiosidad por las cosas escritas, las leyendas son historias que se pueden contar de forma oral o se pueden leer, por ese motivo es que la oralidad también debe ser lúdica para que no se quede tan plana, actualmente eso también pasa en la educación todo es tan plano que los estudiantes pierden el interés y por ello es que existe tanta mortandad.

En la educación las leyendas están perdiendo su papel pues se quedaron simplemente en un tema más y de allí no se pasa por tal motivo es que también la oralidad se está perdiendo pues ahora pareciera que solo basta leer para comprender una leyenda, pero eso no debería ser así ya que la magia de una leyenda es que sea narrada de forma creativa para que el niño empiece a identificar su propia identidad y su cultural popular o tradicional. Cuando las personas ya pueden establecer su propia cultura empiezan a crear manifestaciones por las cuales se evidencia todo lo que han aprendido y a su vez fortalecen su identidad, la cual ya tiene una base desde de donde viene o proviene y desde lo que se les ha contado.

Conectando lo anterior, la familia y sobre todo las personas de mucha edad como lo son los abuelos, bisabuelos y tatarabuelos pues gracias a ellos es que se puede mantener esa tradición oral que se ha venido perdiendo al pasar el días, las semanas, los meses y los años, gracias a esos personajes es que los niños conocieron las primeras versiones de las leyendas, pues aunque se les cambiaban cierta información de ellos se obtuvo esa primera versión la cual dejo una pequeña enseñanza sembrada en los niños, pues cabe recordar que para los ancestros toda leyenda era de respeto y por ellos es que las personas tenían un mejor comportamiento y eran más creyentes de dichas historias.

Ahora es importante mencionar el papel de la leyenda en el ámbito educativo actual, pues con la llegada de la nueva tecnología su papel ha variado ya que al incorporarse

todos los participantes empiezan a estar implicados, al estar todos en ese mismo círculo se debe empezar a tener cuidado con las costumbres, el folclore y las manifestaciones culturales que se pueden evidenciar en cada uno de los miembros de la comunidad, gracias a la tradición oral figuran textos los cuales resaltan las fiestas populares y la diversidad lingüística de una comunidad que construye objetivos claros sobre el aprendizaje de una tradición ya establecida.

En Colombia como en muchos países las leyendas son autóctonas de algunas regiones lo que las vuelve aún más importantes ya que entonces los habitantes de dicha región comprenden que allí en su lugar de origen existió o existe una historia real la cual hace que se identifique pero que además aprenda que hacer ciertos actos de maldad es negativo, pues cuando un hombre nace en un lugar y toda su vida se queda allí empieza a tener anécdotas, a conocer historias, a saber más de su origen y del origen del lugar donde está ubicado y justo ahí es donde las leyendas contadas tradicionalmente empiezan a cumplir su labor pues por medio de ellas se conocen más orígenes, se comprenden ciertos comportamientos, se extraen algunos valores y lo más importante se fortalece la identidad individual y colectiva.

La tradición oral es un patrimonio que tiene un país pero que no es tangible ya que como se narra lo que se logra es que se hagan textos dispersos y multiformes los cuales recopilan información importante de lo que se está contando, como en este caso las leyendas las cuales son anónimas puesto que no se ha confirmado quien o que las escribió o si realmente todo paso como se cuenta. Al pasar de lo oral a lo escrito lo que se hace es una recuperación de este patrimonio el cual es sumamente importante ya que gracias a ellos como hombres se pueden identificar de una forma más clara, ya con las nuevas tecnologías ese patrimonio es más fácil de obtener y de llevar a todos lados, con la tecnología ya desde los más pequeños hasta los más grandes pueden acceder a esa información e interpretarla.

Como ya es conocido la cultura y la tradición oral van de la mano pues uno depende de la otra ya que gracias a la oralidad empieza a tener significación dentro de una comunidad colectiva la cual también se empieza a identificar, puesto que es una comunidad colectiva existe una variedad de experiencias los cuales pueden hacer que la tradición oral tenga un peso más en su narración, gracias a todas esas producciones la tradición oral se ha visto amenazada por los factores socioculturales que han ido llegando a las diferentes regiones y zonas del mundo ya que han invadido su ámbito natural y tradicional del cual surgieron o nacieron.

Al pasar el tiempo todo va cambiando y variando pues ya nada es igual a como era antes, las personas cambian, las cosas cambian todo cambio por ello la tradición oral también cambió, pues, aunque existen muchos escritos o relatos sobre las leyendas están siempre van conservar algo en común que es su carácter popular y por ellos su tradición sus raíces su origen su historial original. Como dice Mendoza, “su recuperación es parte de la actividad cultural que cada generación debe realizar para preservar y transmitir su patrimonio” (2003, pág. 14), el autor lo que hace es confirmar lo que ya se dijo pues cada generación se debe encargarse de recuperar su patrimonio aunque no sea tangible y poco visible puesto que la idea es que la base que es la tradición no se pierda, pues como ya muchos de los abuelos han muerto puede que se esté perdiendo esa tradición porque muchas veces los papás evitan hablar de esos temas o simplemente ya no tienen ese mismo carisma que tenían sus ancestros y eso es complejo ya que como se encuentran en nuevo contexto social el cual es tecnológico piensan que solo basta con que se lea y ya, sin saber lo importante de una tradición, de una identidad y de una cultura.

Durante todos los talleres el fuerte fueron las leyendas, se hizo una recolección ardua de muchas leyendas que los niños no conocían sin dejar atrás las más conocidas por ellos como lo fue la Llorona, La Madre monte, El Mohán, El Sombrerón entre otras las cuales

conocieron gracias al colegio pero porque fue un tema y ya, puesto que jamás profundizaron sobre esta gran riqueza que se tiene en el país y los participantes al contarles las historias comprendieron que no solo son narraciones sino que realmente tiene un trasfondo y que siempre van más allá. Aunque no se crea mucho la leyenda es un exponente muy amplio y muy rico del patrimonio poético el cual se manifiesta en su esencia que es la tradición oral, de cómo que en las regiones y departamentos las personas empiezan a crear y a contar dichas leyendas las cuales empiezan a transmitirse por las generaciones manteniendo su fascinación y su misterio jamás resuelto o expuesto.

Continuando con Mendoza A menciona que “la tradición oral es un exponente de las señas de identidad de un grupo cultural” (2003, pág. 15), como ya se habló de identidad y de cultura lo que el autor hace es fortalecer la tradición oral pues como él lo menciona la oralidad es un exponente de identidad en cualquier grupo cultural existente, ya que en la actualidad existen tantos grupos culturales la oralidad es la que se encarga de que cada individuo empieza a tener una identidad individual pues no todos interpretan lo narrado de la misma forma puesto que no todos piensan igual, pero aun así lo que sí poseen en común en la tradición y lo que sigue que es la oralidad.

El autor en todo su libro siempre está mencionando lo importante que es la tradición oral pero además le asigna muchos significados y varias reflexiones como lo menciona:

La tradición oral es un conjunto de producciones en las que a modo de espejo un grupo, una comunidad, pueblo se reconoce y se ve reflejado a través del espejo reconoce sus raíces que emergen, de juegos, de referencias, de canciones y de costumbres. (Mendoza A, 2003, pág. 16).

Con lo que el autor menciona el campo de tradición oral se vuelve más amplio puesto



que gracias a ella todo individuo se puede ver reflejado pues en alguna parte de la historia se va sentir identificado, pues aunque no todos piensen igual si van a tener algún punto en común igual eso también va a depender de su lugar de origen o de residencia, de sus abuelos, de sus padres, de sus creencias, es que al final es mucho lo que encierra una tradición y como se interprete, además su avance y su reflejo siempre dependerá del receptor y de cómo este lo tome.

Ese reflejo que ya se mencionó hace que cada participante de la comunidad puede ser una base fundamental dentro de su misma cultura pues puede llegar con cosas nuevas, pero manteniendo la base que es la tradición, también es importante resaltar que el lenguaje juega un papel importante en este caso pues como cada leyenda sufre cambios lingüísticos esto puede aportar a la identidad de cada individuo.

## **2.5 Marco legal**

### **Proyecto de Ley No. 130 de 2013 y Plan Nacional de Lectura y**

#### **Bibliotecas**

Proyecto de Ley decretado por el congreso de la República de Colombia durante el año 2013, “Por el cual se fomenta el hábito de la lectura y la escritura en los Programas de Educación Preescolar, Básica y Media, mediante la incorporación de la hora diaria de afectividad por los libros, la lectura y la escritura y se dictan otras disposiciones” (Ramírez, p.1). Esta disposición sobre programas para promover hábitos de lectura y escritura, también se implementó por la Dirección de Lectura y Bibliotecas de la SCRD en conjunto con sus bibliotecas comunitarias afiliadas, que se refleja en la actualización del Plan Nacional de Lectura y Bibliotecas, demandado por el artículo 7 del proyecto de Ley, que dio como resultado el Plan de Lectura y Escritura (PNLE), Leer es volar, renovada en el 2018 a Leer es mi cuento, que busca que la lectura sea una ampliación del mundo cultural

y social. Con ello se interesa en fortalecer líneas específicas sobre socialización, comunicación, seguimiento, entre otros.

Así, según la ley 1379 de 2010, en su artículo sexto, sobre los derechos fundamentales de las bibliotecas del territorio colombiano y parte de la red pública, “todas las comunidades del territorio nacional tienen derecho a los servicios bibliotecarios y, con ellos, a la lectura, la información y el conocimiento”, como también expone que, “las bibliotecas son espacios idóneos para la promoción de la lectura, la formación continua a lo largo de la vida y al desarrollo de una cultura” (p.4).

### **Ley 397 de 1997**

Con el fin de proteger el patrimonio cultural de la nación, se crea la ley general de cultura en consideración con los artículos 70, 71 y 72 de la constitución política, con el fin de estimular y fomentar la cultura en el país. Por consiguiente, de acuerdo al artículo 1, uno de los principios fundamentales de la ley indica que la cultura es, “fundamento de la nacionalidad y actividad propia de la sociedad colombiana en su conjunto, como proceso generado individual y colectivamente por los colombianos. Dichas manifestaciones constituyen parte integral de la identidad y la cultura colombianas” (p. 1). Con ello se refiere a diversas manifestaciones culturales y a su vez, se compromete a impulsar y estimular proyectos culturales que respeten la variedad cultural del país.

Además, según el artículo 4:

El patrimonio cultural de la Nación está constituido por todos los bienes y valores culturales que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la tradición, las costumbres y los hábitos, así como el conjunto de bienes inmateriales y materiales, muebles e inmuebles. (p.2).

De modo que el las tradiciones y costumbres forman un rol importante como expresión de nacionalidad colombiana, que ayuda en la construcción de la identidad

nacional de cada individuo. Por lo tanto, se protege la identidad cultura y los bienes materiales, dentro de los cuales se destaca la literatura y las narrativas orales como costumbre y textos escritos.

## Capítulo 3. Metodología

### 3.1. Modelo y enfoque de investigación.

Reconocidas en la literatura colombiana como elementos narrativos provenientes de alguna región, las leyendas son partícipes de nuestra cultura, al llevar consigo una marca genética que logra desentrañar algunos misterios históricos en todo el territorio colombiano; permitiendo reconocer algunos aspectos de nuestra identidad, que involucrados en nuestra personalidad nos hace pertenecer a un grupo regional en específico. Así mismo estos grupos son enclaves que resignifican el porvenir de supervivencia, entendiendo <enclave> como un “grupo humano inserto dentro de otro con características diferentes, especialmente de tipo político, religioso, étnico o geográfico” (oxforddictionaries, 2019).

En este sentido tratamos las leyendas regionales como enclaves en la construcción identitaria basados en un paradigma histórico, de interés práctico, con la intención de ubicar y orientar a los participantes en el camino correcto hacia su identidad cultural. De tal modo que podemos vincular las leyendas regionales a la identidad del ser humano enfocados en la investigación-acción participativa (IAP).

En este orden de ideas se pone en marcha el proyecto de investigación (monografía) bajo la siguiente definición:

La IAP constituye una opción metodológica de mucha riqueza, ya que, por una parte, permite la expansión del conocimiento, y por la otra, genera respuestas concretas a problemáticas que se plantean los investigadores y coinvestigadores cuando deciden abordar una interrogante, temática de interés o situación problemática y desean aportar alguna alternativa de cambio o transformación (Colmenares, 2012, p. 103-104).

De modo que se reconoce a los participantes de la biblioteca como agentes de un proyecto en pro a su construcción identitaria; además de tener en cuenta que la educación es un proceso de construcción jalonada por el estudiante. Así “las personas que participan, independientemente de su grado de educación y posición social, contribuyen en forma activa al proceso de investigación” (Balcazar, 2003, p60).

Además de presentar las características necesarias y pertinentes para el desarrollo del proceso de investigación, la IAP “provee en la presente un contexto concreto para involucrar a los miembros de una comunidad o grupo en el proceso de investigación en una forma no tradicional- como agentes de cambio y no como objetos de estudio” (Balcazar, 2003, p.61). De este modo reconocemos las cualidades que hacen de la IAP la metódica perfecta para este proyecto, como se afirma a continuación.

La investigación - acción participativa presenta características bien particulares que la distinguen de otros enfoques metodológicos y que la hacen más viable para transformar realidades sociales. Según Pring (citado por Antonio Latorre, 2007, p. 28), son cuatro las características que presenta esta metodología, a saber: cíclica, recursiva, porque pasos similares tienden a repetirse en una secuencia similar; participativa, ya que los involucrados se convierten en investigadores y beneficiarios de los hallazgos y soluciones o propuestas; cualitativa, porque trata más con el lenguaje que con los números, y reflexiva, pues la reflexión crítica sobre el proceso y los resultados son partes importantes en cada ciclo (Colmenares, 2012, p. 106).

Utilizando un enfoque cualitativo ya que se pretende crear un proceso de iniciación contextualizado desde un ambiente natural y todo esto se debe a la recolección de datos ya que se establece una estrecha relación entre los participantes de la investigación los cuales con su experiencia aportan bases para la investigación que se piensa desarrollar, con este

enfoque lo que se busca es poder analizar una realidad desde lo subjetivo y la idea es dejar a un lado las estadísticas, con este enfoque lo que también se busca es crear una dispersión de información y no una limitación, así como Sampieri (2006) afirma:

Con el enfoque cualitativo se tiene una gran amplitud de ideas e interpretaciones que enriquecen el fin de la investigación. El alcance final del estudio cualitativo consiste en comprender un fenómeno social complejo, más allá de medir las variables involucradas, se busca entenderlo. (p.8)

Con respecto a lo que menciona el autor es necesario resaltar que con esta investigación se busca que los niños se identifiquen por medio de las leyendas, y de igual modo se evidencie un resultado notorio en todos los participantes del proyecto sobre el impacto de los aprendizajes obtenidos a partir de la leyenda en su construcción identitaria.

Se busca crear reflexión sobre la diversidad cultural y una apropiación a ella, y que no pasen un quiz o una evaluación para saber si realmente se identifican con su región, o el uso de herramientas memorísticas. La interacción y socialización son un factor fuerte para generar un óptimo resultado que perdure en los asistentes al taller y la misma biblioteca como parte del proyecto.

### **3.2. Participantes:**

Para el taller realizado en la Biblioteca comunitaria Palabra Viva, se contó con la participación de 13 niños y jóvenes del barrio Spring, el barrio Prado Pinzón y el barrio Prado Veraniego, en su mayoría los asistentes son estudiantes de colegios de la zona. Además, contó con la asistencia de dos madres que participaron en la mayoría de las actividades. Los participantes son de género masculino y femenino, que se encuentran en las edades de 7 a 15 años, el rango de edad permitió contrastar diferentes puntos de vistas sobre las leyendas y las tradiciones que las rodean, y su impacto dentro de la cultura

colombiana mediante el análisis de dichos, creencias y refranes que son parte de sus familias y personas a su alrededor.

### **3.3. El taller como un espacio de aprendizaje y socialización cultural**

El taller es un espacio educativo dinámico donde se comparte conocimiento por medio de una serie de actividades que permiten el desarrollo de ciertas habilidades. Para el taller *Descubriendo leyendas*, se hizo enfoque en las habilidades escritas y comunicativas de los asistentes, para lo cual se tuvo en cuenta la lectura y diversas narrativas orales. Se desarrolló en un contexto social de clase media, con asistentes escolarizados tanto en establecimientos educativos públicos como privados, con contacto a la tecnología y los medios masivos. Esta práctica educativa también es definida como:

Espacio de relación entre los conocimientos escolares y la vida cotidiana de los estudiantes, en la perspectiva de promover habilidades para la vida, mediante la experimentación, la creación y la expresión artística. En general se le relaciona con toda actividad compartida, de carácter práctico o teórico-práctico, caracterizada por ciertos niveles de participación. (Rodríguez, 2012, p.13).

El taller permite relacionar una serie de conocimientos dentro de un contexto, por lo cual se hizo una relación entre el contexto rural y el urbano por medio de historias familiares, las leyendas, que permitieron a su vez entender un conjunto de creencias, representadas por dichos y costumbres. Por lo tanto, fue una herramienta de aprendizaje, socialización y al mismo tiempo fue implementado para recolectar e interpretar una serie de datos culturales, a través de la reflexión colectiva y participativa de los asistentes.

Por lo tanto, el taller se vuelve una herramienta y estrategia metodológica multifuncional, que permite el desarrollo de la investigación. Después de todo, según Rodríguez (2012), “como instrumento de enseñanza y aprendizaje, el taller facilita la apropiación de conocimientos, habilidades o destrezas a partir de la realización de un

conjunto de actividades desarrolladas entre los participantes” (p. 16). Así, los participantes tienen la posibilidad de apropiarse de los conocimientos culturales compartidos, mientras se desarrolla la escritura por medio de la escritura creativa a través de coplas, caligramas o discursos, que permiten la participación activa y aportan en su construcción de identidad cultural, por ello, el lenguaje se vuelve una herramienta central.

Para cumplir con la función del taller como herramienta de aprendizaje y socialización, desde el tema de enfoque cultural por medio de las leyendas, se tiene en cuenta una serie de características. Primero, su función dialógica es necesaria, de modo que durante el espacio los participantes intercambian conocimientos y proponen los temas que desean tratar, de modo que hay libertad de expresión. De acuerdo a ello, existe un aspecto participativo, donde se lleva a cabo una reflexión conjunta y abierta a diálogo. Esto conlleva a una construcción significativa donde se tiene en cuenta las dimensiones cognitivas, como también las interpersonales y la subjetiva al estar ligada al pensamiento de cada participante. Lo que hace de este espacio reflexivo, pero también de acción por medio de la integración y el dinamismo.

### **3.4. Instrumentos:**

#### **3.4.1. Recolección de datos y diagnóstico:**

Para el diagnóstico inicial sobre el conocimiento del tema de la población a la cual se dirigió el taller, se hizo uso de una encuesta escrita, de la cual también se pudo observar las habilidades de escritura de los niños. Del mismo modo se hizo uso de una entrevista oral en la última sesión para dar libertad de expresión a los participantes al hablar sobre lo aprendido en el taller.

Por otro lado, a partir de los productos de cada sesión, que consistieron de escritos y creaciones artísticas en papel, con uso de lápices y colores, se construyó una herramienta



virtual interactiva que permitió un acercamiento con las leyendas y sus lugares de origen, por medio de imágenes, videos y lecturas.

De modo que uno de los recursos más importantes fueron las leyendas que hicieron parte del taller, agregadas tanto por los docentes como por los estudiantes, para su socialización y análisis durante cada sesión.

### **3.4.2. Leyendas.**

Como herencia cultural de una comunidad o grupo social de un espacio o territorio específico, las leyendas desde tiempos antiguos hacen parte de la construcción identitaria de las personas. Desde la tradición oral, hasta los textos escritos, las narrativas han sobrevivido y pasado de generación en generación, aunque su intercambio entre familias parezca perderse ante la globalización; pero desde el contexto rural las historias sobreviven. Como característica, poseen rasgos propios de la cultura y reflejan el territorio en el cual se han desarrollado. De modo que algunas de las leyendas a utilizar son:

- **Bochica y el salto del Tequendama:**

El origen indígena de la nación es un elemento muy importante de la cultura, dado que ha parte de su origen y por lo tanto es una gran influencia en las costumbres. Bochica es un personaje importante en la mitología Chibcha, considerado un hombre sabio de gran poder. La leyenda se narra en un lugar cercano a Bogotá y sobre cómo se crea el salto del Tequendama, sitio icónico de Cundinamarca.

La historia cuenta sobre los torrenciales de agua que azotaron la región por medio de lluvias, como solución los indígenas chibchas pidieron ayuda a Bachué, un anciano de barba larga y blanca lleno de sabiduría. De este modo, el hombre con uso de su bastón, separó las piedras para filtrar el agua a otro lugar, dada que estaba dañando los cultivos. Ello generó una catarata que poco a poco se fue calmando y estancando en lo que se llamaría El salto del Tequendama. Después de finalizar su trabajo, Bochica desapareció.

- **El barco de Curay:**

Leyenda representativa de la región pacífica, perteneciente al departamento de Nariño. El relato cuenta que los indígenas de la zona tenían grandes cantidades de oro y al llegar los conquistadores, escondieron todo un barco y lo hundieron en el pacífico antes de marcharse del lugar. Así, se dice que desde las costas y más, se puede observar una luz proveniente del barco fantasma.

La historia gira alrededor de un tesoro perdido, y hace un buen uso de nuevo vocabulario para los niños asistentes. Además, ninguno de los asistentes conoce de la leyenda y, por lo tanto, poseen gran curiosidad.

- **El Bufo colorado:**

La leyenda se basa en el delfín del Amazonas, usualmente vistos en agua dulce, y fue creada por los indígenas que antiguamente vivían cerca del río del Amazonas. Se dice que el delfín se convierte en un hombre apuesto cuando hay luna llena y se aparece en fiestas para atraer mujeres y llevárselas. La leyenda tiene dos versiones sobre lo que pasa con las mujeres, que se caracterizan por ser solitarias; les acontece que desaparecen en el fondo del río o se vuelven sirenas.

El Bufo tiene una indumentaria específica, suele vestirse de blanco y usar un sombrero que le cubre el orificio por el cual puede respirar, porque esta no se transforma. Por ello, de vez en cuando en las fiestas se les pide a los jóvenes quitarse el sombrero para comprobar que no se trata del Bufo colorado. De este modo, se explica que no se debe confiar en nadie y tener cuidado en las fiestas.

- **El cura sin cabeza:**

Leyenda rural del departamento de Antioquia, sobre un sacerdote que aparece en lugares solitarios en el campo, con la característica singular de no tener cabeza. Aquellos quienes lo ven quedan locos para siempre y dicen haber visto sus manos huesudas. En

cuanto al origen del espanto, se manejan diferentes versiones, entre las cuales un factor en común es que el sacerdote pertenecía a una iglesia rural de un pueblo pequeño.

¿Cómo murió el cura? Es allí cuando la historia varía, en una primera instancia se relata que fue asesinado por los indígenas a quienes intentaba evangelizar; pero, otras versiones afirman que el sacerdote no era un buen hombre y murió como consecuencia de sus acciones. De modo que la causa de muerte pudo haber sido ocasionada por su ausencia en la iglesia una noche que robaron los vasos sagrados del sacramento o porque él fue el ladrón y los habitantes del pueblo lo descubrieron. Estos hechos llevaron a que el hombre perdiera la cabeza para siempre, lo que condenó a su espíritu a vagar por las calles solitaria de los pueblos antioqueños; sin embargo, se le ha visto en otros lugares como: Tolima grande, la planicie Cundiboyacense, Popayán, Pasto, Ocaña, Pamplona, Santa Marta, entre otros, en cementerios y cerca de iglesias o capillas.

- **El hombre caimán:**

La leyenda habla sobre un ser con cuerpo de caimán y cabeza humana, quien hace mucho fue un hombre normal que se enamoró de una joven a quien no podía ver porque su padre se oponía a la relación. Por ello, el hombre tomó una opción para poder transformarse en caimán para atravesar un río que lo llevaba a casa de su amada. Lamentablemente la pócima que lo devolvía a su forma humana no tuvo el efecto esperado y quedó con cuerpo de lagarto para siempre.

Pero, como muchas otras leyendas hay otra versión sobre el trágico destino de aquel hombre, en la cual se dice que espiaba a las jóvenes que se bañaban en el río Magdalena y recibió una maldición como castigo por su lujuria y falta de respeto hacia la privacidad de las mujeres. Y desde entonces ronda por el río para espiar a las mujeres que pasen por allí.

- **El Mohán:**

El Mohán era un gigante hechicero muy conocido de cabello largo, manos grandes y uñas afiladas, que vivía en el departamento de Tolima. El hechicero se caracteriza por gustarle mucho las mujeres y el tabaco, además de vivir en cuevas profundas. Se cuenta que decidió retirarse a las cuevas luego de la invasión española, luego de ver el maltrato contra los indígenas. En un principio solamente perseguía a los expedicionarios españoles por sus malas acciones; pero, luego empezó a aparecer en los ríos para cortejar a las mujeres que pasan por allí.

Se le describe como un ser travieso y libertino, que molesta a los pescadores y sus embarcaciones, castiga a los hombres que no van a misa y se lleva a las mujeres que se portan mal. En otras regiones su aparición es considerada un indicio de tempestad y es visto como una fiera negra y recelosa, que posee un palacio subterráneo lleno de tesoros

- **El pirata Morgan:**

Leyenda sobre el tesoro del pirata Morgan, que ha sido buscado por varias personas isleñas y colombianas durante muchos años. Se dice que el tesoro se encuentra en las islas de San Andrés y Providencia. El relato tiene un trasfondo histórico sobre la piratería en el Caribe, “en el siglo XVI y XVII se presentó en el mar Caribe, el problema de la Piratería y de los Corsarios. Los piratas eran los “ladrones del mar, quienes con actos de violencia atracaban a los navíos” (Ocampo, 2006, p. 343). Dentro de este grupo de personas se encontraba Sir Henry Morgan un Corsario, que a diferencia de los piratas tenía el respaldo de la corona británica, porque su objetivo era debilitar el Imperio Español. Este personaje hizo parte de la expedición que conquistó Providencia, lugar desde el cual preparó muchos ataques como almirante. Se dice que en Panamá tomó el tesoro más grande, que comprendía oro, plata y piedras preciosas, el cual guardó en una gran habitación junto a todas sus riquezas. El tesoro fue enterrado en algún lugar de la isla, resguardado por los

fantasmas de los cuatro esclavos favoritos de Morgan, a quienes él mismo designó como guardianes. De este modo, la leyenda representa todo un misterio y la búsqueda constante de diversos aventureros en la isla de Providencia.

- **El pollito maligno:**

En el borde de las carreteras del campo aparece un pollo que pía constantemente, lo cual se considera un mal presagio. El animal persigue a los jinetes y desespera a los caminantes, y cada vez que pía enloquece a quien lo escucha. Quienes intentan atraparlo, guiados por su hermosa apariencia, terminan perdidos en lo profundo de los bosques. Es llamado también, pollito malo y el pollito de las animas, un espíritu maligno que toma la forma de aquel animal durante las noches, del cual se debe tener cuidado porque si se escucha su piar a lo lejos significa que está cerca; pero, si lo escuchan muy cerca es porque está lejos y quiere aterrorizar a quien pueda para atraerlos.

- **El Sombrerón:**

Espectro que se muestra con un gran sombrero y ruana, vestido completamente de negro y acompañado de dos perros negros feroces con cadenas. Se dice que fue un hombre que vivió en muchos pueblos, iba y venía, aparecía y desaparecía. Le gusta asustar a la gente en las noches y gritarles cosas; persigue en su mayoría a borrachos, trasnochadores, jugadores y tramposos.

Se aparece sobre un caballo a todo galope en el departamento de Antioquia principalmente, seguido por Tolima, Huila, Bolívar y Valle del Cauca, y por ello es llamado también como el jinete negro.

- **La Bola de fuego:**

Leyenda propia de los Llanos Orientales de Colombia, la cual es catalogada como una historia real pues las personas afirman haber presenciado dicho personaje, quien se lleva a todo a quien atrape. La historia detrás de este ser se remonta a unos siglos atrás,

cuando una bella dama llamada Candelaria, la cual tenía un cuerpo voluptuoso, cabello liso negro, ojos azules y piel color canela, se casó con un hombre de contextura y temperamento fuerte llamado Esteban. El hombre le gustaba tomar mucho, la pareja tuvo dos niños varones.

Un día el esposo se preparaba para ir a una fiesta a la cual no quería que fuera su mujer, Candelaria se enojó tanto que estaba dispuesta a acabar con la vida de su esposo si él no la llevaba, de tal manera que sin importarle que sus hijos estuvieran presenciando la pelea ella cogió un hacha y acabó con la vida de su marido, luego ordenó a sus hijos que la ayudaran a desaparecer el cadáver de su padre.

Como era una mujer tan bella muchos hombres empezaron a pretenderla, pero ella no aceptó a ninguno y se dedicó solo a la crianza de sus hijos, cuando uno de sus hijos alcanzó los 15 años de edad y se volvió todo un galán, lo que hizo su madre fue enamorarse de él y lo volvió su amante sin que ninguna otra chica se le pudiera acercar, lo mismo quiso hacer con su otro hijo, pero este al negarse fue asesinado por su propia madre.

La mujer envejece y nunca se arrepintió, cuenta la leyenda que Dios la castigó y la condenó a vagar como alma en pena por las llanuras, en forma de bola de fuego, desde entonces se dedica a atacar caminantes, pero sobre todo a muchachos apuestos que si son atrapados por ella jamás vuelven.

- **La leyenda del Churumbelo:**

Churumbelo es una maravilla natural en el departamento de Putumayo, reconocido por tener una de las cascadas más hermosas del país, la cual proviene de los ríos Afán y Caquetá. Allí se cuenta la leyenda sobre un tesoro oculto en lo profundo de las cuevas que rodean la cascada. Se suele decir que muchos han visto el brillo del oro a lo lejos y hasta un muelco del mismo material; sin embargo, es imposible llegar a aquellas cavernas, dado que suelen generarse tormentas y tempestades cuando alguien se acerca.

A la leyenda se agrega la existencia de un espíritu del rayo o del huracán, también se nombra el dios de la montaña y un ser malévolo llamado Uattì, que hace perder a los aventureros.

- **La leyenda de la princesa Flor en el cerro pajarito:**

Leyenda Inírida, que significa “espejito de sol”, nombre que también pertenece a una indígena que habita en el cerro Pajarito. Se decía que la joven era tan bella que todos los hombres deseaban casarse con ella, pero ella a ninguno aceptaba.

Un día un hombre se enamoró de ella perdidamente y buscó muchas maneras para enamorarla, hasta que aprendió a preparar un brebaje con puzana, la cual es una planta que nace en los cerros de Mavicure; pero, como él no sabía bien la formula le quedo muy fuerte.

Inírida se tomó el brebaje, pero el efecto fue negativo pues en cambio de enamorarse la princesa enloqueció, perdió el sentido de la realidad, corría por todo lado y no sabía dónde estaba, corrió hasta el cerro pajarito y apenas llegó se desmayó. El joven trato de seguirla, pero no lo logró porque el cerro era muy resbaloso. Cuando la princesa despertó decidió vivir allá lejos de los humanos, convirtió el cerro en su castillo y desde entonces gobierna a las aves, a las plantas y a los animales de agua y tierra.

Se cuenta que de vez en cuando extraña a los humanos, por ese motivo es necesario que los turistas la saluden con canciones para poder alegrar su vida, ella en agradecimiento deja caer hilos de agua por el cerro y eso se convierte en una hermosa flor: la flor de Inírida.

Se dice que ese regalo se debe guardar, pues la flor dura todo el año y sus colores cambian al ritmo de las emociones de la princesa, si ella está alegre la flor se pone brillante, si está triste la flor se apaga y si la flor muere es porque ella está furiosa. Para que conceda algún deseo, se debe mantener brillante.

- **La leyenda del Dorado:**

Esta leyenda se ubica en el departamento de Cundinamarca y narra cómo se elegía al nuevo cacique, se dice que era una costumbre Muisca que el sobrino del cacique debe tomar el poder de todo el cacicado, pues desde niño se preparaba para tomar ese rol. Para poder empezar su consagración el joven era enviado por seis años a una cueva donde no podía tener contacto humano, no podía consumir carne, ni sal ni ají, tampoco podía ver la luz del sol, solamente podía salir por la noche y debía volver antes de que amaneciera. Pasados los seis años el joven salía para probar su fortaleza y debía llegar puro de pensamiento, por ello debía resistir a las caricias y a los bailes de las más hermosas mujeres de la tribu. Después de ello se llevaba a cabo la ceremonia principal la cual se hacía al amanecer, allí el cacique era ungido con miel, resina de frailejón y polvo de oro, y se construía una balsa de juncos la cual se adornaba con piezas de oro los cuales eran parte de un regalo para la laguna. El joven heredero, el cacique y el sacerdote subían a la barca vestidos adecuadamente y con ofrendas que le iban a dar a los dioses. Mientras la balsa avanzaba al centro de la laguna toda la tribu se acercaba alrededor de la misma y cuando llegaban al centro todos hacían silencio, al salir el sol y apenas el cacique fuera cubierto por el mismo arrojaban todas las ofrendas a la laguna, posterior el cacique se lanzaba como símbolo de fecundación y con ellos se le otorgaba el poder. Terminada la ceremonia la balsa volvía a la orilla y el pueblo lo recibía como el señor

- **La Llorona:**

Esta leyenda surge en diferentes países, pero aquí se contará la versión colombiana, se dice que la Llorona es el fantasma de una mujer la cual lleva un niño en sus brazos, su nombre hace alusión a la acción que realiza la cual es llorar y llorar. Nunca se le ha visto la cara, pero se dice que llora por la vergüenza que siente al saber lo que le hizo a su familia, se dice que es una mujer con ojos color rojo, un vestido sucio y deshilachado, no hace mal



a la gente, pero si causa mucho temor por sus llantos y los espeluznantes lamentos por sus hijos.

Sus apariciones se han reportado en lugares solitarios, desde las ocho de la noche hasta las cinco de la mañana, sus sitios preferidos son las quebradas, lagunas y charcos profundos. Se le suele aparecer a hombres infieles, perversos, borrachos, jugadores y en fin a todo ser que ande tramando maldades. Se dice que la maldición consiste en que ella pide ayuda para cargar a su hijo y cuando se lo reciben ella se libera del castigo y la otra persona se queda como la llorona.

- **La Madre monte:**

Como representación del territorio y supersticiones culturales, como también su relación con otras narraciones, que se desarrollan en lugares cercanos al monte, como lo son los bordes de las carreteras en el campo, riachuelos y lo profundo del bosque, como entidades misteriosas y enigmáticas. Además, La Madre monte representa la fuerza de la mujer colombiana y la naturaleza presente en el país que crea una relación inmediata con la cultura y su folclor.

Según la leyenda, en los bosques y selvas del país existe una mujer vestida de hojas y musgo verde, que vive en lo más profundo de la naturaleza y tiene el papel de protectora y vigilante, su rostro es un enigma bajo su espeso cabello, algunos la describen como un monstruo y otros como una mujer hermosa que se camufla en el verde que la rodea. Se dice que le gustan las piedras del río y suele construir su vivienda en los nacimientos de las quebradas. Y en cumplimiento de su deber, odia a los leñadores y persigue a los cazadores. Cuando está enojada desencadena tormentas e inundaciones como venganza, destruyendo todo a su paso, por medio de los vientos, ríos y quebradas.

Esta leyenda se encuentra presente en la mayor parte del territorio, en regiones como las amazonas, los llanos y gran parte del área Andina, o lugares caracterizados por

su gran vegetación. La narración cumple la labor de enseñar a cuidar la biodiversidad y tener respeto por la naturaleza a través del miedo a un ser sobrenatural castigador.

- **La patasola:**

Leyenda originada en el departamento del Tolima, se dice que ese personaje fue inventado por los hombres celosos para asustar a sus esposas infieles e infundirles terror, la historia que hay detrás de este personaje es sobre un campesino humilde que tenía como esposa a una mujer muy linda con la cual vivía y tenía tres hijos; hasta que cierto día el dueño de una hacienda deseaba conseguir un joven amante para tener una relación clandestina, entonces llamó a uno de sus hombres de confianza y le dijo que fuera a mirar a las lavanderas y escogiera la más bonita, la mujer escogida era dicha esposa del campesino.

El marido de la mujer llegó una noche a su casa y le dijo que se fuera al otro pueblo, ya que su patrón lo mandó por la correspondencia y que esa noche no regresaría. El hombre salió y se fue al pueblo a matar tiempo pues quería comprobar la fidelidad de su mujer, hasta que sobre las nueve de la noche se fue a espiar a su mujer. Así, a las diez de la noche la mujer salió a la hacienda del patrón, el hombre entró a la casa y se acostó a esperarla. Sobre la madrugada llegó la mujer y su esposo le preguntó *¿de dónde vienes?* A lo que ella responde *de lavar unas ropitas*, algunos días pasaron y el marido inventó otro viaje, montó en su caballo, dio algunas vueltas y lo guardó en una pesebrera vecina. El hombre fue a espiar a su mujer de nuevo y descubrió que el patrón llegaba a su casa y su mujer se les arrojaba a los brazos y lo besaba.

El enfurecido marido salió con un machete en lo alto y sin darle tiempo al patrón de irse de un solo machetazo le corta la cabeza, la mujer al ver eso trató de salir corriendo; pero, el marido de un solo movimiento le cortó la pierna. Los dos murieron casi a la misma

hora, al campesino lo metieron a la cárcel y cuando salió se fue a ver a sus muchachos y le prendió fuego a la casa.

Las personas que la han visto dicen que salta en una sola pata por las sierras, cañadas y caminos botando sangre y lanzando gritos, la patasola es el alma en pena de la mujer infiel que vaga por los montes, valles y llanuras, que deshonró a sus hijos y no supo respetar a su marido.

- **La sirena de Guatapurí:**

La leyenda surgió en Valledupar y se dice que un mujer hermosa, joven y rebelde, decidió desafiar a sus padres los cuales no le dieron permiso para ir a nadar al río de Guatapurí, pues ellos tenían la creencia de que como era jueves santo no se podía estar en aquel lugar, pero ella sin dudarlo se fue a escondidas, pues fue al río y se lanzó desde una gran roca después de que lo hizo empezó a sentir sus piernas pesadas y con mucha dificultad logró llegar a la orilla, la cual se lleva una gran sorpresa pues ahora tenía una cola de sirena en el pueblo todas la empezaron a buscar pero nadie la halló, el viernes santo, quienes la buscaban la vieron sentada en la roca de donde se lanzó, ella se despidió con su cola y se metió de nuevo al agua.

- **Los duendes:**

Los duendes son una leyenda que se originó en La Guajira, es una leyenda muy corta y su historia es la siguiente, los wayuu pequeñitos que salen en invierno silbando a media noche, los duendes cuando se cruzan con algún humano lo hacen picadillos y se los comen, los duendes le temen a los perros y a la candela, es por eso que todos los habitantes de la Guajira mantienen perros y fuego prendido todas las noches.

- **Los meneses:**

Los meneses son un grupo de niños que aparecen a los viajeros en caminos solitarios; aunque algunos campesinos dicen que se trata de espíritus pequeños que toman

la forma de niños. Se caracterizan por aparecer con ropas antiguas y camisa blanca, rodean a los viajeros y les piden limosna, suelen reír mucho y hacer bromas. Estos seres pueden traer tanto buena como mala fortuna para quien se los encuentre, dado que transmiten una alegría contagiosa y mucha riqueza o en contraposición recibirán ataques de cosquillas y risas burlonas, que algunos llaman demoníacas.

Por lo tanto, se aconseja brindar limosna a los niños que se aparezcan en los caminos y la suerte acompaña al viajero, este recibirá como recompensa monedas antiguas de mucho valor en los bolsillos de los generosos. Se dice que las monedas son un alimento para ellos y las comen como si fueran chocolate. A causa de ello, muchos viajaban con bolsas llenas de monedas, preparados ante los sonidos de las risas de estos espíritus.

- **María La Larga:**

Leyenda que se cuenta en Antioquia, Caldas y Eje Cafetero, es una mujer que atrae a los hombres, sus brazos son muy largos al igual que sus pies, les coquetea a los hombres en la noche con miradas sensuales y posturas muy femeninas, persigue a los borrachos y cuando ellos empiezan a correr ella, acelera el paso dirigiéndose hacia el cementerio del pueblo. El miedo de los hombres es cuando la abrazan pues es allí donde extiende sus extremidades.

- **El coco pelao:**

Es una clase de espanto, localizado en los llanos orientales; le gusta comer y beber en abundancia; toma aguardiente como si fuera agua, y el alcohol que escupe se incendia al tocar el suelo.

### **3.4.3. Recurso Educativo Digital: Genially.**

Genially es una herramienta que permite crear recursos digitales educativos, con contenido visual variado e interactivo. Su uso en la educación va en ascenso para la realización de gamificaciones, presentaciones, realidad aumentada, entre otros. Se

caracteriza por su animación y creaciones animadas, interactividad con el uso de contenido más visual, y la posibilidad de integrar diferentes proveedores de las redes sociales o de videos y sonidos.

Por medio de la plataforma se creó una página interactiva de leyendas el cual se fue construyendo a medida que se desarrollaba el taller *Descubriendo leyendas*. La página cuenta con imágenes interactivas y el apoyo de videos de youtube y el acceso a páginas web de folclor colombianas. Según Moreno (2016), “La cultura digital está compuesta por modos de comunicación y de intercambio de informaciones que desplazan, redefinen y remodelan el saber en formas y formatos nuevos” (p. 72). De modo que el uso de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje brindan la posibilidad de compartir información de diferentes formas, que en su mayoría son más atractivas para los estudiantes de todas las generaciones.

Por lo tanto, la alfabetización digital es de gran importancia en la educación actual dado que, “es en este proceso de alfabetización digital donde surgen formas y estilos de aprendizaje digitales determinados en gran medida por los usos que hacemos de las herramientas digitales” (Moreno, 2016, p.73). Así, Genially se vuelve una herramienta de apoyo y guía para realizar un recorrido por Colombia y las leyendas que hacen parte del país, lo cual también permite un aprendizaje participativo.

#### **3.4.4. La imagen para enseñar diferentes realidades.**

Para los talleres se hizo uso de la imagen y el dibujo como medio de expresión, de modo que se presentaron los lugares donde se dice se desarrollaron las respectivas leyendas y se compartieron dibujos e ilustraciones hechas sobre los personajes para que los asistentes pudieran tener un acercamiento más profundo al poder ubicar o dar a ellos ciertas características que no se logran dimensionar. El dibujo por otra parte, les dio la oportunidad de crear otra realidad y jugar con el conocimiento que habían obtenido para darle

forma a su imaginación y crear una idea propia al respecto con autonomía. Los recursos semióticos son de gran importancia en el aprendizaje tanto en la educación formal, como en la informal, dado que el uso de imágenes dentro del aula o espacio educativo, permite una interacción entre los participantes, en la cual se crean y comparten significados, mientras del mismo modo se aprende. Así, desde la semiótica social se puede ver que, “los recursos utilizados para significar responden a las necesidades de

representación y comunicación de las comunidades que los utilizan” (citado en Manghi y Haas, 2015, p.250). Es decir que existe una relación con las prácticas sociales, de modo que, por medio de la imagen, la comunidad, en este caso los asistentes al taller, hacen una construcción de significados que responde a una interpretación desde su propia experiencia, dejando los conceptos ya establecidos a un lado, para acoplarlos según sus conocimientos de vida, su cultura y su sociedad. De esta forma se crea una relación de acuerdo a dos niveles, que son la situación y la cultura, lo que permite crear significados desde la interacción.

Gracias a ello, los asistentes realizaron los recursos semióticos con su cultura y de igual forma con su lugar de origen, su contexto y las relaciones sociales que crearon en el espacio del taller. Todo ello por medio de las fotografías de los lugares donde se desarrollaban las leyendas, un acercamiento a través del mapa de su país, Colombia; las imágenes de los personajes desde diferentes puntos de vista y la creación propia de estos. Del mismo modo, la escritura y la tradición oral fueron usados en compañía y en relación. Por lo tanto, los recursos semióticos son de gran importancia para el aprendizaje de las leyendas y su reflexión.

### **3.5. Fases del proyecto:**

#### **Diagnóstico:**

Antes de iniciar el taller, se realizó una visita a la biblioteca para conocer el lugar y su población. En el proceso, se realizó una charla sobre el taller a realizar y los temas que se tocarían, como respuesta los niños opinaron y demostraron gusto por las leyendas. A continuación, se respondieron preguntas de diagnóstico por medio de un cuestionario para medir el conocimiento de los niños sobre las leyendas, como también para conocer el contexto de los participantes. Al terminar, se compartieron nombres de leyendas a compartir y las actividades a realizar.

En el diagnóstico se observó poco conocimiento de leyendas en niños de corta edad y confusión con otros tipos de narración. Del mismo modo, fue evidente que la mayoría de los participantes que tenían poco conocimiento del tema, hacen parte de hogares en los cuales los padres trabajan en horarios extensos y el tiempo no les permite compartir muchas narraciones orales, lo que llevó a la conclusión de que la tradición oral es una práctica en descenso en familias trabajadoras ciudadinas y la lectura representa el único alcance de este conocimiento cultural, apoyado en su mayoría por el colegio al que asisten.

#### **Sesión 1: ¿Donde vivo?**

Objetivo de la sesión: Reconocer el territorio de residencia como parte de la identidad cultural, por medio de leyendas que representan la comunidad y su historia.

La actividad busca un reconocimiento del territorio donde residen los niños de la biblioteca. Por ello, se trabaja el departamento de Cundinamarca a través de una lectura inicial de dos leyendas representativas: Leyenda del Dorado y Leyenda de Bochica. Para ello, se hace una relación a través de imágenes sobre lugares conectados a las leyendas que son de conocimiento común

Con las lecturas realizadas, se ven dos videos respectivos para complementar la información. Como parte de la actividad principal, se realiza una explicación sobre qué es un caligrama, junto con diversos ejemplos, para que los participantes puedan plasmar lo que comprendieron de la lectura con la elaboración de caligramas, que permiten escritura creativa y dibujo en los niños asistentes.

### **Sesión 2: Los misterios de la naturaleza colombiana**

Objetivo de la sesión: Construir una copla teniendo en cuenta las leyendas vistas durante la sesión, donde se evidencian sus elementos más representativos.

La actividad trata sobre las leyendas relacionadas con la naturaleza variada de Colombia: los cerros, las montañas, el monte, los ríos y mucho más, que se ve reflejado: la Madre Monte, la sirena de Guatapurí y el hombre caimán.

Compartieron las historias por medio de la expresión oral, junto a imágenes para identificar los lugares donde se desarrollan, y se permitirá a los estudiantes compartir historias. Se realizarán coplas, poemas o rimas cortas, donde exploren los lugares que conozcan o se relacionen a los contextos nombrados.

### **Sesión 3: Somos leyendas**

Objetivo de la sesión: Reconocer las leyendas como parte de la herencia cultural, por medio de una representación teatral, donde interactúan todos los participantes en un espacio intercultural.

Trabajando en conjunto, cada participante asimila el papel de una leyenda (correspondida), para representarla en una obra de teatro, en la cual se verá reflejadas actitudes de patrimonio cultural, y aptitudes de índole intercultural.

Durante esta sesión se reconocen las leyendas colombianas como medio de interculturalidad, teniendo en cuenta que son de todos y para todos, además de reproducir el conocimiento de que cuando algo nos diferencia no quiere decir que debemos despertar



una rivalidad, sino que podemos llegar a relacionarnos de tal manera que podamos recrear una nación sana, tolerante y voluntaria.

Las leyendas a exponer son: el pollito maligno, el cura sin cabeza, la bola de fuego, los meneses, el Sombrerón, el mohán y la patasola.

#### **Sesión 4: Dichos y más dichos**

Objetivo de la sesión: Analizar creencias culturales que hacen parte de los colombianos y su forma de ver el mundo.

A partir de leyendas fantásticas como: el barco de Curay (pacífico), La princesa flor en el cerro Pajarito (Guainía) y el Carrao (Llanos). Se compartirán historias y dichos, supersticiones o creencias de abuelos, familiares o conocidos (algunos se llevarán en tiras de papel). Con ello se busca intentar relacionarlos con leyendas, si es posible, e identificar palabras o frases típicas colombianas.

#### **Sesión 5: Cuéntame, cuéntame**

Objetivo de la sesión: Diseñar un personaje propio donde se evidencia todo el material expuesto durante las sesiones.

Durante la sesión, se elegirán las leyendas favoritas de cada uno de los presentes, de las nombradas en sesiones anteriores o que conozcan. Así, al compartir trabajos anteriores se busca ver la razón de su elección y cómo se identifican con ella. Luego, se les pide a los niños asistentes que vayan pensando en un personaje a crear que los represente.

Para esta sesión, se quiere lograr que con todo el material entregado durante las sesiones anteriores los participantes creen un personaje donde ellos se identifiquen con su región por medio de las leyendas, la idea es que el personaje contenga todas las cosas claves que se lograron identificar en cada sesión. De igual modo, se realiza un cuestionario para evaluar lo visto en el taller y como fue concebido por los asistentes.

Del mismo modo se realiza un compartir a modo de despedida, durante la cual se muestran los trabajos realizados.

### **3.6. Estrategias de análisis de datos:**

Para el análisis de las actividades escritas y artísticas de los participantes, se tendrá en cuenta las imágenes, sus símbolos, la estructura de los escritos y las palabras, de modo que se alcance una visión sobre la apropiación del tema por parte de los asistentes y cómo influye en su construcción y fortalecimiento de su identidad cultural. Por lo tanto, se tiene en cuenta una serie de categorías: tema de la leyenda, personajes principales, lugares donde ocurren los hechos y qué percepciones culturales desarrollaron a partir de ello. Cada categoría se ve reflejada de forma diferente en cada trabajo realizado a manera individual o colectiva.

## Capítulo 4: Análisis y discusión de resultados

### 4.1 Primera sesión: La leyenda del Dorado y Bachué

Para la sesión se realizaron caligramas, para conocer la escritura y el vocabulario utilizado por los asistentes, los participantes realizaron el trabajo en grupos o parejas para compartir y hacer lluvia de ideas antes de iniciar. Además, de forma interactiva se ubicaron lugares importantes de las leyendas mencionadas:

#### Grupo 1:

#### Participantes



*Imagen 1*

Conformado por joven de 15 años y su hermano de 7 años, quienes eligieron la leyenda del Dorado. De forma colectiva ambos hacen una relación de las leyendas con los indígenas, y la imagen que tienen al respecto es un joven de baja estatura, con una lanza puntiaguda de madera y como vestuario el uso del taparrabo. Aunque, le dan la distinción de cacique, omiten las joyas y solamente le dan un distintivo, parecido a una corona en la cabeza, con la palabra *Cacique*. En la escritura relataron el proceso por el cual se sometieron los respectivos caciques para alcanzar tal título.

La imagen es una muestra de la concepción individual y colectiva que tienen la mayoría de las personas sobre los indígenas, aunque el dibujo usa formas redondeadas que no admiten violencia, por lo tanto, se tiene una buena impresión. Por otro lado, la lanza en su mano es un signo de poder, más si se compara con un cetro. Y por conocimiento popular y un cargo con una corona que hace juego con el cetro, lo que demuestra la influencia occidental sobre la cultura y el olvido de las costumbres y características de las comunidades originarias, pensamiento hegemónico en la cultura actual por la influencia de Europa, se relaciona el alto.

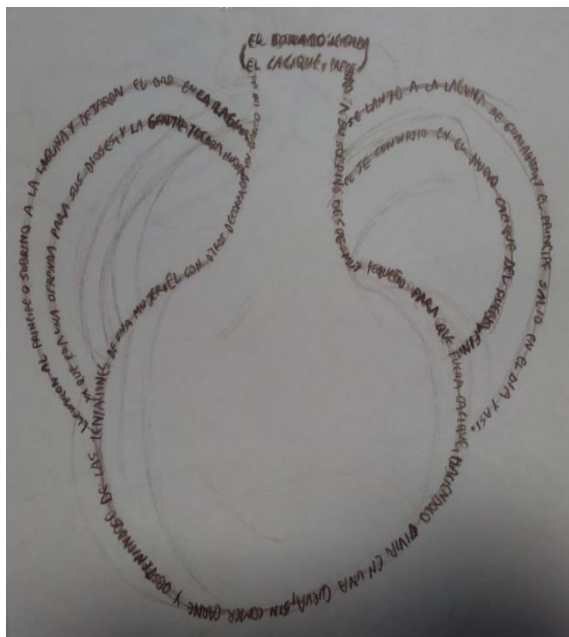
Por medio de la imagen los participantes plasmaron la leyenda con sus propias palabras, de forma atenta extrajeron los elementos claves que la leyenda mostro para su creación. Aunque en algunas partes el caligrama tiende a estar un poco confuso por el orden que ellos le dieron, se puede evidenciar que comprendieron toda la información que el video y los exponentes brindaron. Lo cual les permitió construir un saber colectivo sobre un grupo indígena relacionado con el departamento que habitan y crear una relación con los lugares importantes como la laguna de Guatavita, para que así de igual modo se entienda porque es un lugar que debe ser protegido, no solamente por razones ambientales sino también culturales. Ello fortalece su sentido de pertenencia que desde la identidad individual brinda un atributo importante en su construcción que lleva a elegir creencias o ideologías que harán parte de su vida y refleja quienes son.

El hecho de que su personaje no cuente con un rostro es porque para ellos el Cacique debía ser alguien especial o en que según la generación indicará por ello es que no tiene rostro porque su identidad debe estar oculta hasta que se empiece su proceso de conversión, el cetro en su mano indica poder, control lo cual refleja que debe ser un personaje importante que debe cuidar de su comunidad y que debe gobernarlos de manera adecuada ya que todos confían en dicho personaje; el caligrama que ellos realizaron contiene un

estructura más narrativa que poética, con la utilización de oraciones completas, coherencia y una redacción adecuada para darse a entender, el lenguaje que utilizan es sencillo y claro.

## Grupo 2:

### Participantes:



*Imagen 2*

Participante de 12 años, eligió la leyenda del Dorado y realiza una asociación con el ritual que se llevaba a cabo en el lago, el cual se dice contiene gran cantidad de oro. Por ello, como figura se asocia la orfebrería de oro relacionada con las expuesta en sus textos escolares, que hace parte de los elementos expuestos en los museos. Por medio de la figura relata el proceso del ritual y su objetivo.

La vasija de oro también contiene un gran valor dentro de la historia ya que estas eran las ofrendas que se le brindaban a los dioses para poder completar el ritual del Cacique. Esto era una tradición, para el participante el elemento era también clave dentro de la leyenda pues si no se tenía, no se podía llevar a cabo toda la ceremonia. Para el participante fue clave la vasija dentro de la historia, por ello utilizó una para poder contar la historia que se evidenció en el vídeo y la información que les fue proporcionada. Lo

curioso de este caligrama es que se contó una sola historia, pero se partió en tres momentos.

Así, el centro de la vasija cuenta cómo se elegía al próximo Cacique, de dónde salía aquel personaje y cómo debería empezar su proceso para poder convertirse en un Cacique. Además, en una de las orejas cuenta cómo se finaliza su proceso y cómo al terminar la gente lo reconocía como su líder. Finalmente, la otra oreja de la vasija cuenta cómo se ofrecían las ofrendas a los dioses y, por consiguiente, cómo se realizaba ese proceso.

El caligrama hizo parte de un proceso individual, donde el participante se acercó de forma muy personal con la figura al buscar mantener los detalles característicos de la forma, ello lo ayudó a buscar un poco dentro de su memoria histórica y relacionar la leyenda con la orfebrería indígena vista en otros espacios de su vida. Así, el asistente se apropió de la leyenda e hizo una construcción propia de la realidad.

En cuanto la estructura del documento lo mismo que la anterior contiene oraciones largas, las cuales contienen coherencia, se maneja la narración, aunque carece de ortografía y de algunos signos de puntuación; pero, al final la imagen puede ser leída sin ningún tipo de inconveniente y representa la leyenda de forma simbólica con las ofrendas del Dorado.

### **Grupo 3:**

#### **Participantes:**



*Imagen 3*

Joven de 12 años y niño de siete años, ambos son vecinos y vienen del barrio Prado Veraniego. Los dos eligieron la leyenda del Dorado como su favorita de la clase, por lo mágico del relato durante la conquista, que se expuso antes de mostrar los videos.

Como imagen para asociar con la leyenda, eligieron la balsa, dada su importancia y como está navegaba hasta el centro del lago para así lanzar el oro al fondo del lago. En el texto se resalta el ritual como un viaje, así se refiere con “paseando para poder convertirse en cacique”. Para los dos, la historia representa un viaje lleno de aventura, aún más por el relato que se hizo sobre la leyenda en la conquista.

Resaltar la balsa que se utiliza en los rituales también es un punto clave, ya que en ella se llevaban las ofrendas, se transportaban las personas importantes en toda la historia, iba el cacique y su reemplazo. Aquella balsa también se vuelve importante y necesita dentro de aquel ritual, para los participantes ese momento es clave, ya que allí es donde la laguna tenía la posibilidad de recibir las ofrendas, las cuales se transportaban por ese medio, además, desde allí. El cacique se lanzaba para sumergirse dentro del lago y salir, finalmente se mostraba a su pueblo como un hombre nuevo. Por otro lado, ese viaje que el cacique hacía representaba aventuras y retos que iba a empezar a tomar por su nuevo cargo.

En cuanto la estructura del caligrama, se evidencia que para hacerlo se utilizaron oraciones sencillas, pero coherentes, que solamente narran el momento en que el cacique hace el paseo desde la orilla hasta la mitad del lago. Para las participantes ese momento era demasiado importante, pues allí culminara todo el proceso del futuro cacique. Como se puede observar, la balsa es la única que contiene letras y el resto del dibujo son elementos que complementan la obra, se utiliza la narración como elemento sencillo y fácil de interpretar.

Por último, se da un proceso de memoria histórica, dado que la balsa muisca es uno de los símbolos más importantes de Colombia, que actualmente se encuentran en exposición en

el museo de oro a través de una figura de oro. El asistente de 12 años lo reconoció en base a temas vistos en el colegio en grados anteriores. La leyenda del Dorado permitió que se reforzará la importancia de estos elementos para la cultura e historia del país, y a partir de ello, el asistente compartió con su compañero lo que conocía de la balsa, así ambos fueron participes de una construcción colectiva de conocimiento, que creó curiosidad en su compañero de 7 años sobre el museo de oro y El Dorado. Así, la identidad cultural de ambos participantes fue fortalecida, ambos obtuvieron un punto de vista sobre la historia diferente, desde la aventura y la magia, hasta compartir experiencias sobre una cultura compartida entre ellos y comprender que hacen parte de una misma comunidad, cuyo origen es indígena y español; y por ellos los indígenas deben ser respetados.

#### **Grupo 4:**

#### **Participantes:**



*Imagen 4*

Realizado por un niño de 10 años, quien representó la balsa dentro del lago. De acuerdo a la leyenda, con la forma de la balsa resalta el sacrificio del Cacique durante el ritual, simbolizado a través de la balsa en el centro del lago. Para él fue sorprendente todo lo



que la persona tenía que hacer para poder convertirse en el cacique, entre lo cual se resalta que no podía comer carne y debía evitar todo tipo de tentaciones.

Lo que el participante quiso mostrar fue el relato; pero desde los requisitos del proceso de ascenso de un nuevo cacique. A diferencia de los demás compañeros, el caligrama es más pequeño y sin tantos detalles, aunque plantea un detalle diferente que es el lago de forma ovalada. En un análisis profundo el óvalo puede representar un bucle que encierra este ritual, el cual se repitió en varias generaciones. Así, se vuelve a repetir el viaje que hace el cacique antes de mostrarse a su pueblo como su líder, con los requisitos que este debía cumplir, rodeando la circunferencia como un pensamiento o acción en continua repetición. El caligrama sigue el patrón de un dibujo sencillo; pero muestra un momento clave de la leyenda, el sacrificio y compromiso de un hombre que desea ser cacique.

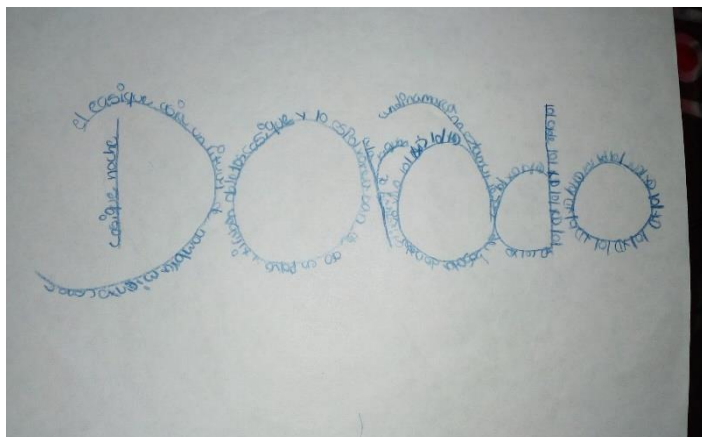
En cuanto a su estructura, se utilizan palabras sueltas sin ningún tipo de coherencia o historia, se entiende lo que el participante quería expresar; pero el texto carece de ortografía y no se maneja un orden, aunque las palabras sí son claves frente a la historia y parecía que el uso de circunferencia buscará darle un sentido propio de repetición. De acuerdo a ello, el asistente tuvo una buena extracción de contenido, por lo tanto, representa de forma correcta el contexto de la leyenda con el óvalo como un lago y en el centro la balsa donde se transporta el cacique junto a las ofrendas de oro. Además, se maneja en el vocabulario tres palabras representativas las cuales son: cacique, ofrendas y leyenda, con esto se puede concluir que el participante comprende que la historia es una leyenda y que su personaje principal es el cacique, quien da ofrenda.

Desde su identidad individual, el asistente hace una construcción a partir de las acciones del cacique, el compromiso que demuestra para alcanzar su meta en la vida lo sorprende, lo hace consciente de sí mismo a partir de la percepción que ha obtenido de esta persona del pasado. Por lo tanto, hay un proceso de auto reconocimiento y visualiza al

Cacique como un ejemplo a seguir. De igual modo, se crea una relación con las costumbres del pasado y un sentido de pertenencia hacia su historia y su comunidad

### **Grupo 5:**

#### **Participantes:**



*Imagen 5*

Realizado por niña de 11 y niño de 12 años, ambos asistentes regulares de la biblioteca. Como imagen eligieron la palabra Dorado y allí narran la leyenda, se resalta que se nombra Cundinamarca como lugar al cual pertenece, un factor muy importante para su construcción de identidad cultural, dado que se identifican como parte de esta comunidad.

Se observó que los participantes preferían la leyenda del dorado y la sentían más cercana a ellos, después de mostrar imágenes y ubicaciones en el mapa se sintieron más atraídos por la narración. Además, muchos se dieron cuenta que conocían un poco sobre la leyenda, pero nunca habían tenido la oportunidad de conocer la historia a fondo. Al ser parte de Cundinamarca, los asistentes se apropiaron de la leyenda a través de los caligramas, como parte de ellos y su historia. Ello permitió ampliar su vocabulario y conocimiento sobre las costumbres indígenas e historias de la conquista.

Al utilizar la palabra Dorado existe una relación directa entre la leyenda y su contenido, se empieza a identificar una conexión entre la historia y el lugar donde los niños habitan que en este caso es Cundinamarca, departamento donde viven. Dentro de la misma

palabra se trata de narrar la historia de forma sencilla sobre la leyenda con palabras de sus creadores, el caligrama no es tan entendible pero si se pueden rescatar ciertas palabras claves como de la historia como: cacique, ritual, Cundinamarca, entre otras. Además, tiene faltas ortográficas y no se hacen oraciones: pero, sus pocas palabras si dan a conocer un poco la historia

Los dos participantes se basan en la colectividad y se identifican como parte de un grupo dentro de la comunidad, ambos conocen sobre la leyenda e incluso se mostraron curiosos sobre la localización del lugar donde se desarrolló la leyenda.

#### **4.2 Segunda sesión: El hombre Caimán, La sirena de Guatapurí y La madre monte**

La actividad que se realizó para empezar fue la narración oral de las tres leyendas anteriormente mencionadas, en esta ocasión los participantes se hicieron en parejas y en esta sesión las dos mamás que acompañaban a sus hijos realizaron también la actividad, para la actividad debían escoger alguna de las tres leyendas y realizar una copla sobre la leyenda escogida.

Por consiguiente, en la actividad de la primera sesión se buscó construir de forma colectiva la identidad de los asistentes al compartir y fortalecer sus conocimientos sobre las leyendas que hacen parte del departamento donde viven. Para ello se presentaron dos leyendas; sin embargo, los participantes se vieron atraídos solamente por una de ellas, La leyenda del Dorado. Algunos estaban familiarizados con aspectos de la leyenda, lo que permitió una sesión participativa, en la cual se creó una relación entre ellos al identificar que poseían cosas en común como sus orígenes, gustos, costumbres e incluso formas de hablar. Aunque las edades eran diferentes, el hablar de leyendas no impuso barreras entre ellos, al contrario permitió una construcción colectiva de saberes que ahora son parte de su identidad individual, sobre cómo se sienten con su lugar de pertenencia y la relación que

tienen dentro de la biblioteca, su familia y demás personas que hacen parte de su contexto, de este modo se cumplió el objetivo de la sesión, al sentirse identificados con el grupo de asistentes de la biblioteca y Cundinamarca o Bogotá, como el lugar donde viven; además, se motivó la escritura y se hizo ejercicio de ella a partir de narrativas contadas, videos e imágenes que permitieron un acercamiento a diferentes realidades del pasado y su importancia histórica y cultural.

Al finalizar la sesión los asistentes dieron sus aportes sobre qué esperaban de la siguiente sesión y se acordó seleccionar un grupo de leyendas de diferentes lugares, todos realizaron propuestas sobre leyendas sobre las que habían escuchado, pero no conocían y de igual forma, querían profundizar sobre algunas bastantes conocidas.

### **Participantes:**

#### **Grupo 1:**

Conformado por dos niños los cuales tenían alrededor de 10 y 12 años, ellos escogieron la leyenda de La Madre Monte y su copla tiene una estrofa con cuatro versos, lo que ellos hicieron en su copla fue resaltar la importancia de la madre pues para ellos ella es la encargada de cuidar la naturaleza, consideran que es una mujer con dureza y fortaleza, pero que también es dulce y bella, para ellos la madre monte es toda una cuidadora y experta de la naturaleza, pues es la encargada de cuidar su propio hogar.

Copla:

“Todos los días,  
está camuflada le gusta  
cuidar su naturaleza con  
dureza y fortaleza  
más dulzura y belleza”

En este segundo trabajo la escritura mejoró notablemente, la ortografía también y la puntuación, teniendo en cuenta que los participantes no son escritores, sino que solo hacen el ejercicio por indicación, se evidencia que procuran hacerlo de la mejor manera y se esfuerzan para obtener un buen resultado. Con esta copla los participantes quisieron resaltar la importancia que tiene la Madre monte y como cuida su naturaleza, pero también hacen un símil con una mujer real pues menciona que tiene dureza, que es fuerte, que es dulce y además bella, entonces existe ese contraste entre una mujer común y una señora que también es mujer, pero tiene características diferentes.

Aunque la copla no tiene una coherencia los participantes trataron de mostrar lo que la Madre monte hace para cuidar su hogar, utilizan palabras sencillas, resaltan que es una mujer dulce y no agresiva, pero una verdadera cuidadora tal y como pasa con las mujeres en la actualidad, ya que ellas son las que más cuidan a los demás o lo que más quieren y siempre van a tratar de defenderlo como mejor les parezca.

Partiendo del escrito que los asistentes realizaron se pueden mencionar que ellos participaron en un proceso de construcción de identidad colectiva, puesto que partieron de una elección colectiva la cual fue elegir la leyenda. Además, para ellos la Madre monte marca un gran momento en alguna parte de la historia, por ese motivo recalcan su importancia y además la ven como una buena persona, también menciona rasgos muy femeninos de la mujer y lo hacen de forma tierna pues al ser niños reconocen el buen papel de la mujer; puede que ellos mismos se sientan identificados con ella o con las personas que dañan la naturaleza, pero si pueden reflexionar sobre el cuidado de la misma, de modo que la leyenda aporta no solamente desde la identidad cultural, sino también desde lo ambiental.

### Grupo 2:

En este grupo están las dos mamás participantes, ellas también escogieron la leyenda de la Madre monte, la copla de ellas se conformó por dos estrofas cada una con cuatro versos. Las participantes en su copla resaltan dos cosas importantes, la primera que la Madre monte daría todo por proteger su hogar, ya que puede tener la capacidad de matar a quien dañe algo de su hogar, y lo segundo es que la muestran como una guardiana de esa naturaleza, además que también cuida los valles y todo aquello que es verde.

Copla:

“Cuídense de la  
Madre monte aquellos  
que quieran talar  
por qué a los que vea  
con una sierra si se los puede tragar”

“Ella protege el monte  
el valle y el bello verdor  
por eso pide respeto  
y a la naturaleza cuidado y amor”

Como se mencionó arriba, las mamás quisieron mostrar las dos caras que puede tener la Madre monte, en la primera parte si la hacen ver como una mujer peligrosa o agresiva para proteger lo que le pertenece o lo que tiene a su cuidado, le gusta cuidar su hogar. Pero en la copla se resalta algo importante y es que para ellas aquella mujer solo ataca a los que tengan una sierra, ósea a los taladores de árboles; pero, ese daño va más allá de una herida o de una molestia, lo que ella hará es tragárselos por matar o acabar su hogar.

Ya en la segunda estrofa lo que las participantes hacen es resaltar su labor como protectora de la naturaleza, como cuidadora de valles y todo aquello verde como montañas, cerros, entre otros; pero, además de ello esta mujer pide respeto por su hogar y al final también por el hogar de todos, ya que por medio de la naturaleza todos los seres humanos se benefician de toda esa riqueza natural, mencionan que debe ser cuidada y tratada con amor y no maltratada como se hace actualmente.

En cuanto a la estructura, se tiene una copla un poco mejor construida, tiene un poco más de ritmo, su ortografía es buena, cuenta con una coherencia y lleva un buen hilo conductor, resalta la importancia que tiene la Madre monte y menciona aspectos claves que esta mujer tiene y que se muestran en la leyenda la cual fue transmitida por la oralidad. Se resalta también el papel de la mujer, pues como ya se había mencionado la mujer es la que cuida y protege.

Aquí volvemos a evidenciar la presencia de una identidad colectiva, dado que las madres comparten sus conocimientos previos sobre esta leyenda con la cual están ampliamente relacionadas, puesto que es cercana a sus lugares de origen. Además, las mamás pueden llegar a sentirse identificada con ella, ya que la ven como un escudo, como una protección, una mujer fuerte y protectora como lo son las madres con sus hijos por ejemplo, pues siempre buscan su bienestar y allí es donde la identidad se relaciona a otra colectividad, porque ellas pertenecen a ese selecto grupo social que aparte de ser mujeres, son mamás y la sociedad las cataloga como protectoras y como cuidadoras, justo como la Madre monte, por ese motivo es que ellas resaltan esos elementos claves que toda madre tiene, pues ellas al ser mamás comprende lo que significa cuidar y proteger sus tesoros pero no solo a sus hijos sino también su hogar y su demás familia. Así, las madres aportan a la identidad individual de cada uno de los asistentes, incluidos sus hijos, al narrar

versiones personales sobre la leyenda y crear conexiones sobre la Madre monte y la cultura colombiana.

### **Grupo 3:**

Esta pareja la conformó una niña de 7 años y el niño de 10 años, ellos también referencian la leyenda de la madre monte y su copla tiene una estrofa con cuatro versos, lo que hicieron fue mostrar a la madre monte como una defensora, como alguien que puede hacer sufrir a un tercero, como una mujer rara y que siempre está camuflada en las plantas de cereza, lo cual quiere decir que para ellos ella solo puede camuflarse en esos árboles pues en los otros no lo lograra.

Copla:

“Defensora de la naturaleza no la molestes  
 porque sufrirás  
 muy importante y con toda su rareza  
 siempre camuflada entre plantas de  
 cereza”

Copla de cuatro versos que hace uso de la rima en tres terminaciones, con uso de la metonimia se llama a la Madre monte “Defensora de la naturaleza” y se le da una serie de atributos como un ser castigador, raro y de camuflaje. El segundo verso, de forma apelativa advierte sobre las consecuencias de molestar al personaje y lo resalta después como algo muy importante. De modo que, en el análisis se observa que la escritura de los dos asistentes es cuidadosa y al final de la copla, el texto se vuelve descriptivo, aunque de forma corta y directa. Así, al momento de expresarlo, la gestualidad cobra importancia y permite a los niños expresar mejor sus coplas y desarrollar sus habilidades comunicativas; puesto que los niños hicieron uso de gestos y movimientos de sus manos para compartir con claridad el mensaje.



Nuevamente nos encontramos ante la construcción de una identidad colectiva, dado que, dentro del mismo taller, como grupo los participantes crearon una nueva percepción colectiva sobre este personaje, que se refleja aún más en este grupo, no por el cómo se piensa sino por el cómo se coincide con los referentes creados sobre un personaje que es protector de un recurso natural, esto se da ya que las personas que conocen la leyenda mencionan o recuerdan que aquella mujer es una verdadera cuidadora de la naturaleza. Además, como ya se había mencionado siempre existirá una relación con las madres, ya que ellas comparten las mismas características de la Madre monte, son un escudo ante sus tesoros, pues siempre quieren cuidar lo más valioso que tengan y aunque los participantes no sean conscientes de esa relación si buscan poner elementos claves que generarla y por eso mismo se percibe un sentimiento de respeto colectivo hacia la Madre monte.

#### **Grupo 4:**

Esta pareja la conformaron dos niños uno de ellos tenía 10 años y el otro 12 años, realizaron una copla de una estrofa con sus cuatro versos, ellos eligieron la leyenda de la Sirena de Guatapurí y lo que hicieron fue tomar elementos muy claves de la leyenda para su trabajo, en su copla lo que se resalta es la idea principal de la historia, logran resumir la historia en sus cuatro versos y comprenden que el desobedecer es negativo en la vida de cualquier niño.

Copla:

“Una niña, a su madre  
desobedeció se bañó en el río  
en sirena  
se convirtió y ella nunca volvió”

### Grupo 5:

Esta última pareja la conformó dos hermanos, ella tiene 15 años y él 7 años, ellos no eligieron ninguna de las tres leyendas narradas pues al niño le gustaba la leyenda de la Llorona y sobre esta escribieron su copla, la cual tiene dos estrofas cada una con cuatro versos, en la primera estrofa ellos mencionan la característica principal de la llorona la cual es buscar a sus hijos, pero no poderlos encontrar. Ya en la segunda estrofa la hacen ver como una mujer que hace tener miedo especialmente a los hombres, pero lo interesante es que ellos creen que no deberían tenerle miedo de nada pues para ellos ella no causa miedo.

Copla:

“Caminando por los pueblos voy llorando sin parar  
en busca de mis hijos  
que aún no puedo encontrar”

“En presencia de  
los hombres  
asustados salen a correr  
y no comprendo ¿de qué huyen?  
si no hay nada que temer”.

La copla de solamente cuatro versos utiliza como palabra central “desobedeció”, y deja claro la relación madre e hija como protagonistas de la causa y efecto de la acción. Se hace uso de la rima, mientras se narra de forma casi entrecortada la historia sobre una niña que se convierte en sirena. A diferencia de los textos anteriores, se hace un esfuerzo por mantener una estructura y rimar, lo que de paso demuestra que los asistentes tienen una relación más estrecha con la copla. Así, se expone sobre un tema moral, las consecuencias por desobedecer a los padres; de modo que la causa es la desobediencia de la niña y el efecto es su transformación en sirena con la imposibilidad de regresar a su hogar.

Aquí se pueden encontrar las dos identidades tanto colectiva como individual, con respecto a la colectiva se puede observar una misma elección en cuanto a la leyenda y la visión sobre la desobediencia como eje temático de la historia, lo que a su vez los relaciona con un grupo de pertenencia al ser niños que de vez en cuando desobedecen a sus padres; y además es un cambio, ya que se venía de solo trabajar la Madre monte.

En esta copla, se puede encontrar un nuevo personaje, un personaje menor con el cual ellos se pueden identificar un poco más fácil, ya que comete un acto que todo niño puede llegar a cometer y es el desobedecer, y por ende obtiene un castigo. Por lo anteriormente mencionado, se puede hablar de una identidad individual pues los dos participantes si se sentían identificados con ella, puesto que mencionaba que a veces no les hacían caso a sus padres y que en algunas ocasiones habían recibido su castigo, pero que poco a poco iban comprendiendo el error y lo iban mejorando para evitar un castigo más fuerte.

Esta copla se caracteriza por la empatía que muestran sus escritores hacia la Llorona, que pasa de ser una mujer tenebrosa a una incomprendida y rechazada. En las dos estrofas se hizo uso de la rima y, además, se habla en primera persona a diferencia de los demás grupos. La asistente de 15 años decide ponerse en los zapatos del personaje como mujer y junto a su compañero describe las acciones por las cuales se le conoce. Se rescata el sentimiento de pérdida y la imposibilidad de ser escuchada. Así, se expresa la copla desde la tristeza y del mismo modo como una invitación a no temer a lo desconocido.

Aquí tenemos nuevamente un cambio de personaje, con esta copla se maneja una identidad colectiva pues ellos lo que representan por medio de las palabras son las cosas que la gente puede llegar a decir de esta mujer, lo que genera una idea que parte de un grupo social. Por otro lado, se observa una identidad individual desde el punto de vista de que se interioriza el personaje y que también existe una empatía por parte de los participantes, ya que ellos no ven a una mujer mala ven a una mujer sufriendo por su hijo, ven a una madre desesperada por

encontrar a su pequeño, en ese momento ellos pudieron estar pensando en su mamá, dado que saben que si alguno le pasa algo su mamá puede descontrolarse y que lo único que quería sería vernos bien sin importar que digan los demás. De modo que hubo una construcción colectiva e individual, donde se adquirieron nuevos valores y les fue posible ver una realidad desde otro punto de vista.

Finalmente, el objetivo de la actividad se logró, dado que los participantes identificaron las características más importantes en cada leyenda, hicieron un análisis de los personajes y crearon una posición crítica sobre ellos. Ello permitió que se sintieran identificados por medio de sus escritos e imaginación; y así con las coplas los participantes reconocieron los personajes principales de cada leyenda, también reconocieron que pueden ser bueno y del mismo modo los peligros que estos emiten, es decir que vieron las dos caras de la moneda en las leyendas. Además, al leerlos se puede tener una idea más amplia de lo que es la leyenda, pues en cada estrofa se puede evidenciar el resumen de cada una de esas leyendas presentes, por lo que se evidencia que tienen buen manejo del tiempo en la escritura, y hay buen entendimiento entre los asistentes.

Por otro lado, se percibe que la mayoría de los participantes muestran interés por la Madre monte, quien es vista como protectora y al mismo tiempo como un ser peligroso, contrario a lo que dice la leyenda también la ven como un ser bello y amoroso, por su pasión con la naturaleza. En cuanto a la Sirena de Guatapurí, se relaciona con la desobediencia y la Llorona es vista como un ser incomprendido y no del todo temido, aportando una visión diferente con respecto al personaje. Los participantes sorprendieron con su originalidad y aspectos nuevos que ellos concibieron de los personajes, creando una relación completamente diferente a lo esperado, aceptando y amando la diversidad de su país.

Además, hubo una construcción colectiva e individual, en las cuales se conocieron pensamientos similares más no iguales, pero lo más importante fue conocer su creatividad por

medio de una creación literaria corta, pero muy clave en el taller, ya que esto permitió conocer un poco más a los participantes y que compartieron entre ellos su forma de pensar de forma libre, y se vieron a sí mismos como parte de una comunidad que maneja un lenguaje común, donde la palabra Monte tenía el mismo significado para todos y una relación estrecha con el campo y las madres permitieron acercarse más a todos los presentes a aquellas realidades con sus relatos. El trabajo realizado fue riguroso, pero también divertido, ya que pudieron expresar sentimientos o ideas claras de los personajes que escogieron como pareja de trabajo. Por último, se habló de leyendas propuestas y elegidas para las sesiones siguientes y del mismo modo los asistentes propusieron el uso del mapa desde otro tipo de actividades.

#### **4.3 Tercera sesión: El pollito maligno, el cura sin cabeza, la bola de fuego, el Sombrerón, el Mohán y la Patasola**

En esta sesión se expusieron siete leyendas las cuales fueron el pollito maligno, el cura sin cabeza, la bola de fuego, los meneses, el Sombrerón, el mohán y la patasola, ello con la idea de que cada participante escogiera una leyenda y de allí eligiera un personaje principal y lo representara por medio de una careta elaborada por ellos mismos. Después de que cada uno hiciera una careta se planteó montar una corta obra de teatro; pero, esto no se logró por los tiempos, y en su lugar se cambió a una actividad de expresión libre por medio de una narración creativa en la cual se personifica el personaje de leyenda elegido. Entonces, cada participante abordó su personaje desde un monólogo o una exposición de la historia y en el proceso se logró identificar con algún personaje y supo mostrar sus intenciones y su historia, a unos se les dificultó más que a otros; pero todos mencionaron alguna característica muy importante de su personaje.

Para ese día fueron alrededor de ocho participantes, algunos escogieron las mismas leyendas para ser representadas, pero al final todos realizaron sus caretas, hubo dos participantes de 5 años y a ellos se les dificultó un poco la narración; pero, sí lograron identificar

lo más importante que representaba su personaje y de qué peligros se corría si se los llegaban a encontrar en su camino.

Con la actividad no se logró el objetivo de la mini obra de teatro, ya que faltó tiempo, pero si se logró que los participantes se sintieran identificados con la leyenda que escogieron, pues sabían lo más importante que presentaba dicha leyenda, allí se aumentó su identidad cultural pues muchos no conocían algunas leyendas y si les quedo gustando la información que se les brindó sobre ellas.

#### **4.4 Cuarta sesión: La leyenda del barco de Curay, el pirata Morgan Mapa de viajeros**

Ya para esta sesión se habían trabajado varias leyendas unas narradas de forma oral, otras se mostraron por medio de videos y algunas se leyeron, pero ya para esas alturas los participantes contaban con un gran contenido sobre leyendas y buenos elementos para hacer una buena interpretación de los personajes que eligieron. Al hacer su careta la mayoría estuvo muy pendiente de recopilar elementos claves para poder identificar el personaje que habían escogido, fueron muy creativos para hacer su recurso, y la actividad les gusto, ya que los mantenía entretenidos y les gustaba cuidar cada detalle de su personaje.

Con la actividad se pudo identificar las dos categorías que se venían trabajando en las sesiones anteriores, entonces por un lado se tuvo la identidad colectiva la cual se evidenció desde el momento de la actividad ya que todos empezaron a dialogar para poder escoger sus personajes. También, algunos trabajaron en grupo e intercambiaron ideas sobre cómo podían hacer sus caretas, todos trabajaron en conjunto para sacar la actividad adelante e hicieron uso de su memoria y conocimientos colectivos. Al no poder realizar la mini obra de teatro todos empezaron a recopilar información sobre su personaje, para así poder hacer un monologo o identificar lo que hacía su personaje dentro de la leyenda, al terminar de hacer sus caretas

todos pasaron al frente para narra la leyenda o para mencionar cosas importantes de su personaje.

### **La expresión oral contra la timidez**

Apenas empezaron con su narración se pudieron identificar cada una de las identidades individuales, ya que con los personajes que escogieron lo que hacían era identificarse con ellos, ya sea porque les gustaba lo que hacían o porque comprenden su importancia; empezando por los dos participantes que escogieron el Sombrerón como su personaje para representar, eran un niño y una niña de alrededor de 7 y 6 años respectivamente, cada uno hizo un sombrero en cartulina y lo pegaron a un palo de pincho que sostuvieron en sus manos. En el caso de ellos fue un poco complejo la narración, ya que se presentaba el hecho de que les daba pena y por ese motivo se les dificultaba hablar, pero aun así ellos lograron mencionar lo que hacía aquel personaje con las personas que eran borrachos, al ser niños comprendieron muy bien las historias pues en ningún momento llegaron a temer miedo de lo que se les contaba, antes lo tomaban con algo de gracia pero aprendieron que un comportamiento negativo podría traer consecuencias.

Otro personaje que se representó fue la bola de fuego, la cual también fue representada por dos participantes, pero en este caso los dos trabajaron juntos. Entonces, cada uno hizo su aporte a la narración, ellos fueron sencillos en su relato ya que nombraron la acción que hacía dicho personaje con las personas que cometieron el error y no se fueron más allá. Muestran el ejercicio de una identidad en este caso colectivo, ya que entre los dos se brindaban ayuda para mostrar su personaje, no se evidenció miedo, ni susto frente a la leyenda, pero sí mucha curiosidad por conocer más al personaje. caso si fue solo un niño que lo escogió, su careta no la realizó él sino que uno de los profesores se la regalo por su comportamiento, el escogió el personaje porque da la casualidad que parte de familia vive en la región donde surgió el personaje la cual es el Caribe Colombiano por ese motivo el

sentía más cerca el personaje además le gustaban los animales y para él fue curioso saber que gracias a una pose mágica aquel hombre era mitad animal y mitad humano, el niño al ver que su personaje también era un hombre tiene más conexión pero también reflexiono sobre que lo que hacía aquel personaje era malo ya que las mujeres se deben respetar y eso era algo que lo identifica pues para él las mujeres se respetaban sin importar su error y por ese motivo se presenta esa identidad individual pues El hombre caimán fue otro de los personajes escogidos para ser representados en este pertenece a ese grupo social que respeta a las mujeres.

Continuando con los animales de las historias ahora aparece el pollito maligno el cual fue representado por una adolescente de 14 años, el joven trabajó muy bien realizo su careta de forma muy creativa y creó un monólogo sencillo pero sustancial en cuando su contenido, en cuanto sus gestos y movimientos fueron claves para darle más esencia a su personaje, pues escondió sus brazos para que las mangas del saco mostrarán las alas del pollito, volvió su voz más gruesa y relató cómo se debía actuar frente al pollito para evitar ser atacado, tomo muy en serio el personaje que escogió y por ello es que se evidencia una identidad individual ya que comprende que el animal no es malo solo que desea estar solo y que nadie lo moleste el participantes no ve al pollo como un animal malo sino que al contrario le parece tierno y divertido.

Ahora vamos a ver el poder femenino en las historias en este caso fueron dos historias que se mostraron la primera fue la patasola y la otra fue la madre monte, la primera la escogió una niña y la segunda un niño, la niña que escogió la patasola también realizó un buen trabajo al representar su personaje ya que hizo su careta y además cuando iba a mostrar su personaje levantó una de sus piernas para representar mejor a su personaje, ella juega un poco con el estereotipo de belleza ya que menciona que su personaje era feo y que por eso asustaba tanto pero aun ella misma no se sentía así, en este sentido la participante se identifica individualmente como una persona segura de sí misma y no crea falsos comentarios sobre



misma, menciona que la mujer castiga pero no es mala ella no ve al personaje como alguien malo lo ve solo como una castigadora de gente que comete actos impuros o negativos.

El otro personaje de mujer fue la madre monte la cual la representó un niño y no fue porque no hubieran personajes de hombres sino que él se sintió muy conectado con el personaje pues desde que se le contó la historia le encanto y siempre la nombraba, el mismo rompe el ese muro de contención al representar una mujer y sentirse cómodo además no recibió ninguna burla ni nada por el estilo pues todos comprendieron que era su personaje favorito, el participante trabajo de forma adecuada ya que realizó su careta muy creativa y mencionó la importancia de la madre monte, él no la ve como una mujer mala pues la ve como todas una protectora, como toda una heroína de la naturaleza por ese motivo le gusto tanto el personaje ya que a él también le gusta mucho la naturaleza, aquí vemos nuevamente una identidad individual y muy propia pues reconoció la importancia de este personaje en la historia y además extrae las cosas positivas para cuidar la naturaleza que nos rodea.

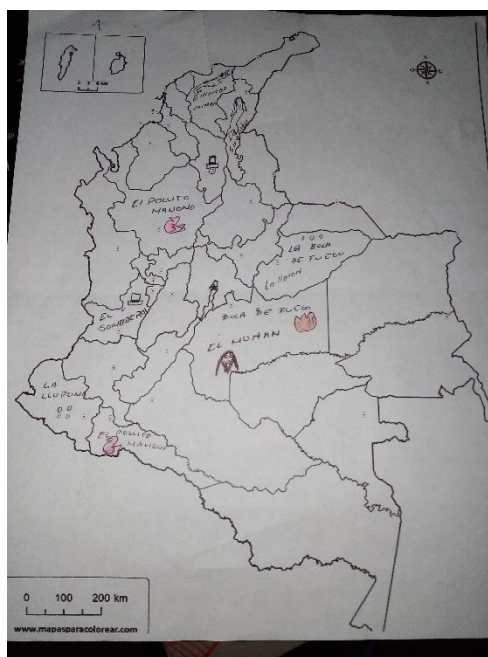
Finalmente, la actividad fue muy fructífera ya que los participantes trabajaron muy bien y lograron apropiarse de sus personajes de forma que llegaban a identificarse con ellos y no por sus castigos sino que lo veían como una enseñanza y comprenden que hacer cosas negativas podían traer su consecuencia, en ninguno momento alguno sintió miedo o temor por las historias fue todo lo contrario ellos siempre lo vieron con mucha curiosidad y por ese motivo participaron activamente en la actividad además la disfrutaron, también pudieron dejar ver su creatividad, dejaron ver cuáles eran sus personajes favoritos y que tanto sabían de ellos, comprendía lo importante que era la cultura dentro de la historias y pensaban sobre todo lo que pasaría si algún día estos personajes vuelven a la actualidad.

En esta sesión se realizó un mapa para viajeros, lo primero que se hizo fue exponer nuevas leyendas, después los participantes se dividieron por parejas y a cada uno se les

entregó una fotocopia donde estaba el croquis del mapa de Colombia con todos los departamentos.

El taller plantea que por grupos seleccionarán algunas leyendas vistas, dibujar el personaje importante en cada uno de los departamentos y así poder escribir un dicho o una advertencia sobre ese personaje. Así se propone hacer uso del conocimiento colectivo sobre los dichos y refranes del país, luego de haber compartido una serie de oraciones de este tipo que han escuchado de sus abuelos y familiares, lo que les permite darse cuenta que son parte de la comunidad y poseen una gran diversidad que los hace quienes son.

### Primer grupo



*Imagen 6*

Este primer grupo lo conformaron las dos mamás participantes, quienes en su mapa de viajeros ubicaron ocho leyendas cada una en sus departamentos. Para ello tuvieron en cuenta todas las indicaciones dadas por los profesores, y realizaron cinco dichos sobre estas leyendas:

1. **Pollito maligno:** no hay que seguirlo porque, aunque se vea bonito pierde a los que lo siguen.

Lo que hicieron con este dicho fue dar una advertencia sobre un animal que es bonito por naturaleza; pero que en este caso se recomienda no seguirlo, aunque sea bonito porque puede pasar algo negativo, pues su fin no es ser bonito sino crear una pérdida o desorientación al que se le ocurra ir detrás de él. Además, se apegan a la versión de la leyenda que más conocen, ubicándola cerca de sus lugares de origen, aceptando el personaje como parte de su historia al estar fuertemente relacionada con su niñez.

## 2. **La llorona:** salga corriendo porque lo atrapa y lo coge como hijo perdido

Aquí ellas reconocen que la llorona es una mamá que sale en busca de un hijo el cual se perdió; pero que hay que tener cuidado porque puede tomar a cualquiera como hijo sin serlo, por ello esta mujer si representa un peligro pues no se sabe a quién puede tomar como hijo propio. Las madres no intentan ser empáticas con el personaje o verla desde otro punto de vista, La Llorona es considerada un ser peligroso que roba niños, de modo que es un enemigo natural. Ello hace emerger la identidad individual de las madres como protectoras de sus hijos y como parte de un colectivo que ha escuchado historias terroríficas sobre este personaje.

## 3. **El mohán:** se lleva las mujeres y las vuelve en oro, a las mujeres desquiciadas

Con este personaje describen una característica propia de él, pues este hombre solo se lleva a las mujeres, pero solo a una clase en especial a las desquiciadas, a las que no hacen las cosas correctas. Para las dos mamás esto aparte de ser una alerta, también es un aviso pues sus hijas deben ser juiciosas para no ser llevadas por este hombre. Se resalta el uso de la palabra *desquiciada* para referirse a mujeres con muy mal comportamiento, que además desde el conocimiento popular la palabra posee una connotación mala y se refiere de igual forma a alguien que está loco o trastornado. Algunos niños más pequeños no comprendieron la palabra, pero por el contexto de la leyenda la relacionaron con personas

que no se portan bien y hacen cosas que no deberían, lo que le dio a la palabra un alto grado de gravedad.

4. **El Sombrerón:** persigue borrachos y los atrapa con el sombrero.

Este personaje también persigue una sola clase de personas pues una característica de él es castigar a aquellos que beben mucho, es decir, a los que siempre se la pasan borrachos, las mamás toman este personaje como alguien que protege las calles de personajes que no hacen las cosas correctas. Aunque El Sombrerón luce tenebroso, los asistentes lo ven como un protector de las calles y también alguien que castiga a quien se lo merece, dado que sus víctimas son personas que han hecho mucho mal; sin embargo, se acepta que encontrarse con él no sería una buena idea.

5. **La bola de fuego:** persigue los borrachos y si la miran los deja ciegos.

Aquí se infiere que el personaje es una mujer pues si alguien la mira queda ciego, pero en este caso esto le puede pasar más a los borrachos que a las otras personas ya que ellos son a los que más ataca esta mujer.

Aunque en un principio se indicó sobre hacer dichos, los grupos en su lugar hicieron advertencias para futuros viajeros. Las dos madres eligieron las leyendas con las cuales tenían una relación más profunda, dado que escucharon de ellas en su niñez. El pollito maligno y la Llorona son las leyendas que las representan, puesto que incluso ellas se la han contado a sus hijos, tanto así que en una de las sesiones anteriores ellos realizaron una copla de la Llorona. Esto demuestra que las leyendas tienen gran importancia en la construcción identitaria desde la identidad colectiva, dado que hace sentir a la persona parte de una comunidad al tener relatos que comparten entre sí y además los relaciona también con un lugar geográfico, así las madres identifican estas leyendas como parte del lugar donde nacieron o crecieron. Una madre relacionaba el Pollito maligno con Antioquia y la otra madre relaciona la Llorona con Cundinamarca y otros lugares de la región Andina,

donde creció y pasó parte de su niñez. Las otras dos leyendas reforzaron su conocimiento y permitieron que compartieran anécdotas que habían escuchado al respecto. A partir de ello, se permitió un espacio de diversidad que fortaleció la construcción de la identidad cultural de los asistentes.

### Segundo grupo



*Imagen 7*

La segunda pareja fue conformada por dos niños los cuales eran hermanos, ubicaron alrededor de ocho leyendas pero en algunas se confundieron de departamento esto se debió a que ninguno de los dos conocía en su totalidad el mapa de Colombia y por eso se confundieron. Ellos escribieron tres advertencias sobre tres leyendas diferentes:

1. **Los meneses:** si a Antioquia vas, te tienes que avisar, a unos niños bien trataras y rico serás.

Aquí ellos reconocen la importancia de tratar bien a los niños, pero confunden *avisar* con *encontrar*, ya que la leyenda cuenta que si te los encuentras debes tratarlos bien para ser rico. Aun cuando existe esa condición, ellos son conscientes de que los niños se deben tratar bien si quieres que algo positivo pase. Ambos sienten una relación con la leyenda por sus edades, además de la personalidad traviesa de los meneses y cómo se

involucran con los viajeros. Por ello mismo, buscan jugar con las palabras y su sonoridad, así ambos intentan crear un dicho.

2. **La llorona:** en 4 departamentos, cuidado tendrás, la llorona con sus lamentos te verá y nunca volverás.

Para ellos esta leyenda fue la más fácil de ubicar en sus mapas, ya que es una leyenda conocida. Aquí al igual que las mamás también advierten que si te la cruzas puede que nunca más vuelvas a regresar, pues ella se lleva lejos a las personas. También reconocen que se encuentra en varias partes y por ellos puede que te pierdas más fácil. Y de nuevo, se puede observar que, como característica de sus dichos, siempre buscan rimar de algún modo y así se divierten mientras aprenden. Aunque advierten sobre la Llorona, no parecen temerle y en su lugar le tienen respeto y se emocionan por su historia. Por lo tanto, la enseñanza de la leyenda pasa desapercibida y se da un enfoque en lo fantástico y misterioso.

3. **La bola de fuego:** no vaya borracho a Meta porque los ojos le queman y pues usted no verá ni sus ojos.

Los participantes advierten sobre ir al departamento del Meta, más específicamente borracho, ya que le puede pasar algo malo o negativo, pues allí se encuentra la bola de fuego y ella te puede dejar ciego; pero, se recalca que eso solo pasará si se va borracho a cualquier parte de dicho departamento. Se identifica que el estar borracho es algo muy malo que puede traer serias consecuencias, y por la corta edad del participante, se realiza una conclusión ilógica, pero divertida sobre la vista a falta de ojos. Los niños ya reconocen que es una borrachera y cuál es su causa, y con esta leyenda reconocen que el exceso es malo y causa un mal comportamiento en las personas, por eso la bola de fuego los castiga. Esto llama mucho su atención, dado que sus padres parecen ser bebedores y ello los lleva a reflexionar al respecto. En la sociedad colombiana, como cualquier otra, el efecto de

emborracharse es muy común en la mayoría de la población; pero esto tiene una relación muy fuerte con la violencia, contexto principal de la leyenda. Ello permite a los asistentes ser más conscientes sobre una realidad muy presente en su cultura y a diferenciar entre lo bueno y lo malo para no repetir aquellos errores.

Por lo tanto, ambos participantes tuvieron un crecimiento en su pensamiento crítico sobre problemáticas, y de igual forma desarrollaron más su escritura al buscar cómo estructurar sus oraciones de formas diferentes y atrayentes, en este caso con el uso de la rima.

Sus identidades individuales fueron fortalecidas desde el aspecto en que aprendieron un poco más sobre su país a través de leyendas ubicadas en ciertos departamentos y en el proceso crearon relaciones con estos relatos que de forma inconsciente han ido dejando enseñanzas en ellos y les ha permitido descubrir cosas sobre sus vidas.

### **Tercer grupo**



*Imagen 8*

Esta pareja la conformaron dos niños los cuales ubicaron seis leyendas en su mapa de viajeros. Además, realizaron dibujos sencillos, pero entendibles, junto a cinco advertencias sobre las leyendas que lograron ubicar, hicieron dos sobre la leyenda del

Pirata Morgan, de la Madre Monte, del Pollito Malo y de Los Meneses:

1. **Pirata Morgan:** Nunca se bañen en el Río Magdalena para el cofre del tesoro. Si te encuentras el tesoro del pirata Morgan recibirás 7 años de maldición.

Aquí los participantes advierten dos cosas principales que se resaltan en la leyenda, la primera es que no se pueden bañar en el río solo por el tesoro, ya que si lo encuentras puede obtener siete años de maldición, ellos se basaron en lo que dice la leyenda, pero su advertencia lo que hace es resaltar el peligro al que se exponen si no obedecen. Al ser una leyenda sobre la aventura de buscar un tesoro, los dos participantes se sintieron atraídos por la historia y del mismo modo les permitió identificar a San Andrés y Providencia como lugares de Colombia llenos de historias por descubrir.

2. **Pollito maligno:** si te encuentras con el pollito malo as como gato, lleva un balde de agua será necesario.

Con esta advertencia los participantes buscaron dar una posible solución, ya que mencionan que si te cruzas con el pollo malo debe hacer como un gato, puesto que eso ayudará a que se espante. Así, los dos participantes se alejan de las advertencias literales y en su lugar dan consejos divertidos y creativos, ellos sacan esa idea del diario, concluyendo que el gran enemigo del pollito sería un gato. No es algo que se evidencia dentro de la leyenda, el balde con agua tampoco; pero, ellos se imaginan que ese método puede funcionar como un arma para evitar ser llevado por dicho espíritu. De este modo, ambos se entregan a la creatividad y se imaginan la leyenda desde otro punto de vista, convierten un ser de miedo en algo que realmente no aterroriza, el pollito deja de ser maligno y se



convierte en un simple pollito con una debilidad. Así, su identidad individual se fortalece al tomar decisiones y realizar cambios sobre sus creencias sin dejar de creer en ello, las nuevas ideas no se ven como una amenaza, la diversidad fortalece el cómo se siente con respecto a su cultura y le da seguridad, así no teme ver una realidad desde otros puntos de vista.

3. **Los Meneses:** Si te encuentras con los meneses pasa todos los días y se amable.

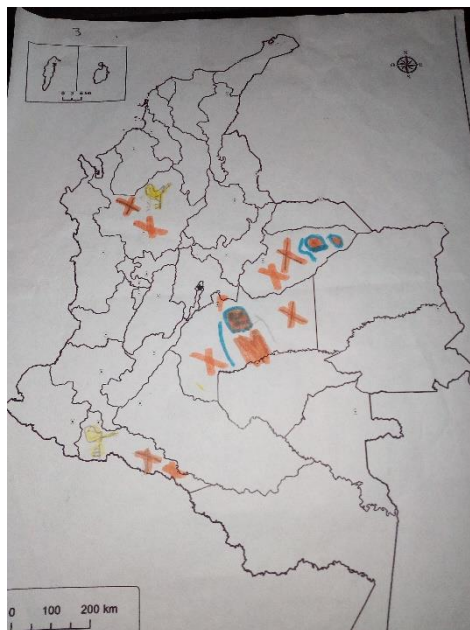
Como ya se había mencionado, si alguien se encuentra con los meneses deben ser amables, ya que eso se les va a contribuir de una manera positiva. Por ello, los participantes mencionan que se debe ser amables con dichos niños, y, además, aconsejan pasar todos los días, probablemente para obtener más beneficios. Al igual que otros participantes, hay una relación cercana con los meneses por las edades de los asistentes; sin embargo, el que den dinero como recompensa por el buen trato de los viajeros hacia ellos, llama mucho su atención. Las monedas que dan en recompensa son pocas, por eso se insiste en pasar todos los días. Esto habla un poco sobre la importancia de lo material para ellos; sin embargo, se insiste en recalcar la importancia de ayudar sin esperar nada a cambio.

4. **La Madre Monte:** si te encuentras con la Madre Monte échate la bendición y despídete.

Con esta advertencia ellos fueron más crueles, ya que si te encuentras a la Madre monte no tienes posibilidades de salvarte, solo tendrás la oportunidad de bendecirte y nada más, pues para ellos la Madre Monte es una mujer realmente peligrosa porque siempre busca cuidar lo que le pertenece. Aunque es una frase cruel, se busca dar un sentido cómico a la desafortunada situación y hacen uso de una frase tan cultural como lo es *echarse la bendición*, lo que los identifica como parte de una comunidad. Dentro de su identidad colectiva se crean conexiones con las formas de hablar de su lugar de origen y disfrutan

hacer uso de ello, les permite sentirse identificados con este lugar y quienes pertenecen allí, porque se comparten estos conocimientos y hay un entendimiento profundo entre ellos.

#### Cuarto grupo



*Imagen 9*

Esta pareja la conforman dos niños, los cuales presentaron algunas dificultades para ubicar las leyendas en su mapa de viajeros, ya que sus dibujos no son muy claros y por ello se dificulta identificar qué leyendas logran ubicar. Ellos escribieron dos advertencias sobre dos leyendas.

1. **La bola de fuego:** que si miras los ojos de la bola de fuego te quedarás ciego, no tomen trago.

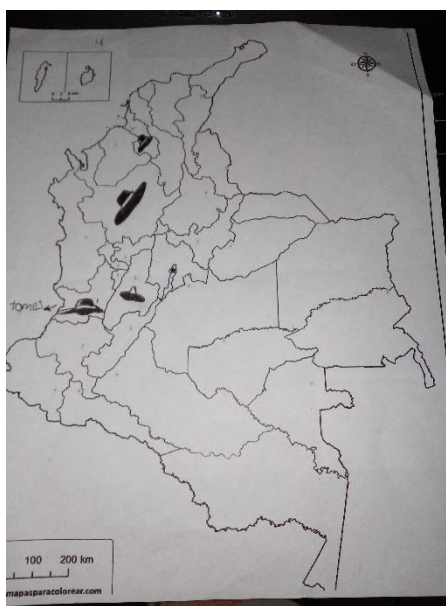
Más que una advertencia es una característica que ellos extraen de la leyenda, pues en la leyenda mencionan que, si toman trago y se encuentra con la bola de fuego, y si los mira directamente a los ojos quedarán ciegos, por eso al final ellos si mencionan que no se debe tomar trago por seguridad. Se resalta el uso de la palabra *trago*, como una palabra cultural que hace referencia a la bebida e involucra a los participantes en un mismo contexto, hay un alto grado de comprensión sobre el tema que hace a todos sentirse

identificados y relacionados entre todos, lo que permite que el espacio en la biblioteca sea más ameno.

2. **Pollito maligno:** si escuchas a un pollo cantar es señal de morir y si quieres trae un gato contigo, no vayas al bosque.

Los participantes van directo a la consecuencia que se tiene si se escucha al pollito cantar y lo relacionan con la muerte, pero también buscan dar una posible solución que es llevar un gato contigo para poder evitar ese destino, pero además mencionan que no se acerque al bosque, para que eso tenga un mejor resultado. De modo que, se basan en la idea popular de los gatos como enemigos de los pollos para tener una forma de confrontar el espíritu. Aquí, también se arriesgan a hacer del pollo un ser débil y cambiar la historia al ver el pollito como un animal indefenso, aunque antes de ello se hace una declaración peligrosa sobre la muerte.

#### Quinto grupo



*Imagen 10*

Esta pareja la conformaron dos niñas las cuales en su mapa de viajeros solo ubicaron una leyenda en diferentes departamentos, la cual fue la del Sombrero. Al parecer

no entendieron en su totalidad la actividad, ya que faltó más información en su mapa. Escribieron dos advertencias de la leyenda ya mencionada.

1. **El Sombrerón:** Cuidado con pasarte de tragos o emborracharte en medio de la noche si no quieres toparte con el Sombrerón. Él te lleva con sus encantos si corres te libras. No dejes que te lleve y te arrincone, escapa de él o morirás.

Ambas escribieron una advertencia sobre que si se realiza una acción mala como lo es tomar en exceso, se puede tener un final inesperado, pues llegará un ser que te hará pagar por esa acción; pero, si puedes correr puedes escapar de ese peligro que se te está presentando. El escrito se intenta desde un estilo más poético y del mismo modo trágico, al igual que otro grupo, se hace uso de la palabra *trago* y el contexto cultural de ello es entendido. Así, todos los participantes hacen parte de una identidad colectiva que les permite relacionarse mejor entre ellos. Finalmente, con esta actividad llamada el mapa de los viajeros, se buscaba que los participantes vayan más allá de una simple advertencia, que comprendieran que las leyendas no son simplemente relatos, sino que también funcionan como una forma de educar a las personas, ya que la mayoría de los personajes que se muestran allí buscan crear una conciencia de un buen comportamiento. Por lo tanto, los participantes comprendieron que el tener un buen comportamiento hace que uno evite tener consecuencias negativas o poco favorables. De esta forma, se pudo observar cómo las leyendas contienen una enseñanza o un objetivo moral a partir de aspectos culturales mal vistos, uno de los más nombrados es la bebida de alcohol en exceso, que se relaciona con la Bola de fuego y El Sombrerón.

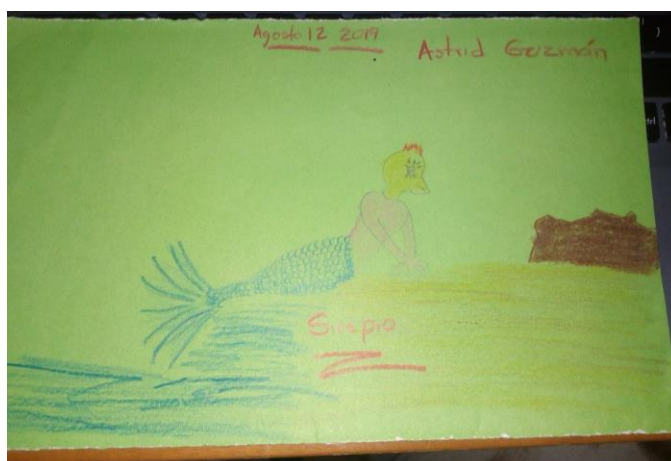
La actividad también permitió que, a través de la escritura y la expresión, los asistentes crearán nuevos puntos de vista sobre las leyendas mientras advertían y aconsejaban a otros sobre sus personajes. El uso de ciertos vocabularios permitió el fortalecimiento de la identidad colectiva del grupo e hizo que se creara más confianza entre

ellos. La biblioteca ha empezado a ser un lugar de diversión y de seguridad para ellos, lo cual se refleja en su asistencia, hecho que sorprende a los encargados de la biblioteca, quienes se muestran alegres por la cantidad de niños y jóvenes reunidos. A partir de las creaciones se llena un mapa virtual de forma colectiva que hace a los participantes más cercanos entre sí y los ayuda a ubicar las leyendas entre todos mientras exploran el mapa de Colombia. Como aporte, las leyendas generan reflexión en los asistentes y les permite reconocerse a sí mismos como parte de una cultura y una nación llena de diversidad.

#### 4.5 Quinta sesión

En la quinta y última sesión cada participante realizó un dibujo en el cual debían tratar de dibujarse a sí mismo, pero añadiendo partes de personajes de algunas leyendas que escogieran, algunos escogieron varias, pero otros solo escogieron una, el trabajo fue individual y todos realizaron un excelente trabajo ya que el producto final fue grandioso. Al final salieron doce dibujos originales.

##### Primera participante:



*Imagen 11*

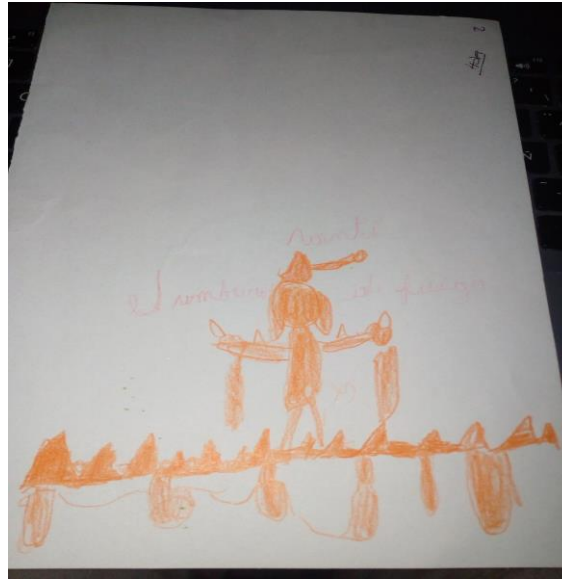
Una de las mamás trabajo ese día y realizó un interesante dibujo el cual tituló Sirepio, ella lo denomina de esta manera ya que dibujó dos personajes de dos leyendas, una fue la leyenda de la Sirena de Guatapurí y la otra leyenda fue la del pollito maligno, de allí el nombre que ella le dio pues usa la primera parte de la palabra sirena y agrega el

sonido con que habitualmente se conoce al pollito que es el pio. El cuerpo del personaje tiene la forma de una sirena pero su cabeza y sus manos son las de un pollo pues se puede observar la cresta y el pico, a simple vista se ve feliz eso lo refleja la autora del dibujo, otro elemento para resaltar es que la cola de la sirena está dentro del agua pero su tronco y su cabeza no, lo que puede decir que ella toma en cuenta que un pollo no puede estar mucho en el agua ya que no tiene esa misma resistencia.

Es un dibujo sencillo pero que contiene mucha identidad cultural pues ella lo que hace es resaltar dos leyendas y las transforma en un nuevo personaje con el cual ella misma se está representando, además se evidencia una identidad individual ya que primero ella se vuelve autónoma a escoger sus personajes para trabajar, escoge el género femenino el cual se representa con la sirena y escoge también un animal el cual es el pollito, en un segundo momento se tiene que le gustan los animales ya que se debe tener en cuenta que la sirena es mitad pez, resalta lo más importante de cada personaje, con lo que se les puede identificar más fácil dentro del dibujo, pues se tiene la cola de sirena, la cabeza y las garras de pollo.

En cuanto a la lección de los personajes primero se tiene en cuenta que era una mamá y la leyenda de la sirena le llamó mucho la atención ya que hablaba de cómo puede pasar algo malo si se desobedece a los padres y por eso ella se queda con esa idea no para generar miedo entre sus hijos sino que lo toma más como un ejemplo clave; en cuanto a la del pollito desde que se le narra la historia para ella era gracioso que un pollito indefenso lograra hacer tanta maldad por eso se deduce que ella lo eligió para su dibujo, finalmente la división que hace entre la tierra y el mar por el cual representa la división de hábitat de cada uno de los animales.

## Segundo participante



*Imagen 12*

Este dibujo fue realizado por un niño el cual mezcló dos leyendas una que es el sombrero y la otra la bola de fuego, aunque se evidencia que la leyenda que más resalta es la bola de fuego tanto por el color como por las formas, el autor de la obra resalta la mujer que representa la bola de fuego y esto se nota por el cabello largo en la cabeza, aunque el sombrero no es muy grande el brazo que sale del mismo hace que uno infiere que el niño quiere resaltar que el Sombrerón se lleva a las personas con su sombrero.

Las figuras que aparecen en la parte inferior del personaje son como casas que se unen por medio de un hilo de fuego, el color naranja fuerte hace que se resalte todo un infierno, las llamas que salen que los brazos del personaje resaltan el poder que tiene sobre un pueblo.

El autor de la obra más que una representación de sí mismo lo que hizo fue resaltar la leyenda que más le llamó la atención, pues desde que se le contó la historia de esta mujer que se convierte en una bola de fuego él quedó sorprendido, pero a la vez se intrigó mucho por saber más del personaje y por ellos es que lo representa de esta manera.

En cuanto a su identidad individual se puede decir que él se ve como un ser superior al igual que el personaje dentro de la leyenda ya que él se dibujó arriba, al no hacer el cambio de género no significa que no se reconoce como un hombre esto solo lo hace por respeto a las mujeres y por respeto de la misma historia ya que él es consciente de que la mujer es la que castiga, pero adicional mientras dibujaba comentaba que actualmente las mujeres están teniendo más poder dentro de sus hogares pues en su hogar su mamá era la que tenía más autoridad que su papá, además la mujer tiene a sus pies aun pueblo ya que todos están rogando por su vida para evitar ser atacados por sus malos actos y esto se refleja en las casas de la parte de abajo las cuales se unen por un hijo de fuego.

También representa el género masculino por medio de Sombrerón el cual se ve un poco más reducido y este se encuentra en la cabeza de la mujer, el brazo que sale significa el cómo el Sombrerón atrapaba a las personas, el participante se identifica con él porque no le gustan los borrachos y por eso para él este personaje es fundamental ya que ayuda a que las personas cambien ese hábito que poseen, por ese motivo es que el manifestó que le gustaría que el Sombrerón volviera a reaparecer.

### **Tercera participante**



*Imagen 13*



El dibujo fue realizado por una niña la cual mezcló dos leyendas una fue la Sirena de Guatapurí y la otra fue el Sombrerón, su obra la llamó “El sombrerero” lo que hizo fue hacer una mezcla de los nombres de los personajes para hacerla ver más mujer, representó en su totalidad a la sirena, su muestra felicidad y sus manos abiertas hace que se le tenga más confianza, el sombrero es bastante grande en comparación a su cabeza

La autora lo que hace es representarse ella misma, pues usa a una mujer y aunque también utiliza a un hombre el nombre lo transforma para que quede una mujer, ella utiliza la sirena como una marca personal pues ella se logró identificar con este personaje ya que le gustan las muñecas de este tipo pues representa lo que a ella le gusta que son las princesas, las niñas bonitas y diferentes.

En cuanto a su identidad individual ella tomó parte de lo que es ella pues a la participante le gustan las sirenas, las princesas, todos esos personajes de fantasía que se ven linda dentro de una caricatura o dibujo animado y cómo se dio cuenta que estos no viene de esos dibujos animados sino que son más reales busco la mera de relacionar con lo que le gusta y estos personajes por ese motivo decidió dibujar a la sirena que era uno de esos pocos personajes que se acercaban a lo que a ella le gusta, la sonrisa de la sirena refleja lo que era la participante en todas las sesiones siempre permaneció con una sonrisa y con la mejor actitud para las actividades, aunque solo pudo asistir dos veces.

En cuanto al sombrero también existe una identidad individual pero más inclinada al género masculino y esto ocurrió porque el papá de ella le gustaba usar sombrero y ella lo quería representar y por ello lo representó de esa manera, pero también porque la leyenda le causó mucha curiosidad pues ver que alguien castigaba a los borrachos para ella era una buena acción pues para la niña tomar no era de gente buena.

### Cuarto participante



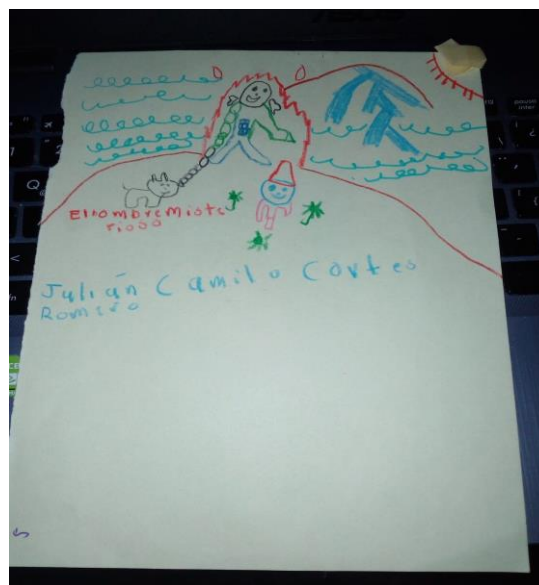
*Imagen 14*

El dibujo fue elaborado por un niño el cual mezcló dos leyendas la primera fue la bola de fuego y la segunda fue los Meneses, el niño lo que hace es también generar una representación de el mismo ya que la bola de fuego en este caso es un hombre y no una mujer como la leyenda real, los colores que maneja son muy claros ya que resaltan el fuego, pero lo curioso es que la cara es de color oscuro y él niño tiene piel oscura entonces el mismo de representó como un gran personaje de leyenda, las monedas que tiene al pie son las que representan la leyenda de los meneses, al mencionar el departamento de Meta el participante tiene claro que estas dos leyendas provienen de ese lugar y lo que hace es adquirir una identidad indirectamente pero consciente.

Frente a su identidad individual se tiene que en este caso el si hace cambio de género en dibujo pues el personaje pasa a ser un hombre y no una mujer, pero esto no lo hizo porque le incomodara dibujar una mujer o algo por el estilo, esto lo hizo porque así pudo representar las dos leyendas en uno solo y además se representa el mismo ya que el personaje es un niño así como el, el pelo del personaje no solo es fuego sino que también muestra el cómo él se peina le gusta ese estilo de peinado, su cara expresa esa felicidad que siempre lo caracterizó a

él, en cuanto a la elección de la leyenda de la bola de fuego fue porque le gustó mucho la transformación que sufría la mujer para poder castigar a las personas que cometieron actos negativos, en cuanto a la elección de la segunda leyenda Los Meneses fue porque para él fue curioso que unos niños a los que ayudabas te podían volver rico, pero además de eso el participante mencionó que el ayuda a las demás personas pero no busca recibir algo a cambio por eso fue que él escogió la leyenda pues se sintió identificado con la acción que hacían los niños pues para él ayudar a las demás personas es importante ya que ese fue uno de los valores que sus padres le inculcaron.

### Quinto participante



*Imagen 15*

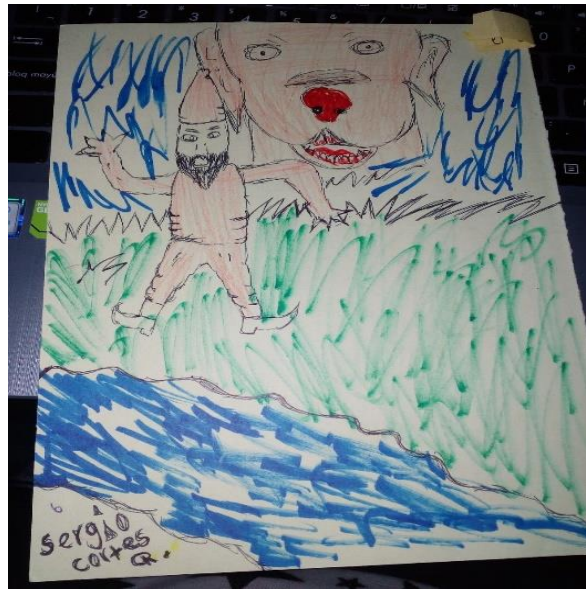
Un niño realizó un dibujo muy interesante, él mezcló tres leyendas una fue la bola de fuego otra fue los duendes y el Sombrerón, lo azul representa el mar y el señor del centro es la bola de fuego pero también hace el cambio de género pues como él es un hombre se representó así mismo, el perro hace parte de la leyenda del Sombrerón pues este personaje tenía estos animales encadenados tal y como se muestra en el dibujo, el título de su obra “El hombre misterioso”, lo que él hace es crear un nuevo personaje con algunos elementos de las leyendas, el perro muestra una protección y el hombre muestra una defensa ya que se

encuentra cubierto con el fuego, el participante se identifica como un ser de protección como un ser en el que uno puede confiar ya que va a estar seguro.

Desde su identidad individual vemos que tiene una mezcla de elementos claves pero se reconoce que al participante desde el primer momento le llamo mucha la atención todo lo misterioso todo lo oculto pues para él un personaje que se oculta y realizará una acción castigadora frente a otras personas era muy bueno ya que ayudaba a que las personas pensarán más sobre sus actos cometidos y o los volvieran a realizar, esto se ve reflejado en el Sombrerón y el bola fuego que son esos personajes que castigan pero más que castigar también cuidaban pues para el participante estos dos personajes lo que hacían era cuidar a las demás personas de estas personas pues ellos no aportan nada positivo ni a la sociedad ni a sus familias.

Otro personaje curioso dentro del dibujo es el perro pues aquel animal juega dos papeles dentro el dibujo, el primero es que el Sombrerón usaba a estos animales como los encargados de avisar quien estaba cometiendo un acto negativo, mientras dibujaba el participante decía que su perro era su fiel compañero pues estaba con él en todo momento y no lo dejaba solo ni un momento y en este punto es donde se une el otro significado el perro dentro de dibujo pues este animal lo usaban los wayuu para que los duendes no se acercaran a sus casas pues aquellos personajes hacían muchos males y los perros los asustaban y ellos se iban sin hacer daños.

### Sexto participante



*Imagen 16*

El autor de la obra solo se enfocó en representar una leyenda la cual fue la de los duendes, lo que el participante hace es dibujar la cabeza de un perro muy grande el cual protege y hace un duende un poco más pequeño el cual significa peligro, como la leyenda no está larga el participante no pudo dibujar más elementos pero se logra identificar con la misma ya que fue la leyenda que más le llamó la atención y en la cual pudo captar elementos claves.

En cuanto a su identidad individual tenemos esa conexión que el participante tiene con los animales en este caso con un perro, pues lo mismo que pasa con el participante anterior él ve a su mascota la cual es perro como un protector de cualquier peligro así como el de leyenda, por ese motivo elige esta leyenda pues siente que es la única que puede representar lo importante que es un animal dentro de una comunidad y cómo puede cuidar a otras especies sin importarle arriesgar su misma vida.

### Séptimo participante



*Imagen 17*

En esta ocasión el participante manejo cuatro leyendas para poder crear su personaje, las cuales fueron el pollito maligno, el hombre caimán, la bola de fuego y la madre monte, en el dibujo se pueden evidenciar elementos claves de las leyendas anteriormente mencionadas, podemos observar que el cuerpo del personaje es el de un caimán pero su piel tiene formas de hoja, su cara es la de un hombre, tiene pico, tiene patas de pollo y su cresta tiene fuego, el participante creó un personaje muy interesante y lo que se evidencia fue que partió de los elementos claves de cada una de las historia, el nombre del dibujo es “El pollo caimán de fuego monte”, con el solo nombre basta para inferir que él se identifica con estas cuatro leyendas.

Partiendo de su identidad individual del participante se puede partir que para él la naturaleza es fundamental ya que desde que se empezaron los taller y se mostraron leyendas de animales o de naturaleza el siempre mostró el interés ya que es su fuerte, aunque en su dibujo una de las leyenda no está conectada con la naturaleza ya que no muestra un animal ni a otra madre de la naturaleza si representa el fuego el cual es uno de los elementos pertenecientes a la naturaleza y por ese motivo es que el agrega ese momento dentro de su

dibujo y esto hace que el participante no pierda su esencia ni su verdadera conexión con la naturaleza.

Otro animal que se evidencia dentro es el caimán el cual sale de la leyenda el hombre caimán, el participante dibuja el cuerpo de este animal porque que le llama la atención el hecho de que un hombre tenga un cuerpo de caimán pero la acción que realizaba con su cuerpo para él eran negativas ya que desde punto de vista personal del niño las mujeres no son un objeto el cual deba ser visto por demás pues él siente que la mujer es una tesoro que se debe cuidar y respetar ya que a su mamá y a su hermana las ama y las respeta porque son su tesoro, esto se debe rescatar ya que para ser un niño hasta ahora comprende la importancia de una mujer en la vida de él.

El pollito maligno aparece en este dibujo porque como ya se mencionó aparte de que le gustan los animales la leyenda también le llamó mucho la atención ya que fue divertido saber que tanto podía hacer un animal tan pequeño como lo es un pollito y que al final la mayoría de personas los aman porque les causa ternura; finalmente el último personaje que se encuentra es la madre monte la cual para él fue todo un icono porque saber que había alguien quien defendiera lo verde era una verdadera heroína se merecía toda la atención y la admiración de todo el mundo.

### Octava participante



Imagen 18

La segunda mamá participante realizó este dibujo en la cual mezcló dos leyendas la primera fue el Sombrerón y la segunda fue la llorona, su retrato tiene el nombre de “La Sombrerón” lo que ella hizo fue dibujar una mujer llorando con un gran sombrero, también menciona las dos frases típicas de esta leyendas, pues el Sombrerón antes de coger a sus víctimas dice “si te encuentro te atrapo” y la llorona con su llanto lo único que dice es “ay, mis hijos”, la señora se identifica mucho con estas dos leyendas ya que su abuelo le contó la historia y para ella son importantes y las respeta mucho.

Por ese motivo es que ella tiene su identidad individual tan marcada pues esas historias hacen parte de ella desde hace mucho tiempo ya que su abuelo si se las alcanzo a contar de forma oral y por eso tienen tanto valor para ella ya que pues le ayudan a recordar a su abuelo, le recuerda sus raíces y la hace sentirte más cerca de su lugar de origen, además fue muy enriquecedor al momento de contar la historia y que ella hiciera su intervención para reforzar lo que se estaba diciendo y esto fue un gran aporte porque los niños también les gustaba escuchar lo que ella decía y le hacían preguntas y ella les respondía desde su experiencia.

En cuanto al género se representa la mujer modificando uno de los personajes el cual era el Sombrerón aquí ya pasa a ser la Sombrerón y en ese cambio aparece algo curioso y es que ella mencionaba que alguien le había dicho que la Sombrerón también existía, pero fue información que no se pudo confirmar ya que no se tuvieron las bases teóricas suficientes para confirmarlo, pero también puede ser que ese fue el motivo para hacer ese cambio. Con el otro personaje que es La Llorona también pasa algo curioso y es que ella se siente identificada con el personaje tanto porque le recuerda sus raíces pero también el hecho de que ella es mamá le dolería si en algún momento uno de sus hijos se pierde y ella no lo pudiera volver a ver, eso fue muy emotivo y que ella muestra ese afecto maternal que solo pueden



entender las mujeres que son mamás, ellas son las únicas que pueden entre la pérdida de un hijo o lo mucho que duele que ellos ya no estén con ellas.

### Noveno participante



*Imagen 19*

El autor de este dibujo fue muy curioso todas las leyenda que les presentamos para él era una historia muy interesante, en su dibujo él trato de representar casi todas las leyendas, sustrajo los elementos claves de cada uno y creo un gran personaje, empezando por el sombrero que identifica al Sombrerón, el orificio que tiene en la cabeza el cual es de color rosado identifica la leyenda el bufeo colorado, los ojos representan la leyenda de la bola de fuego, en uno de los brazos tiene un brazalete y un cetro estos elementos son claves dentro de la leyenda de Bochica, en ese mismo brazo tiene una cruz la cual representa la leyenda del cura sin cabeza, en el otro brazo más específicamente en su mano tiene una moneda ese elemento representa la leyenda de los meneses, una de sus piernas tiene forma de para de pollo la cual se relaciona con la leyenda del pollito maligno, la otra pierna solo esta hasta la mitad lo cual refleja a la patasola y por último tenemos la cola la cual es la de un caimán lo que representa la leyenda del hombre caimán.

El participante al mostrar toda esa cantidad de elementos en su dibujo lo que refleja es que realmente existió una identidad con todos ellos, pues al mezclarlos todos logra cumplir el objetivo de la clase y eso lo hace muy interesante ya que fue el único que se arriesgó a mostrar varios elementos. En cuanto su identidad individual se tiene que reconocer que él busca ser el centro de todo y así poder tomar varios elementos que lo van a ayudar a representarse como un ciudadano curioso por la cultura de las leyendas, el participante también tuvo esa oportunidad de que su mamá le compartiera leyendas contadas y por eso desde que inició el taller siempre mostró esa curiosidad por conocer más sobre todos estos personajes.

Al reflejar tantos personajes no muestra que él sea indeciso o que esté confundido pues para él cada historia tenía su lado curioso, además fue el único que representó su departamento (Cundinamarca) y eso fue bonito ya que también partió de su origen de donde él es sin ignorar sus verdaderas raíces las cuales son de dónde viene su mamá, pero también incluye muchos elementos que le ayudan a saber que lo principal es que es un colombiano y que su país tiene una riqueza cultural inigualable la cual debe ser mejor explorada y expuesta.

#### **Décimo participante**



*Imagen 20*

Nuestro participante más pequeño se enfocó en tres leyendas la primera el Sombrerón, la segunda la patasola y la última la bola de fuego, el dibujo es sencillo no tiene algún nombre pero si se resaltan elementos como el sombrero, la falta de una pierna y los ojos encendidos, con un dibujo el participante evidencia lo que su mamá le contó sobre la leyenda del Sombrerón y ya las otras dos las escucho en el taller, con su inocencia de niño respeta a todos los personajes pues les tiene un poco de miedo. Con el proceso fue un poco más pausado pues para él si fue algo terrorífico escuchar esas historias pues sentía que podía revivir pero como profesores nosotros le decíamos que no debía tener miedo pues ninguno ya existía y así se logra tranquilizar un poco pero desde aquí parte su identidad individual pues para él las historias causan cierto terror y no curiosidad aunque jamás lloró o se afectó por las historias su rostro si expresaba un poco de miedo pero al final comprendió que era una simple historia y que nada iba pasar, pero a pesar de todo eso participaba activamente en las actividades pero lo más le gustan hacer era dibujar y casi siempre salía un dibujo de autoría representando el personaje que se encontraba en la historia.

#### **Décima primera participante**



*Imagen 21*

Nuestra participante se enfocó en una sola leyenda la cual fue el bufeo colorado, lo que hizo fue hacer el cuerpo de un delfín, pero son manos de humano lo que hace que refleje la historia pues en ella se dice que este animal se convierte en humano, tiene su sombrero el cual es el elemento clave pues allí escondía algo, lo llamo “el deltiron”.

Frente a su identidad individual en el dibujo no la podemos ver tan reflejada ya que dibujo solo un personaje y además uno muy curioso pues aquel hombre era malo con las mujeres porque las raptaba y la participante mostraba interés por otro tipo de leyendas como La Patasola, El curo sin cabeza, La llorona y demás, por ese motivo fue raro que dibujara este personaje, pero también es interesante que solo se quede con un personaje ya que capta su atención en alguien que es un don juan, conociendo a la participante se puede decir que lo hizo como en forma de protesta porque para ella las mujeres son muy importantes ya que también ella es mujer y esto se deduce ya que durante los talleres eso fue lo que nos mostró, nos reveló su identidad femenina y siempre se veía muy cómoda con ello.

### **Decimosegunda participante**



*Imagen 22*

Nuestra última participante jugó con dos leyendas las cuales fueron el Sombrerón y la llorona, lo que hizo fue dividir el personaje en dos y representar así las leyendas, en la parte izquierda tenemos a la llorona y del otro lado tenemos a Sombrerón. Ella también se identifica

con estas dos leyendas, porque su abuelo le contó la historia de estos dos personajes, su obra de arte de título “Ilamber”, un nombre muy creativo y el cual recoge a las dos leyendas.

Respecto a su identidad individual se evidencia que maneja un mismo ritmo con su mamá ya que manejaron las misma leyendas, pues ella a comparación de sus hermanos sí tuvo la oportunidad de escuchar esas historias por medio de su abuelo, pero lo que ella hace es muy interesante ya que ella no transforma los personajes los deja con su género correspondiente pero lo que sí hace es dividiros haciendo alusión a un respeto de género, ella al igual que sus hermano fue una participante activa y le gustaban mucho las historias , pero pues se inclinó solo con estos por lo anteriormente ya mencionado.

Finalmente el objetivo de la clase se logró ya que se obtuvieron dibujos muy interesantes los cuales captan mucho la atención de quien los mire, además gracias a todas esas creaciones sus identidades individuales estuvieron más reflejadas ya que tomaron elementos de las leyendas que les llama la atención o que les gustaba, con todo ese material recolectado se pudo empezar a verificar el objetivo de cada uno de los talleres para saber si realmente una leyenda lograba captar la atención de los participantes y pues con todo lo expuesto anteriormente esto se pudo confirmar, ya que pues si logran dejar una huella en ellos y la mejor parte fue que era positiva esa marca y que les dejaba una enseñanza.

#### **4.6 Cuestionario final**

Para la finalización del proceso se hizo un cuestionario final por medio de los formularios de Google, de modo que se hizo uso de un recurso virtual. Por medio de este, fue posible observar el conocimiento adquirido, como también su punto de vista sobre los personajes que tuvieron mejor recibimiento en el taller. El cuestionario se hizo a partir de la inquietud planteada por uno de los miembros de la biblioteca sobre las leyendas como relatos usados para causar terror en los niños. Así, con el objetivo de demostrar que las

leyendas no tienen un efecto negativo en la personalidad de los asistentes se crea el cuestionario:

¿Qué son las leyendas?

13 respuestas

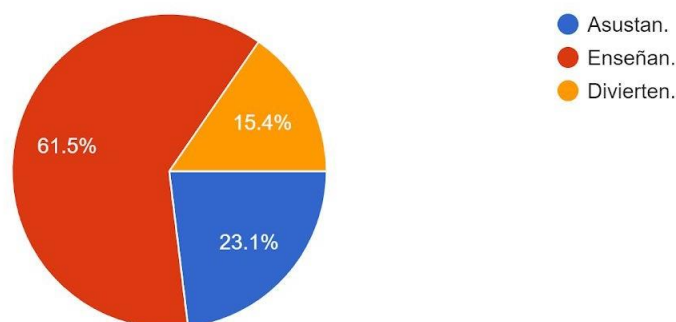


*Figura 1*

Durante todas las sesiones de los talleres se explicó a los asistentes que era una leyenda, como se diferenciaba del mito y porque era importante, destacando que se trataba de una herencia cultural. Por medio del cuestionario, se comprobó que los estudiantes tuvieron un buen entendimiento sobre el tema y logran diferenciarlo del mito, dado que ninguno eligió la respuesta incorrecta. Así, más del 50% de los asistentes identificaron el significado correcto y el porcentaje restante se acercó al relacionarlo con palabras clave como la tradición oral. De modo que a través de los talleres comprendieron que era una leyenda y la importancia de ellas en la cultura.

Las leyendas...

13 respuestas



*Figura 2.*

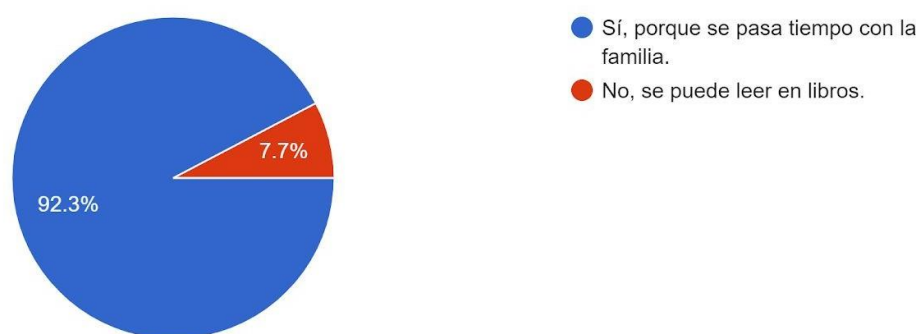
Después de las inquietudes presentadas por un trabajador de la biblioteca, se planteó una problemática sobre la estigmatización de las leyendas como historias terroríficas usadas para asustar a los niños. A partir de ello, se realiza un sondeo para demostrar que aquella percepción no es completamente cierta y que las leyendas son aceptadas por los niños como historias fantásticas culturales.

Por consiguiente, más del 50% de los asistentes respondió que las leyendas enseñan, de modo que no es su misión hacer mal sino advertir al ser humano sobre sus malas acciones y cómo ello puede actuar en su contra. Por otro lado, solamente un alrededor del 20% señaló que asustan, aunque solamente porque se habla de consecuencias y castigos a los malos actos.

Y, por último, un 15% afirmó que eran divertidas para ellos, este último grupo estaba conformado por los más grandes del grupo, que ven los personajes de la leyenda de una forma más empática y como seres fantásticos del folclor colombiano.

¿Es importante compartir las leyendas en familia?

13 respuestas



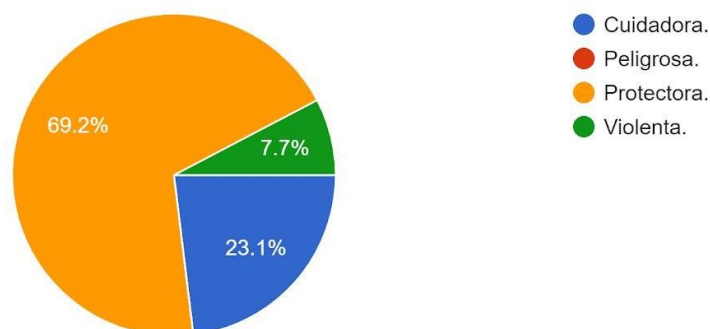
*Figura 3.*

Por otro lado, la mayoría de los asistentes, entre los que se incluyen a las madres que hicieron parte de algunas sesiones, señalaron la importancia de las leyendas como una forma de pasar tiempo en familia. Dado que al compartir historias de seres fantásticos y los abuelos, se crea un acercamiento con el pasado y permite que los hijos sientan un sentido de pertenencia hacia el lugar de origen de los padres y sus familias. Tanto así, que una madre señalaba que por medio de las leyendas les hablaba a sus hijos sobre el lugar dónde vivió de niña y cuando los llevó allí en sus vacaciones ellos ya se sentían parte del lugar y respetaban las costumbres que allí se daban, como también se identificaban como parte de esa comunidad.

En oposición, quienes respondieron en contra eran jóvenes que no tenían una relación muy estrecha con sus orígenes y su familia, que aunque se describe como afectiva, no pasa el suficiente tiempo con los hijos, generando así una marcada independencia entre ellos; sin embargo, el taller suscitó curiosidad al respecto y generó una reflexión en ellos sobre la relación entre padres e hijos de hoy en día y cómo se ha visto afectada por factores externos que impiden encontrar más espacios de integración entre ellos.

¿Cómo describirías a La Madre monte?

13 respuestas



*Figura 4.*



Para obtener un vistazo más claro sobre la percepción que tenían los asistentes sobre las leyendas, se eligieron los personajes más controvertidos para el grupo, dado que son seres que suelen causar bastante temor; pero, ningún participante demostró sentir miedo por ellos. Así, se eligió a la Madre monte a quien curiosamente nadie señaló como peligrosa; sin embargo, un alrededor del 7% la considera violenta por las acciones que emprende para proteger su hogar. Por el contrario, cerca del 90% se enfocan más en las cualidades protectora y de cuidado, justifican sus acciones en ello y no la señalan como un ser maligno. Algunos participantes comentaron que cada persona tiene un lugar en el mundo y el de la Madre monte es proteger la naturaleza que cada vez sufre más, algo en lo que se debe reflexiona

¿Cuál fue tu leyenda favorita?

13 respuestas

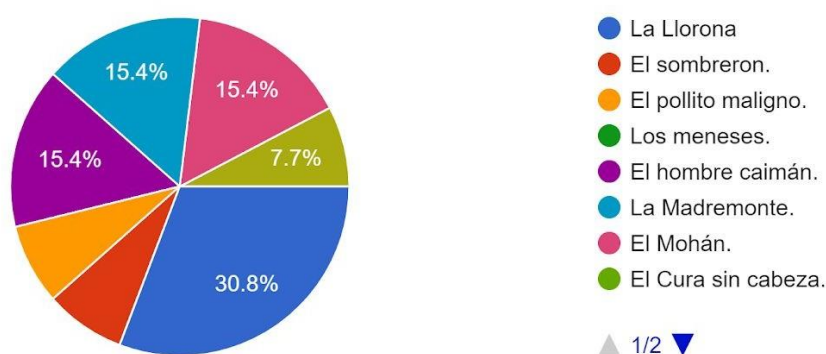


Figura 5.

A partir del cuestionario se vio que los estudiantes poseen una mejor comprensión sobre qué es una leyenda, como un relato popular, que a la vez fue relacionado con un relato breve. Además, la mayoría considera que las leyendas tienen como función enseñar, dado que manejan un alto grado de advertencia sobre malos hábitos y malos comportamientos. Ello demuestra que los asistentes aprendieron a reconocer las leyendas y fueron parte de un análisis crítico de los relatos como obras culturales colombianas. De

acuerdo a ello, los participantes llegaron a la conclusión que es importante compartir leyendas como una forma de integración familiar y también para aprender sobre su familia, su cultura y al mismo tiempo sobre sí mismos.

Por último, se hizo una relación de los personajes principales de las leyendas más gustadas en los talleres con cualidades o características. Entre esos personajes se preguntó sobre la Llorona que fue relacionada con la tristeza y la Madre monte es vista como protectora. Así, los participantes le dieron un atributo a cada personaje y crearon una opinión sobre ellos no solamente como espíritus aterradores, como son comúnmente concebidos. De modo que se demostró que las leyendas son apreciadas por lo niños y jóvenes, al escucharlas muchos comprenden que también están rodeadas de contextos lejanos a la ciudad; pero, tienen un contenido cultural valioso por el contexto que los acerca a sus abuelos y padres por medio de su historia familiar, su territorio y la cultura que los rodea, ya sea desde el lenguaje, enseñanzas éticas y problemáticas que hacen parte del día a día del colombiano. Es fácil identificarse con las leyendas, porque siempre hablan de nuestras realidades y si se miran bien de cerca, se encontrará entre su diversidad, una historia parecida a la de cada persona.

## **5. Conclusiones**

Durante cada sesión realizada se pudo observar una serie de características en las leyendas colombianas, primero, un componente ético moral en cada narrativa y segundo, una caracterización sobre el territorio colombiano. De modo que los personajes en su mayoría representan el bien y el mal dentro del contexto cultural colombiano y a su vez es relacionado con elementos naturales. Ello permitió a los asistentes conocer más de las regiones y sus costumbres por medio de los relatos de cada lugar, como también crear una relación con gustos y acciones que hacen parte de su cotidianidad. Pero, las leyendas representaron en su mayoría

una conexión con la historia familiar de cada asistente y les permitió analizar la realidad colombiana desde otra perspectiva y reflexionar sobre cómo se reflejaba en sus identidades.

Al caracterizar los conocimientos básicos sobre las leyendas en los asistentes a los talleres, se observó que hay poco acercamiento a las leyendas; sin embargo, hay un alto grado de aceptación y curiosidad hacia estas narraciones. Su uso para acercar a los niños y jóvenes a la cultura desde lo oral y la escritura fue satisfactorio, dado que los temas eran de interés y propiciaban la creatividad e imaginación. Al ser considerado herencia cultural, dada su historia y el lenguaje común utilizado, fue más fácil para los participantes realizar escritos con seguridad, ya que no se sentían limitados por el lenguaje y todos compartían un conocimiento en común que les permitía entenderse y expresarse con más libertad. Así, en el espacio de los talleres se desarrolló un fortalecimiento de su construcción individual e igualmente colectiva.

Desde su identidad colectiva, los asistentes identificaron similitudes en sus creencias y formas de vida, se sintieron parte de una comunidad, tanto dentro del espacio abierto en la Biblioteca Comunitaria, como en su barrio y su familia. Todos se sintieron parte de una nación y una cultura, la cual pudieron observar más de cerca en características claves de la leyenda, que siempre nombraba lugares, festividades o incluso en la forma de vestir de los personajes y algunos dichos o formas coloquiales del lenguaje que se hacían presentes para referirse a ciertas acciones o para nombrar personajes, esto se vio reflejado en sus trabajos escritos. De modo que las leyendas permitieron un autorreconocimiento en la mayoría de los participantes que, a través de la oralidad, la escritura, su expresión corporal y el dibujo, se descubrieron como parte de una diversidad cultural llena de historias sobrenaturales y fantásticas que hablan sobre su gente, su comunidad y su nación.

Los participantes durante los talleres mostraron interés por las nuevas leyendas que se les contaba, pues en varias de ellas se maneja mucho la tradición oral, dado que una de las

metas también era volver a recuperar ese patrimonio no tangible que se tiene y que se está perdiendo. También, gracias a esta técnica los participantes contaban algunas historias que sus abuelos les habían contado. De este modo, empezaron a conocer su lugar de origen y además conocieron nuevas historias y no se quedaron en las de siempre, a causa de ello se crearon relaciones sociales entre ellos y de amistad, además de la oportunidad de compartir con otros y sentirse parte de un grupo de iguales.

Por consiguiente, al analizar las creaciones de los asistentes también se pudo observar que cada leyenda contiene una noción cultural, por ejemplo, en un inicio la leyenda del Dorado y de Bochica, permitió ver el origen indígena de Cundinamarca, para los cuales la naturaleza hizo gran parte de sus ritos y estilo de vida. Esto hizo que se viera la Laguna de Guatavita y el Salto de Tequendama como dos lugares de gran valor y no simples lugares turísticos, por lo cual los asistentes mostraron asombro y redescubrieron el significado de la laguna y el salto. Así, concluyeron que hacen parte del patrimonio cultural natural que posee el país, por su historia y su belleza, y por ello mismo deben ser protegidos. Ello, por medio de una actividad que hizo uso de palabras y dibujos, a través de los cuales adquirieron con mejor comprensión palabras como Muiscas, Guatavita, Bochica, Cacique, orfebrería, ritual, ofrenda, entre otros.

Por otro lado, se identificaron componentes ético morales que a su vez tienen una fuerte relación con la cultura. En cada leyenda se tratan temas como la mentira, la destrucción del medio ambiente, la desobediencia, problemas de la bebida, infidelidad y la violencia de forma directa e indirecta; y siempre finaliza con su correspondiente castigo que es el encontrarse con estos seres que atraen personas en malas andanzas. Se puede observar cómo la Madre monte castiga a quienes destruyen el ambiente y dentro de este contexto, el ser humano es el villano de la historia. Si se analiza el pollito maligno, los participantes relacionan esta narración con la codicia, puesto que muchos lo persiguen al ver su buen pelaje para quedárselo. El sombrero

tiene el particular gusto de perseguir personas que hacen daño a otros y realizan trabajos que van contra la dignidad humana. Así mismo, la patasola castiga a los infieles y el Mohán atrapa a las mujeres rebeldes. Dentro de estas historias también tenemos a la Sirena de Guatapurí, que se convirtió en este ser por su propia desobediencia y demás personajes que fueron víctimas de sus propias malas acciones. Esto hizo reflexionar a muchos, quienes de alguna forma se relacionaban, ya sea porque ellos hayan desobedecido a sus padres o vieran estos malos actos reflejados en sus parientes. Esto hizo que no abordaran las leyendas como simples historias de fantasía, sino que las relacionaran a su realidad y vieran reflejado a su propio país con sus costumbres.

Así, se vio la importancia de las leyendas en los niños y jóvenes desde el componente cultural y social, dentro de las humanidades. Se debe considerar que cada leyenda tiene una enseñanza que está relacionada con el contexto social colombiano y por lo tanto es fácil para los participantes entender y acercarse a su cultura desde diferentes puntos de vistas regionales, lo que los acerca a la diversidad cultural al mismo tiempo. Los niños tenían gran aprecio a las leyendas fantásticas como la Madre monte, de niños de su edad como los Meneses o misterios como La leyenda del Dorado; pero lo que más llamaba su atención era saber que estas narraciones les pertenecía culturalmente, por tanto, trabajar con ellas es importante para su sentido de pertenencia y seguridad sobre su identidad cultural. De este modo, las leyendas, ya sea como narraciones escritas o de tradición oral, son importantes en la construcción de identidad y pertenencia, y por ello debe ser tomado más en cuenta en el desarrollo de planes lectores para diferentes edades, puesto que incluso los jóvenes de 12 a 15 años desean escucharlas e investigar más sobre ellas.

Además, se pudo observar cómo impacto de los talleres sobre los participantes, que en la Biblioteca Comunitaria encontraron un lugar seguro para entablar relaciones, encontrar una

conexión con su familia y descubrir que las leyendas ya eran parte de ellos desde un principio. Se observó que los relatos no eran estigmatizados con el miedo y el terror; sino que, en su lugar, eran aceptados como una forma de ver la realidad del mundo y de paso, una manera divertida y bizarra para advertir al hombre de no hacer el mal, para vivir una buena vida. También, se hizo énfasis en la importancia de compartir estos relatos en familia como una forma de compartir el tiempo y contar historias familiares que ayudan al niño o joven a descubrir quién es y sentirse parte de un grupo, y de forma colectiva relacionarse con otros y compartir memorias tradicionales que los forman en creencias y formas de ver la vida, construyendo así su identidad.

### Referencias:

ASCUN (2018). Plan Nacional de Lectura y Escritura "Leer es mi Cuento".

Recuperado de: <https://ascun.org.co/noticias/detalle/plan-nacional-de-lectura-y-escritura-leer-es-mi-cuento>

Balcazar, F. (2003). Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación.. *Fundamentos en Humanidades, IV* (7-8), 59-77.

Colmenares, A. M. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Latinoamericana de Educación, 3* (1), 102-115. Recuperado de <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.07>

Giménez, G. (2010). Cultura, identidad y procesos de individualización. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Giménez, G. (2005). La cultura como identidad y la identidad como cultura. *Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. México.*

Hablemos de mitología (2019). *Mitología Amazónica: Bufo colorado, lo que no sabías sobre esta leyenda.* Recuperado de: <https://hablemosdemitologias.com/c-mitologia-amazonica/bufo-colorado/>

Leyes del Senado (2013). Proyecto de Ley No. 130 de 2013 - Senado. Colombia: Congreso de la República de Colombia. Recuperado de: <http://leyes.senado.gov.co>

Maldonado, M. (2009). Literatura e identidad cultural: representaciones del pasado en la narrative alemana a partir de 1945. España: Peter Lang.

Manghi, D. y Haas, V. (2015). Uso de imágenes en clases de Ciencias Sociales y Ciencias Naturales: enseñando a través del potencial semiótico visual. *Enunciación, 20*(2), pp. 248-260.

Mercado, A. y Hernández, A. (2010). El proceso de construcción de la identidad colectiva. *Convergencia, (53)*, 229-251.

Ministerio de Cultura (1997). LEY NÚMERO 397 DE 1997. Colombia: Barranquilla. Recuperado de:  
[https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/ley\\_397\\_de\\_1997\\_ley\\_general\\_de\\_cultura.pdf](https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/sites/default/files/ley_397_de_1997_ley_general_de_cultura.pdf)

Molano L., O. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *OPERA*, 7(7), 69-84. Recuperado de:  
<https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/opera/article/view/1187>

Montoya, V. (2004). *La Tradición oral Latinoamericana*. *Oralidad*, (12), pp. 47-54.

Moreno, H. (2016). Incorporación de las TIC en las prácticas educativas: el caso de las herramientas, recursos, servicios y aplicaciones digitales de Internet para la mejora de los procesos de aprendizaje escolar. *REencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, (72), pp. 71-92.

Ocampo, J. (2006). *Leyendas Populares Colombianas*. Colombia: Plaza y Janés. Recuperado de: <https://books.google.com.co>

Rodríguez, M. (2012). El taller: una estrategia para aprender, enseñar e investigar. *Énfasis: Lenguaje y Educación: Perspectivas metodológicas y teóricas para su estudio*, (8), pp. 13-44.

Roger, E. & Regalado, C. (2011). Reflexiones sobre la identidad. *Ciências Sociais Unisinos*, 47(1),98-100. Recuperado de:  
[https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=938/9382\\_0778010](https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=938/9382_0778010)

Secretaria Senado (2010). Ley 1379 de 2010. Colombia: Congreso de la República de Colombia. Recuperado de:  
[http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley\\_1379\\_2010.html](http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1379_2010.html)

Stuart Hall (1996). Introducción ¿quién necesita identidad?. Recuperado de:  
<http://pdf.humanidades.com/sites/default/files/apuntes/quien%20necesita%20identidad-hall.pdf>



Una realización de proyectos especiales. (2004). Cuentos de espantos y otros seres fantásticos del folclor colombiano. Casa editorial El Tiempo.

Vélez, Fabio (1977). Mitos, espantos y leyendas de Caldas. Colombia: Gobernación del departamento de Caldas.

Valdez, L. y Romero, F. (2011). Diversidad y convivencia intercultural en estudiantes de la Universidad Autónoma Indígena de México, Unidad Mochicahui. *Ra Ximhai*, 7 (3), pp. 427-436. México: Universidad Autónoma Indígena de México.

Zárate, J. (2015). La identidad como construcción social desde la propuesta de Charles Taylor. *Eidos*, (23), 117-134.