

*Estrategias para la recuperación de la tradición oral*

**Estrategias que promuevan la recuperación de la tradición oral con respecto al género narrativo “mitos y leyendas” en los niños del municipio de Cumbal**

**Leidy Elizabeth Alpala Rodríguez**

**Diana Esther Silva Lasso**

**Diseño Gráfico y Multimedial**

**Facultad De Artes**

**Universidad de Nariño**

**San Juan De Pasto**

**2019**

**Estrategias que promuevan la recuperación de la tradición oral con respecto al género narrativo “mitos y leyendas” en los niños del municipio de Cumbal**

**PRESENTADO POR:**

**Leidy Elizabeth Alpala Rodríguez**

**Diana Esther Silva Lasso**

**Asesor:**

**Alejandra Castellanos**

**Diseño Gráfico y Multimedial**

**Facultad De Artes**

**Universidad de Nariño**

**San Juan De Pasto**

**2019**

### **Nota de responsabilidad**

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1 del acuerdo No. 324 de octubre 11 1966 emanado por Honorable Concejo Directivo de la Universidad de Nariño

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

Jurado 1

---

Jurado 2

---

Jurado 3

San Juan de Pasto, junio \_\_ 2019

## **Agradecimientos**

Agradecemos.

En primer lugar, a Dios por prestarnos la vida, darnos fuerza, valor y comprensión a todos los retos y dificultades que se presentaron en el diario vivir.

A la Universidad de Nariño, por abrirnos la puerta y presentar un pensum académico muy bien trazado y pensado a luz de la diversidad, que nos permito pensar y repensar los retos de la vida en comunidad, y no solo desde allí poder entender al otro, sino también a todo lo que está a nuestro alrededor.

A nuestra asesora Alejandra Castellanos, por su paciencia, dedicación, colaboración y consejos brindados durante el desarrollo del proyecto.

A los mayores sabedores de la comunidad Indígena de Cumbal con quienes intercambiamos los saberes, en especial a el Profesor Jorge Humberto Chiran,, Taita Alfonso Chingud y estudiantes de grado quinto de la Institución Educativa Agropecuaria Indígena Cumbe.

A los Docentes tutores de la Universidad de Nariño, quienes nos ayudaron a desvendar los ojos y desatar el pensamiento para continuar por la senda del saber, conocer y hacer, quienes con paciencia y dotados de gran sabiduría nos orientaron en el proceso de investigación, que las fuerzas poderosas que emergen los espíritus mayores de la madre tierra los acompañen por siempre.

### **Dedicatoria**

Dedicamos esta cosecha de saberes y conocimientos, resultado de varias mingas de pensamiento con mayores, recorridos al territorio, visitas a los lugares sagrados, conversatorios al ruedo del fogón, a nuestros padres quienes nos dieron la vida, a nuestros hermanos y familiares que en todo momento nos dieron su voz de apoyo y comprensión.

### **Resumen**

El siguiente proyecto de investigación contribuye a la recuperación de la tradición oral enfocado en los mitos y leyendas del municipio de Cumbal, va dirigido a los niños del municipio y a facilitar su enseñanza y aprendizaje desde el aula de clase, para ello hemos diseñado un kit didáctico donde a través de herramientas creativas los infantes pueden explorar y aprender sobre la maravillosa tradición oral, conocer sus mitos y leyendas, historias ancestrales, lugares mágicos y experiencias propias de los abuelitos, el uso de este kit se implementara en la materia de saberes propios, la cual hace parte del pensum académico de la institución educativa técnica agropecuaria Cumbe.

Nuestro kit didáctico contiene un libro ilustrado de mitos, leyendas y experiencias propias de habitantes del municipio, principalmente historias propias de adultos mayores, juegos didácticos con los cuales los niños podrán divertirse y a la vez aprenden, ya que, aunque su función principal es divertir, sus acciones y efectos pueden propiciar y generar aprendizaje significativo y una libreta viajera, la cual busca que todas las familias participen, consistirá en hacer que rote de tal forma que cada alumno se vaya turnando para llevársela a casa y completarla conjuntamente con su familia.

Los colaboradores pueden ser padres, abuelos y vecinos, esto con la posibilidad de que todas las familias vayan viviendo paulatinamente como crece esta libreta y se va enriqueciendo con cada historia de cada familia.

### **Abstract**

The following research project contributes to the recovery of the oral tradition focused on the myths and legends of the municipality of Cumbal, is aimed at children in the municipality and to facilitate their teaching and learning from the classroom, for this we have designed a didactic kit where through creative tools infants can explore and learn about the wonderful oral tradition, to know their myths and legends, ancestral histories, magical places and grandparents' own experiences, the use of this kit will be implemented in the matter of their own knowledge, which is part of the academic curriculum of the Cumbe agricultural technical educational institution.

Our didactic kit contains an illustrated book of myths, legends and own experiences of inhabitants of the municipality, mainly stories own of greater adults, didactic games with which the children will be able to amuse themselves and at the same time they learn, since, although their main function is to amuse, their actions and effects can propitiate and generate significant learning and a traveler's notebook, which looks for that all the families participate, will consist in making it rotate in such a way that each pupil is taking turns to take it home and to complete it jointly with his family.

The collaborators can be parents, grandparents and neighbors, this with the possibility that all the families are living gradually as this book grows and is enriched with each family's history.



## **Contenido**

Índice de ilustraciones	13
Introducción	17
1. Tema de Investigación	20
2. Contextualización	21
2.1. Macro contexto	21
2.2. Micro contexto	24
3. Planteamiento del problema	28
3.1. Planteamiento del problema	28
3.2. Formulación del problema	29
4. Justificación	30
5. Objetivos	32
5.1. Objetivo general	32
5.2. Objetivos específicos	32
5.2.1 Objetivos investigativos	32
5.2.2 Objetivos proyectuales	32
6. Marco Teórico	34
6.1. La tradición oral	34
6.1.1. ¿Qué es tradición oral?	34
6.1.2. Origen de la tradición oral	35

6.1.3. Oralidad	36
6.1.4. Géneros de la tradición oral	37
6.1.4.1. Géneros narrativos (en prosa)	38
6.1.5. Tradición Oral en América Latina	45
6.1.6. Tradición oral en Colombia	46
6.1.7. La tradición oral y su Impacto social y cultural	47
6.1.8. El papel del abuelo en la tradición oral	48
6.1.8.1. Importancia del abuelo en la tradición oral a través de la historia	48
6.1.8.2. Importancia del abuelo en la tradición oral en Latinoamérica	50
6.1.8.3. Importancia del abuelo en la tradición oral en Colombia.	51
6.1.8.4. Importancia del papel del abuelo en la tradición oral dentro de la familia.	52
6.1.8.5. El papel del abuelo en la educación.	54
6.2.    Municipio de Cumbal Nariño	55
6.2.1 Municipio de Cumbal y la Educación propia	55
6.2.2 La Institución Educativa Técnica Agropecuaria Indígena Cumbe	56
6.2.3. Mitos y Leyendas de Cumbal	58
6.2.3.1 Mito de Creación El Chispas y el Guangas	58
6.2.3.2. La piedra del Guacamullo	59
6.2.3.3. La moledora	62
6.2.3.4. La laguna encantada	63

6.2.3.5. <i>La paila de las siete orejas</i>	64
6.2.3.6. <i>La piedra de Machines</i>	65
6.2.3.7. <i>La leyenda del volcán Cumbal</i>	66
6.2.3.8. <i>La ciudad perdida de Guel</i>	66
6.2.3.9. <i>Llano de piedras</i>	67
6.2.3.10. <i>Los duendes</i>	68
6.2.3.11. <i>La viuda</i>	69
6.2.3.12. <i>La Malhora</i>	70
6.2.3.13. <i>La Vieja</i>	71
6.3. El Juego	71
6.3.1. El Juego y su importancia	71
6.3.2. Características del Juego	72
6.3.3. Clasificación del Juego	75
6.3.4. El papel del juego en la educación	78
6.3.5. El juego como herramienta didáctica	79
6.4. Referentes gráficos	81
7. DISEÑO METODOLÓGICO	89
7.1. Enfoque de investigación	89
7.2. Método de investigación	89
7.3. Unidad de análisis / población y muestra	89

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información	90
8. METODOLOGÍA PROYECTUAL:	91
8.1. Tejiendo Voces	91
8.2. Metodología – Tejiendo Voces	94
8.1. Propuesta del libro:	103
8.2. Propuesta Actividad Didáctica	105
Conclusiones	151
Bibliografía	152
Anexos	158

### Índice de ilustraciones

Ilustración 1 Narraciones indígenas, recontando la tradición oral.....	82
Ilustración 2 La maleta viajera familiar .....	83
Ilustración 3 Relatos al viento .....	85
Ilustración 4 Patreon .....	86
Ilustración 5 Tio Rico Mc Pato.....	88
Ilustración 6 Digitalización construcción de identificador primera propuesta.....	107
Ilustración 7 Proceso de identificado primera propuesta .....	107
Ilustración 8 Bocetación segunda propuesta .....	108
Ilustración 9 Digitalización de identificador segunda propuesta.....	109
Ilustración 10 Bocetación identificador tercera propuesta .....	110
Ilustración 11 digitalización cuarta propuesta .....	112
Ilustración 122 Bocetos de ilustraciones mitos y leyendas de Cumbal .....	134
Ilustración 133 Ilustraciones digitales mitos y leyendas de Cumbal .....	138
Ilustración 144 Ilustraciones digitales de contras .....	140
Ilustración 155 Ilustraciones extras.....	142
Ilustración 166 cartilla guía del docente y libro .....	145
Ilustración 177 Juego bingo.....	146
Ilustración 188 Juego escalera .....	148

## **Índice de Anexos**

Anexo A Entrevista Adulto Mayor .....	158
Anexo B Entrevista Docente .....	159
Anexo C Entrevista Familia .....	160
Anexo D Taller Tradición Oral.....	161
Anexo E Formato de evaluación niños .....	162
Anexo F Formato evaluación docentes .....	163
Anexo G Consentimiento de padres de familia .....	164

## **Glosario**

**Ancestral:** Pertenciente o relativo a los antepasados

**Cosmos:** se define como un sistema ordenado y con equilibrio que no se conduce por las leyes humanas, solo por la ley natural. Se utiliza para nombrar al conjunto todas las cosas creadas

**Cosmovisión:** Es la manera de ver e interpretar el mundo. Se trata del conjunto de creencias que permiten analizar y reconocer la realidad a partir de la propia existencia. Puede hablarse de una cosmovisión de una persona, una cultura, una época, etc.

**Cuento:** Breve narración de sucesos ficticios de carácter sencillo, hecho con fines morales o recreativos

**Cultura:** Resultado de cultivar los conocimientos humanos, y de afinar las facultades intelectuales del hombre.

**Currículo:** Plan de estudios. Conjunto de estudios y practicas destinados a que el estudiante desarrolle plenamente sus posibilidades

**Fantástico:** Visibilidad de lo que no se ve.

**Híbridos:** Termino utilizado para referirse al resultado de una unión, mezcla o combinación entre dos elementos que son de distinta naturaleza.

**Historia:** Narración y exposición verdadera de los acontecimientos pasados y cosas memorables

**Humanoide:** el adjetivo se emplea para calificar a aquello que tiene características o apariencia de un ser humano.

**Leyenda:** Es una narración de hechos naturales, sobrenaturales o mezclados, que se narra y se transmite de generación en generación en forma oral o escrita.

**Maceración:** Ablandar una cosa

**Mito:** Es una narración maravillosa protagonizada por dioses, héroes o personajes fantásticos, ubicada fuera del tiempo histórico, que explica o da sentido a determinados hechos o fenómenos,

**Preservación:** La acción de preservar consiste en cuidar, amparar o defender algo con anticipación con el objetivo de evitar un eventual deterioro.

**Relato:** Conocimiento que se transmite, por lo general en detalle, respecto a un cierto hecho.

**Saberes propios:** Hace referencia a los conocimientos, prácticas y formas de trabajo que manejan los mayores sabedores de una comunidad.



## **Introducción**

Reconociendo la pérdida latente de la tradición oral en muchos poblados pertenecientes al departamento de Nariño, que tiene una gran cantidad de riqueza cultural, el presente proyecto busca promover la recuperación de saberes transmitidos por tradición oral y los conocimientos populares y culturales del municipio de Cumbal para proyectar prácticas que lleven a la puesta en acción su preservación y rescate.

Dada la intención plasmada con anticipación es preciso argumentar que: la tradición oral está repleta de valiosos conocimientos ancestrales muchos de los cuales han sobrevivido hasta la actualidad por una ininterrumpida transmisión de generación a generación oral al interior de las comunidades.

Sin embargo, hoy en día ya no tiene el mismo nivel de difusión que antes, su valor se ha visto minimizado y esto ha hecho que se encuentre amenazada y tienda a desaparecer.

En lo que respecta a la identidad cultural del municipio de Cumbal, esta se ha ido perdiendo por varios factores entre ellos el avance de las tecnologías y la globalización, dado a que no se tiene mucha apreciación por lo propio, sino que se considera a lo extranjero algo importante e incluso mejor, esto ha afectado en especial a las nuevas generaciones que son más propensas a dejarse influenciar por lo foráneo.

Otro motivo por el cual ha menguado la preservación de la culturalidad oral es debido a que los roles familiares han ido mutando, en especial el del abuelo quien en el pasado cumplía con el papel de educador y transmisor de la tradición oral y en la actualidad está siendo relegado e ignorado, debido a que la sociedad moderna ya no les da el lugar, ni el respeto que merecen, generando una pérdida de la tradición oral. Por su parte el rol del adulto mayor en los procesos

de educación cultural se encuentra olvidado debido a que no se ha logrado establecer una forma atractiva de enseñanza que cautive el interés de los niños y logren apropiarse de la cultura de su municipio.

En el municipio de Cumbal existen escuelas indígenas que, a pesar de su labor para la conservación de su cultura, se han enfocado en la enseñanza de medicina tradicional y shagra más no en lo que concierne a los relatos ancestrales.

Este proyecto se realiza partiendo de la escasez de herramientas educativas cuyo factor principal sea la tradición oral de Cumbal en cuanto a mitos y leyendas, que promuevan su recuperación y fortalezcan el rol del abuelo en la comunidad.

En el contexto de la Institución Educativa Agropecuaria Indígena Cumbe a través del diseño se ofrecen herramientas a docentes y a niños de grado quinto de primaria que logren captar su atención y deseo de conocer y apropiarse los mitos y leyendas de su municipio. Las herramientas ayudan a preservar el patrimonio cultural promoviendo su aprecio en las nuevas generaciones y promoviendo su enseñanza en la academia.

Para cumplir con los objetivos se llevó a cabo una metodología que consiste en tres pasos que son: escuchar, crear, implementar, estos a su vez contienen fases que permiten un mayor acercamiento al problema y una mejor exploración y comprensión del tema.

Al aplicar la metodología se generaron algunas piezas didácticas que son: un libro, dos juegos y una libreta viajera, las cuales al ser usadas en clase facilitan a los docentes la enseñanza de los mitos y las leyendas del municipio y generan apropiación en los niños e incrementa el interés por sus raíces culturales de tal manera que estas herramientas resultan adecuadas para ser

usadas como parte de la formación cultural de los niños, además les permite integrar a los adultos mayores en el proceso de recuperación de la tradición oral de Cumbal.

## **1. Tema de Investigación**

Mitos y leyendas del municipio de Cumbal.

## **2. Contextualización**

Se considera importante contextualizar la investigación desde la perspectiva de algunas de las culturas más importantes e influyentes del mundo para posteriormente desarrollar en el micro contexto la tradición oral (mitos y leyendas) del municipio de Cumbal.

### **2.1. Macro contexto**

Desde la antigüedad el hombre ha tenido la necesidad de hallar una explicación a todo lo que le rodea y ha buscado la manera de dejar testimonio de todo lo que veía para conocer y entender lo que sucedía a su alrededor. La tradición oral “con frecuencia, ha sido el único medio de que han podido valerse las sociedades carentes de medios de registro para conservar y transmitir su historia cultural” (Ramirez, 2012, pág. 42) incluyendo sus explicaciones de los fenómenos observados en la vida diaria a las generaciones venideras.

De esta manera se formaron los primeros mitos y leyendas los cuales son narraciones que explican una parte de la realidad; puede ser “fenómenos naturales tales como el rayo, el trueno, el viento, la enfermedad, la alternancia día/noche, los volcanes, los terremotos, etc.” (Fernandez, 2018, pág. 1), o también emociones humanas como la alegría, el amor, el miedo, la venganza, etc.

Estas historias eran protagonizadas por seres fantásticos de “aspecto humanoide” o bien “personajes mitológicos híbridos de animales y humanos” (Fernandez, 2018, pág. 12), a quienes se les atribuían los distintos fenómenos observados.

Los mitos y leyendas son los relatos que dieron inicio a la cultura de las civilizaciones del mundo. Cada una tenía sus propios mitos y leyendas como el caso de los griegos quienes “desde sus comienzos, siempre estuvieron interesados en la cuestión del origen del mundo.”

(Hard, 2008, pág. 45) Ellos consideraban el “cosmos lleno de dioses” por lo cual llegaron a tener hasta 30.000 divinidades (Litnet, s.f.), entre ellos Zeus el dios del cielo y del trueno, Hades el dios del inframundo y Afrodita diosa del amor y la belleza.

Los dioses griegos se parecen exteriormente a los seres humanos, revelan también sentimientos humanos, no incluyen revelaciones especiales o enseñanzas espirituales, se acentúa el contraste entre la debilidad de los seres humanos, y los grandes y aterradores poderes de la naturaleza. Por lo tanto, el pueblo griego reconocía que sus vidas dependían completamente de la voluntad de los dioses. En general, las relaciones entre los seres humanos y los dioses se consideraban amistosas. Pero los dioses aplicaban severos castigos a los mortales que revelaban una conducta inaceptable, tal como la soberbia complaciente, la ambición extrema y hasta la excesiva prosperidad.

Los griegos influenciaron a todos los pueblos que entraron en contacto con ellos y extendieron sus mitos y leyendas por todo el mundo, ejerciendo una amplia influencia sobre la cultura, el arte y la literatura de la civilización occidental.

Otra civilización muy reconocida es la celta dada la riqueza de su cultura. La cultura celta está constituida por un sistema de tradiciones y costumbres transmitidas de forma oral, no por desconocimiento de la escritura sino porque “para los druidas la cultura debía transmitirse oralmente y mantenerse de memoria” (Avila, 2012). Esto para mantener en la comunidad el hábito de aprender y memorizar sus historias, conocimientos, tradiciones y valores con gran detalle.

Una de sus historias más famosas es la leyenda de la cierva dorada la cual cuenta como el heroico guerrero llamado Finn Mc Cumhaill durante una de sus cacerías encontró una hermosa

cierva dorada que en realidad era una bellísima mujer llamada Sadv la cual estaba bajo un hechizo por negar a casarse con el druida del Pueblo de las Hadas (Santino, 2016).

En el contexto Latinoamericano se evidencia la importancia de la civilización maya, la cual en su narrativa oral tiene gran cantidad de personajes que “tienden al zoomorfismo y al fitomorfismo” (Néjera, 1992) esto puede asociarse con la visión de que en un principio las especies no estaban diferenciadas, es decir, “los animales y humanos como seres que comparten una sustancia originaria” (Estrada, 2009, pág. 22) al tener un origen común conservan la capacidad de revertir la diferencia” ósea la capacidad de transformarse.

Para ellos según Estrada (2009) los reinos humano, vegetal y animal, parecen estar interconectados, esto se refleja en lo que se refiere a sus deidades y otros seres los cuales mezclan elementos humanos, vegetales y animales.

Esto se puede constatar en su relato de creación que señala que “el dios Hunab-Ku había sido el creador del mundo y de los hombres y las mujeres a partir del maíz” (Ocampo, 2006, pág. 35), “por lo cual esta planta es la propia carne del hombre” (Ocampo, 2006, pág. 81).

Este tipo de relatos se han caracterizado históricamente por contar el origen de cualquier cosa sea de un pueblo, un objeto, un ser humano, un espacio geográfico, como en el caso del lago Titicaca en Bolivia que es una historia que narra cómo se formó este a partir de las lágrimas del dios del Sol quien “lloró inconsolablemente durante 40 días y 40 noches” (Petit, 2006, pág. 35).

Cada comunidad es dueña de una cosmovisión singular que se alimenta y expande a través de la transmisión oral entre sus miembros y del contacto con el entorno.

Esto ha derivado en que puedan compartir costumbres y saberes que, aunque no sean iguales si resultan similares entre comunidades ya que cada una le da una interpretación de acuerdo a sus propios valores culturales.

## **2.2. Micro contexto**

### ***Municipio de Cumbal***

El municipio de Cumbal, está ubicado al sur del departamento de Nariño a 110 km de la capital San Juan de Pasto, en el límite con la república del Ecuador, se encuentra asentado precisamente junto al gran macizo colombiano bautizado por el sabio alemán “Nudo de Huaca”, su situación geográfica enclavada en el corazón de la cordillera andina, denota a la región como muy fría pues su temperatura promedio es de 9 grados centígrados. (Municipio de Cumbal, 2007)

Su población es de 35 mil habitantes de los cuales el 14% corresponden al sector urbano y el 86% repartida en cuatro reservas indígenas de la etnia de Los Pastos: Cumbal, Panán, Chiles y Mayasquer, los cuales conservan su cultura ancestral, tradiciones, costumbres, medicina, cultivos y gobierno de cabildos.

Según distintas versiones históricas, Cumbal fue fundada en el año de 1529 por el cacique CUMBE “fonema que hace referencia a que el nombre de Cumbal es de origen Maya, pues su nombre surge del nombre del sacerdote indígena CHILLAN CAMBAL proveniente de la península de Yucatán”. Hacia 1713, según lo atestigua un curioso documento pictórico, la antigua población de Cumbal constaba solamente de nueve casas pajizas levantadas en torno a una capilla de las mismas características. (Obando, 2018)

A su llegada los españoles a mediados del siglo XVI, encontraron el panorama más pintoresco y en él chozas organizadas a manera de núcleo urbano, a tal punto que los



conquistadores no vieron la necesidad de fundar otra villa o pueblo, bastó mejorar su organización y dejar su desarrollo como venía, apacible pero firme, con su nombre autóctono Cumbal en reconocimiento a su fundador “El Cacique Cumbe” (1.529) basados en los conceptos encontrados en la Geografía Pastusa de la Fe de Monseñor Justino Mejía y Mejía: los padres Mercedarios a mediados del siglo XVI, mejor dicho entre 1561 y 1566 evangelizaron a los indios pastos de esta región.

Cumba es palabra quichua que significa tronera (tragaluz) o abertura en el techo de las casas campesinas para desalojar el humo del interior. Nombre apropiado para el pueblo situado en las faldas del volcán. Así mismo, Cumbal tiene la fortuna de contar (hasta esa fecha mitad del siglo XX) con cuatro historiadores: uno para el antiguo Pbro. José Benjamín Arteaga y tres para el moderno Pbro. Agustín M. Coral y Reinaldo Rivera y el señor Manuel T. Vela. Continúa:

Muy acertadas nos parece las observaciones del padre Arteaga; Cumbal ha tenido en realidad tres asentamientos, el primitivo de fundación netamente indígena; el menos antiguo, de fundación doctrinera o mercedaria y el moderno fundado por obispo Antonio María Pueyo de Val, El primero y el último en el propio llano de Piedras, el segundo en el sitio que aún ocupa el reconstruido Pueblo Viejo. El Cumbal nuevo es la única población nariñense que puede con toda razón holgarse de saber la fecha de su nacimiento y el nombre de su fundador (Grijalva, 2011, pág. 52)

Entre los pueblos Quillasingas, ahora Túquerres y Obando, conquistado en 1535 por el Capitán D. Sebastián de Benalcázar, figura el de la tribu de Cumbo o Cumbe, hoy Cumbal suavizado el nombre. Los españoles no fundaron en Cumbal villa o pueblo distinto del que encontraron ya fundado por el gran cacique Cumbe entre los años 1528 o 1529”. La llegada de los conquistadores fue causa entre los indios del sur de Nariño, entre ellos los aguerridos Cumbes

de desorganización social y cambios en costumbres, tradiciones, religión, idioma, etc., y producir descontento general y reacción contra los invasores. (Grijalva, 2011, pág. 73)

En diciembre de 1923 la tierra se sacudió, las casas se desmoronaron en medio del impresionante terremoto que destruyó el antiguo pueblo de Cumbal, del cual hoy sólo quedan las ruinas, la desolación fue total, muchas familias huyeron despavoridas por el catastrófico sismo y jamás retornaron y quienes en asentamientos formaron las colonias a lo largo y ancho del país y del mundo. Los pocos sobrevivientes se trasladaron al llano de piedras (reserva indígena) donde construyeron ranchos de bahareque y paja y fundaron el nuevo pueblo de Cumbal al pie del impetuoso Volcán Nevado de Cumbal.

A consecuencia de la catástrofe del 23, ya comentado, muchas familias salieron a buscar consuelo en otras partes del departamento, fuera de él y hacia el Ecuador, las que se quedaron, en medio del pánico y sufrimiento fueron organizando sus viviendas improvisadas y permanecieron en ellas hasta cuando el alcalde Juvenal de los Ríos, con el plano de la nueva población solicitó al Concejo municipal entregar los lotes y en ellos construir sus viviendas, unas transitorias otras definitivas, las más de bahareque y cubiertas de paja (materia prima abundante en los páramos del municipio). Las familias crecieron en proporción igual las viviendas, aquellas casitas de bareque y paja, poco a poco fueron cambiadas por residencias de tapia cubiertas de teja, con el paso del tiempo, se impuso el cemento y ladrillo con cobertura de zinc, eternit u otra clase de tejas. Hoy Cumbal tiene fisionomía de ciudad en progreso, por doquier se encuentra edificios hasta de 5 pisos.

La infraestructura urbana, sin ser la mejor, poco a poco va adquiriendo lo deseado. En educación, por ejemplo, sus tantos colegios dan albergue a miles de estudiantes con espíritu de

superación, con ello traen a la memoria, la deficiencia educativa y falta de estudios secundarios muchas inteligencias se desperdiciaron. (Grijalva, 2011, págs. 69-70)

En este sitio se asentaron cerca de 12.000 personas y pensaron en construir sus ranchos, pero esta solución no fue posible por cuanto los indígenas del Cabildo del Gran Cumbal se opusieron y argumentaron que estos terrenos les pertenecían por ser parte del resguardo, se precisa finalmente que los habitantes pertenecían a la etnia de Los Pastos.

### **3. Planteamiento del problema**

#### **3.1. Planteamiento del problema**

A lo largo de la historia la tradición oral ha sido uno de los medios más importantes para fomentar y preservar la identidad cultural de los grupos sociales. Ésta es la memoria que conecta el pasado con el presente por medio de la transmisión generacional y es el legado de los pueblos que a través de la palabra ha logrado perdurar hasta la actualidad

Hoy en día con el constante cambio y desarrollo de la sociedad junto al avance de las tecnologías, las nuevas generaciones de padres están olvidando inculcar en los niños ese legado de relatos, cantos, oraciones, leyendas, cuentos, entre otros, lo cual ha ido generando una gran pérdida de la tradición.

La globalización ha influenciado mucho en los ámbitos social y cultural ya que se observa que promueve valores y prácticas culturales extranjeras a través de los medios de comunicación, esta influencia ha logrado que las relaciones entre los miembros de las comunidades se transformen en gran medida haciendo que la identidad cultural de las personas cambie.

Las nuevas generaciones han sido las más afectadas porque al tener acceso a gran variedad de información de otros lugares se genera confusión en cuanto a sus propias raíces culturales y desde temprana edad se vuelven indiferentes a su propia cultura, ya no tienen aprecio por lo propio, sino que han llegado a considerar que todo lo extranjero es mejor y de más valor.

Dentro de los hogares la transmisión de la tradición oral ha disminuido drásticamente a causa de que a los abuelos quienes son los portadores de esta riqueza cultural ya no se los trata con el mismo respeto que antiguamente se les profesaba y no ocupan la posición significativa

que tenían dentro del hogar y la comunidad, no cumplen las mismas funciones de antes: reunir a la familia, ser fuentes de historias, ser los guías y consejeros a quienes se consultaba para tomar decisiones importantes, además de ser quienes se encargaban de educar a los menores entre otras cosas; en la actualidad su papel se ha deteriorado y ha sido minimizado al punto de que no se les da la atención suficiente.

En lo que concierne a la educación, en el municipio de Cumbal los colegios han sido impactados y saturados con contenidos escolares foráneos que han atentado contra los conocimientos autóctonos de la comunidad, los saberes ancestrales han sido segregados y sustituidos por las culturas occidentales a las cuales se las ha considerado más relevantes.

A esto sumándole el hecho de la inexistencia de medios que contengan la sabiduría ancestral propia y la dificultad de acceso por parte de los profesores y estudiantes a material didáctico que incluya la enseñanza de relatos autóctonos como mitos de creación y leyendas propias para que los niños tengan como punto de referencia. La única manera en la que estos mitos y leyendas han podido prevalecer es a través de la tradición oral de generación en generación dentro de algunas familias.

Esto evidencia que las nuevas generaciones no son conocedoras del legado e identidad cultural que poseen, porque no se les ha inculcado desde pequeños y a causa de esto no le dan la importancia que merece, lo cual acelera y acentúa la desintegración de los mitos y leyendas en el ámbito educativo.

### **3.2. Formulación del problema**

¿Cómo se puede aportar en la recuperación y conservación de la tradición oral: ¿mitos y leyendas, en los niños del municipio de Cumbal?

#### **4. Justificación**

El presente proyecto busca dar relevancia a la tradición oral que hace parte de la identidad cultural del municipio de Cumbal, ya que con el paso del tiempo se ha visto reducido el valor de los relatos populares ancestrales (mitos y leyendas), haciendo que los habitantes de esta región olviden sus raíces, especialmente las nuevas generaciones.

Debido a que los roles dentro de la familia han ido mutando, también se han extinguido costumbres como la de sentarse alrededor del fogón a escuchar al abuelo contando relatos a través de los cuales se promueven valores, moralidad e identidad, siendo de vital importancia la misión que tienen en el proceso de la transmisión de los saberes y el legado que contiene la comunidad. Esta práctica ya casi no se realiza puesto que hoy en día los medios de comunicación ocupan más la vida de las personas y ya no comparten entre ellos.

Los adultos mayores son una fuente de sabiduría ancestral, tenían el papel de educadores e impulsores de la conciencia cultural y su labor debe ser reconocida y promovida para lograr conservar y perpetuar la tradición oral en las generaciones venideras, por esta razón el presente documento busca evidenciarlos como actores activos en la cultura

Otro encargado de difundir la tradición oral son los colegios en los cuales no se han hecho los avances suficientes porque no han abierto un espacio adecuado para construir y enriquecer la identidad cultural y el sentido de pertenencia en los niños.

Es por esto que se debe lograr incorporar la diversidad cultural en este espacio para forjar identidad social y cultural en las nuevas generaciones y así poder revertir esta situación.

Este proyecto produce un impacto positivo tanto en las personas mayores como en los colegios del municipio. En el primer caso, en los abuelitos, al ser los principales transmisores de

estos relatos, se resaltarán su rol e importancia por ser quienes han contribuido a preservar sus raíces y llevarlas a las nuevas generaciones.

Se impacta en las escuelas mediante herramientas didácticas que facilitarán la labor de los profesores favoreciendo la enseñanza de la tradición oral y ayudando a complementar la formación cultural de los niños de una forma más didáctica y amena. Se aprovechan las herramientas, los juegos y las actividades para cultivar apropiación de los mitos y leyendas del municipio. Ofreciendo a los niños la oportunidad de relacionarse mejor entre sí y con los miembros de su familia, ayudándoles a inspirar mayor aprecio hacia su entorno cultural.

## **5. Objetivos**

### **5.1. Objetivo general**

Desarrollar herramientas que faciliten el aprendizaje y la conservación de la tradición oral con respecto a los géneros narrativos "mitos y leyendas", en los niños del municipio de Cumbal.

### **5.2. Objetivos específicos**

#### **5.2.1 Objetivos investigativos**

Investigar sobre la tradición oral, los mitos y leyendas más representativos de Cumbal y la dinámica de su enseñanza que usan los docentes de la I.I. Agropecuaria Cumbe para transmitirla a los niños.

Identificar el grado de conocimiento de los niños y las personas de la comunidad de Cumbal sobre los mitos y leyendas de la región, teniendo en cuenta el papel que juega el abuelo en la transmisión de estos saberes.

#### **5.2.2 Objetivos proyectuales**

· Crear una maleta didáctica fruto de la investigación y análisis que contenga las herramientas adecuadas para el desarrollo de la temática de mitos y leyendas en el grado cuarto de la I.E. Indígena Agropecuaria Cumbe.

· Hacer un libro que abarque los mitos y leyendas más representativos del municipio de Cumbal en el que se crearán e incluirán ilustraciones de cada uno y también experiencias propias de los habitantes.

· Elaborar dos juegos basados en bingo lotto y escalera que permitan a los niños conocer a profundidad y de forma divertida los mitos y leyendas típicos de su municipio.



- Desarrollar un vídeo que presente algunos adultos mayores narrando sus experiencias propias y que muestre los lugares donde se aparecen los espantos que protagonizan las historias.

## **6. Marco Teórico**

### **6.1. La tradición oral**

#### **6.1.1. ¿Qué es tradición oral?**

La tradición oral es la forma de transmitir “de boca en boca y de generación en generación” (Ruiz, 2008, pág. 3), desde tiempos antiguos la cultura de una comunidad: “sus creencias, sus modos de vida, sus ritos, sus pensamientos, su miedo o su aceptación de la muerte, su relación con el más allá” (Ruiz, 2008, pág. 5), todo esto a través de oraciones, trabalenguas, mitos, leyendas, cuentos, fábulas, etc.

“Se transmiten de manera primordial de padres a hijos en los espacios cotidianos de socialización donde se construye la memoria social” (Valenzuela, 2000, pág. 158) con la finalidad de conservar su legado ancestral a través de los tiempos.

A continuación, se presenta un concepto bastante preponderante sobre la tradición oral, y la semántica que envuelve este proceso.

La tradición oral ha sido interpretada como los recuerdos del pasado transmitidos y narrados oralmente que surgen de manera natural en la dinámica de una cultura. Todos los miembros de una cultura se reconocen en ella, aunque pueda haber cuenteros y narradores especializados que se encargan de darle forma discursiva en situaciones sociales bien definidas. Las narraciones orales son expresiones orgánicas de la identidad, las costumbres y la continuidad generacional de la cultura donde se manifiestan. Ocurren espontáneamente como fenómenos de expresión cultural. (Ramirez, 2012, pág. 5)

Adicionalmente, es preciso considerar que la tradición oral es reconocida mundialmente por ser una forma de establecerse como una herramienta comunicacional, esta pues:

al transmitirse verbalmente, las expresiones y tradiciones orales suelen variar mucho. Los relatos son una combinación de imitación, improvisación y creación que varían según el género, el contexto y el intérprete. Esta combinación hace que sean una forma de expresión

viva y colorida, pero también frágil, porque su viabilidad depende de una cadena de tradiciones que se transmiten de una generación de intérpretes a otra (UNESCO, 2006)

Simultáneamente Jan Vansina concluye que la tradición oral es una fuente histórica y que merece credibilidad. Para los pueblos usuarios de la tradición oral, ésta es una forma de reconstruir y mantener vivos los hechos del pasado en la memoria. (...) En síntesis, la tradición oral nos permite conocer no solamente los valores, conducta y creencias de un pueblo; también nos permite adentrarnos en la memoria histórica de una ciudad, de una casa o de una comunidad. (Valverde, 2002, pág. 5)

Para concluir es menester afirmar que “La tradición oral no debe calificarse como relatos ignorantes, pintorescos y sinsentido, pues quienes se comunican no sólo lo hacen por medios convencionales modernos, lo que origina una diversidad cultural comunicativa.” (Valverde, 2002, pág. 5)

### **6.1.2. Origen de la tradición oral**

En cuanto al origen de la tradición oral no se tiene un concepto claro, pero: “Las tradiciones orales han existido desde la más remota antigüedad y, con frecuencia, han sido el único medio de que han podido valerse las sociedades carentes de medios de registro para conservar y transmitir su historia cultural.” (Ramirez, 2012, pág. 25)

Bernard S. Coburn (Citado por Morales, 1993) afirma con profundidad:

La historia oral refleja las unidades sociales existentes dentro de la sociedad; las aldeas y linajes tendrán relatos de su pasado, que cumplen la función específica de relacionar los diversos grupos entre sí y que validan o corrigen reivindicaciones sociales y afianzan las relaciones. (Morales, 1993, pág. 112)

Según Morales (1993) se afirma que el hombre lo es gracias al desarrollo del lenguaje. Sólo en fecha reciente, en particular desde las décadas de los cuarenta y cincuenta, se han revalorado las tradiciones orales como fuente histórica. La Historia, excesivamente preocupada por los marcos teóricos, se había olvidado de uno de sus veneros originales, y aun renegaba de él.

Pero en el Sur de Estados Unidos, un grupo de universitarios recurrió a la fuente oral, por medio de entrevistas con quienes fueron protagonistas de algún acontecimiento. Nace así la llamada historia oral, la cual, ya en los sesenta, cobra auge entre profesores, estudiantes y público en general. Lo cierto es que se ha extendido la utilización de lo oral. En las historias locales, es fundamental. Sin el relato de viva voz, sería imposible reconstruir el pasado, por lo que tiene tanta significación y trascendencia.

Algunos tipos de expresiones orales según la Unesco (2002) son de uso corriente y pueden ser utilizadas por comunidades enteras, mientras que otras están circunscritas a determinados grupos sociales, por ejemplo, los varones o las mujeres solamente, o los ancianos de la comunidad. En muchas sociedades, el cultivo de las tradiciones orales es una ocupación muy especializada y la comunidad tiene en gran estima a sus intérpretes profesionales, que considera guardianes de la memoria colectiva. Estos intérpretes se encuentran en comunidades de todo el mundo. Mientras que en las sociedades no occidentales son de sobra conocidos los poetas y narradores como los griots y los dyelli de África, también en Europa y en América del Norte subsiste una rica tradición oral.

### **6.1.3. Oralidad**

La vida en sociedad ha requerido de un sistema eficiente de comunicación y ha sido precisamente el lenguaje lo que ha promovido la socialización. A la vez, es el lenguaje lo que distingue al hombre de los animales. Dentro de las formas de lenguaje, es la oralidad la forma más remota y a la vez la que se adquiere, individualmente, primero. La aparición de oralidad, como sistema de expresión, es muy antigua y se corresponde con otras características de la especie humana, tales como el andar erguido y el uso de instrumentos, todo lo cual data de alrededor de un millón de años (Alvarez, 2001).

En efecto la oralidad es un sistema simbólico de expresión, es decir un acto de significado dirigido de un ser humano a otro u otros, y es quizás la característica más significativa de la especie. La oralidad fue, entonces, durante largo tiempo, el único sistema de expresión de hombres y mujeres y también de transmisión de conocimientos y tradiciones. Hoy, todavía, hay esferas de la cultura humana que operan oralmente, sobre todo en algunos pueblos, o en algunos sectores de nuestros propios países y quizás de nuestra propia vida. (Alvarez, 2001).

En otras palabras, el lenguaje es prominentemente oral. Antes de que existiera la escritura, los seres humanos ya transmitían su conocimiento y su experiencia del mundo a través de la oralidad. La oralidad es inherente a las culturas; la escritura no. Walter Ong menciona “que nuestra sociedad está tan acostumbrada a la escritura que no la conciben como una tecnología y, sin embargo, lo es”. Sin embargo, la oralidad ha estado tan presente en las culturas aún con escritura que pueden existir las culturas orales sin nociones de escritura, pero no podrían existir las culturas de tradición escrita sin la oralidad. (Badillo, 2014)

Según Walter Ong (1996) quien hace una buena definición de ello y habla de oralidad primaria a la oralidad de una cultura que carece de todo conocimiento de la escritura o de la impresión. Es primaria por el contraste con la oralidad secundaria de la actual cultura de alta tecnología, en la cual se mantiene una nueva oralidad mediante el teléfono, la radio, la televisión y otros aparatos electrónicos que para su existencia y funcionamiento dependen de la escritura y la impresión. (Ong, 1996)

#### **6.1.4. Géneros de la tradición oral**

A lo largo de los tiempos han surgido diferentes géneros de tradición oral, unos más conocidos que otros, pero igual de interesantes y enriquecedores. Estos géneros son portadores

endoculturales, es decir, que, dentro de su misma naturaleza, desde su interior, enseñan y transmiten al ser humano, conocimiento y valores (Riveros, 2016).

Para el pertinente desarrollo de este proyecto se describe a continuación la clasificación de los géneros narrativos:

#### ***6.1.4.1. Géneros narrativos (en prosa)***

##### ***Mito***

El mito es un fenómeno cultural común a todos los pueblos del mundo. Cada sociedad construye, comunica y conserva sus mitos, formando así uno de los patrimonios más importantes de la humanidad. (Prat, 2017)

Según González (2016) Cada región tiene sus mitos y señalados los lugares de los encantos, y la gente cree en ellos “porque los hay, los hay”.

Según González (2016) los mitos folclóricos los encontramos en todos los países del mundo. La imaginación primitiva, desde hace milenios, creó una serie de deidades y les dio forma corpórea, visible y viviente para explicarse el origen de las cosas y del hombre y para permitirles a estos últimos sentirse parte de la naturaleza y afirmar su fraternidad con las especies animales y sus relaciones con los astros y las plantas. De ahí que los mitos sean un conjunto de creencias brotadas del fondo emocional, que se expresan en un juego de imágenes y símbolos y que se manifiestan como fuerzas operantes en la sociedad. Asimismo, como una estructura mental con cuyo auxilio se nos hacen asequibles ciertas configuraciones históricas que, de otra manera, permanecerían cerradas a nuestra comprensión.

Los mitos relatan no solamente el origen del mundo, de los animales, de las plantas y del hombre, sino también los acontecimientos primordiales a consecuencia los cuales el hombre ha

llegado a ser lo que es hoy. Si el mundo existe, si el hombre existe, es porque los seres sobrenaturales han desplegado una actitud creadora en los comienzos. (Gonzalez, 2016)

Lévi-Strauss (Citado por Taipei, 2004) refiere también que el mito se define por un sistema temporal, que combina las propiedades de la lengua y el habla. Un mito se refiere siempre a acontecimientos pasados: «Antes de la creación del mundo» o «durante las primeras edades» o en todo caso «hace mucho tiempo». «Pero el valor intrínseco atribuido al mito proviene de que estos acontecimientos, que se suponen ocurridos en un momento del tiempo, forman también una estructura permanente. Ella se refiere simultáneamente al pasado, al presente y al futuro». (Taipei, 2014)

El mito es una realidad viviente, que las gentes creen y sienten. No es una mera historia contada en forma legendaria, de cuento o narrativa, Según las creencias de los pueblos los mitos influyen continuamente en el mundo y en el destino de los hombres. Los mitos folclóricos los encontramos en todos los países del mundo (Montessori, 2016).

Eliade planteó que “el mito es una realidad. No es sólo una imagen del pasado, sino un instrumento que el ser humano utiliza continuamente para percibir lo sagrado. Se adentra en las mitologías de la antigua Grecia, de los romanos, de los aborígenes de Australia, y relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los «comienzos» (Rocha & Sierra, 2016)

Mircea Eliade, en su obra *Mito y realidad*, señala los aspectos más destacados en la estructura de los mitos: ellos enseñan a los hombres las historias primordiales que los han constituido esencialmente y todo lo que tiene relación con su existencia. Los mitos relatan no solamente el origen del mundo, de los animales, de las plantas y el hombre, sino también los

acontecimientos primordiales por los cuales el hombre ha llegado a ser lo que es hoy. Si el mundo existe, si el hombre existe, es porque los seres sobrenaturales han desarrollado una actitud creadora en los comienzos (Zea, 1986).

El conocimiento de los mitos equivale a llegar al secreto del origen de las cosas y a la adquisición de un poder mágico sobre ellas, gracias al cual se logra dominarlas, multiplicarlas o reproducirlas a voluntad.

El mito es una realidad viviente de lo que se cree acaeció en los tiempos originarios e influye continuamente en el mundo y en el destino de los hombres. Por ello el mito no es mera historia contada, sino realidad vivida (Zea, 1986).

Afirmando el concepto anterior es preciso argumentar que el mito es una realidad social y, como tal, una realidad compleja. Sus límites son evanescentes en el conjunto de relaciones que existen en la totalidad social. Su complejidad deriva en parte de que es cruzado por distintos órdenes causales; por ello puede identificarse como objeto ideológico, como texto, como una vía particular de transmisión de la cultura, como un recurso de conservación de la memoria colectiva, etcétera, y en cada caso se comprobará que obedece a particulares órdenes, aunque éstos no sean totalmente independientes entre sí (Lopez, 1996).

Un aspecto que se tiene en cuenta en el estudio de los mitos es su estructura de larga duración y su permanencia sin cambios durante muchos siglos. En los pueblos en que los mitos son la esencia de la sociedad, se suprime la historicidad del instante. La larga duración lleva a la permanencia y a la identidad del ayer y el mañana; el fin es idéntico al comienzo (Zea, 1986).

Unos mitos son teogónicos porque relatan el origen y la historia de los dioses; otros son cosmogónicos porque explican la creación del mundo: otros son etiológicos porque explican el



origen de los seres y de las cosas; otros son escatológicos porque buscan explicar el origen de los pueblos y el fin del mundo; otros son morales y se manifiestan como una lucha constante entre el bien y el mal; otros son antropogónicos relativos a la aparición del hombre (Sistema Nacional de Información Cultural , 2016)

### ***Leyenda***

Narración oral que se sitúa en un espacio relacionado con la comunidad que lo cuenta, en un tiempo anterior, pero al mismo tiempo histórico para la comunidad que lo transmite. Tiene una dimensión de verosimilitud dentro de esa comunidad (Riveros, 2016).

Ocampo (2006) reconoce que son narraciones de sucesos, de personajes o de hechos históricos que acaecieron en un tiempo y en un espacio geográfico determinado, pero con una explicación maravillosa o legendaria que hace parte de la cultura popular.

Algunas leyendas tienen que ver con la naturaleza: el origen de las lagunas, las montañas, los ríos, los vientos, las cavernas, las colinas, los desfiladeros y otros.

Las leyendas religiosas están relacionadas con el culto religioso, especialmente a la virgen, a cristo, a los santos, a la justicia divina.

Hay leyendas populares que hacen alusión a la forma animal, según la cual los hombres se convierten en animales. Existen leyendas referentes a los astros, al sol y la luna. Hay leyendas relativas a personajes históricos que son próceres o héroes que se caracterizaron por su gran valor y fuerza en determinados hechos.

Según Marote (s.f.) la esencia de la leyenda, como la del mito y la del cuento, estriba en la historia relatada, generalmente de acontecimientos pasados, que desde ese instante se

constituye en estructura permanente que facilita la posibilidad de unos modos de pensar en el interior de una relación precisa entre individuo y lenguaje, es decir, de unas formas de pensamiento que se hacen explícitas en las palabras de aquellos narradores que son capaces de crear el clima adecuado para que el relato parezca vivo, lo que no significa simplemente palabra hablada o recuento verbal de situaciones y de objetos, sino una estética oral, que se patentiza y se hace perceptible en el estilo hablado de cada uno de los narradores, que tienen, por lo general, una excepcional memoria y el don de la palabra y de la gestualidad. Por ello el concepto de leyenda no se puede separar de la narración oral y de los narradores populares. El hecho de que la leyenda oral esté destinada a ser contada por hombres o mujeres distintos en cada ocasión, hace que le podamos aplicar el adjetivo de proteica, ya que como Proteo tiene la facultad de cambiar de forma a su antojo, característica que se puede aplicar a todos los géneros tradicionales.

La leyenda no cumple funciones religiosas propiamente dichas, aunque en muchos de sus relatos utilice personajes, creencias o situaciones del componente religioso dominante en el grupo; las leyendas no hacen parte de un ceremonial; cualquier momento es oportuno para su relato. Las leyendas básicamente cumplen funciones sociales, morales y de orientación normativa del comportamiento del grupo. (Marote)

Villa (1992) afirma que la leyenda no tiene ni espacio, ni tiempo sagrado para su narración: cualquier momento es oportuno para recordar algún texto bien sea con la finalidad de entretener y pasar el tiempo, o con el fin de que sirva para reforzar un comportamiento social. En el proceso de socialización de niños y jóvenes, estos relatos tradicionales buscan, sembrando a veces verdadero pánico en el auditorio, transmitir costumbres y pautas de acción

Mientras en el relato mítico se busca la permanencia tanto en el lenguaje, como en los contenidos de los textos, a través del paso de generaciones; en la leyenda la transmisión oral enriquece, transforma, distorsiona, modifica el relato; los cuales actualmente son producto del transcurrir histórico de la cultura popular. (Villa, 1992)

La importancia de la leyenda está ligada a la funcionalidad y en forma similar se identifica en dos vertientes. La importancia para quien la realiza, preserva y difunde y para quien escucha, lee, disfruta o estudia. En el primer caso, se agrega la cuestión de que la leyenda es uno de los elementos que fortalecen la identidad de lugar o de una nación y también puede propiciar el arraigo al terruño. Para la segunda vertiente, la importancia dependerá de quién la estudia y con qué fin. Tendrá un valor histórico por su contenido (sucesos que se narran) y por su antigüedad, y un valor documental, cuando el libro de la o las leyendas sea de una primera edición, cuando sea el único escrito con leyendas inéditas o cuando se acompañe de ilustraciones de algún artista de renombre, entre otras cuestiones. Tendrá un valor etnográfico, cuando a través de la narración se identifican costumbres o formas de vida de una población. El valor geográfico, por el reconocimiento de lugares, la descripción de características del medio natural o social o de su propagación territorial. Finalmente, aunque pueden existir más, la importancia psicológica, porque a través de su análisis se puede interpretar el estado anímico o de personalidad de su autor y de los protagonistas, como reflejo del momento en que se realizó (Valenzuela E. , 2011).

### ***Cuento***

El cuento es una narración breve de hechos imaginarios o reales, protagonizada por un grupo reducido de personajes y con un argumento sencillo. No obstante, la frontera entre un cuento largo y una novela corta no es fácil de trazar.

Cuento: viene de la palabra latina “contus” tomada del griego y en su primitiva significación valió tanto como extremo y un y así decimos cuento de lanza, cuento del cayado, de la bengala, etc., refiriéndonos al regatón o extremidad inferior de estos objetos.

Cuento también significa pértiga, varal, tiento o remo de barco que se gobierna con cuento o varal o pie derecho que se aproxima a lo que amenaza ruina y de ahí viene el proverbio andar o estar a cuentos que en lo antiguo significó estar en peligro y sustentarse con artificio y que hoy se dice del que cuenta patrañas o enredos para indisponer a unas personas contra otras, o sea, intriga de baja ley.

Cuento es además un caso, fábula o especie novelesca, una anécdota o historieta gratuitamente inventada que es el cuento literario (Roman, 2012).

### ***Historia oral***

Son relatos orales en que la gente cuenta lo que recuerda sobre la vida cotidiana o la historia del pasado. Ejemplos: informaciones etnográficas sobre la vida cotidiana, estructura familiar, sistema educativo, acontecimientos históricos (guerras, procesos de emigración), oficios y ocupaciones tradicionales, fiestas, modos de relación social y creencias (Bartolomé, 2016).

La historia oral se concentra en las experiencias directas de la vida de las personas. La entrevista de la historia oral es el procedimiento por el que un entrevistador recupera esas experiencias almacenadas en la memoria de la gente que las vivió. Estas personas entrevistadas se convierten en informantes, y sus recuerdos registrados en una grabación se transforman en fuentes orales para el historiador (Benadiba & Plotinsky, 2001).

### **6.1.5. Tradición Oral en América Latina**

Latinoamérica es un continente de cultura oral: toda su tradición ha sido difundida por esa vía, desde los aztecas, los mayas, los incas, los esclavos brasileños y centroamericanos.

(Cocimano, 2006)

Una infinita cantidad de tradiciones locales han sido difundidas por la oralidad desde los primitivos habitantes hasta los esclavos africanos, traídos ya en tiempos de la conquista como mercancía humana. Ligadas a la rica diversidad cultural, aun en la actualidad las múltiples manifestaciones orales no sólo se producen en los sitios más remotos, sino también en las grandes ciudades. (Cocimano, 2006, pág. 12)

La tradición oral latinoamericana según afirma Víctor Montoya está en el país “desde su pasado milenario, tuvo innumerables iriartes, esopos y samaniegos que, aun sin saber leer ni escribir, transmitieron las fábulas de generación en generación y de boca en boca" (Cocimano, 2006, pág. 13). Esta afirmación remite al carácter anónimo como un rasgo común de la tradición oral, en que lo fundamental es la complicidad entre los miembros de la comunidad y la expresión de identidad compartida.

Las culturas indígenas de América Latina componen la estructura étnica y cultural sobre la cual se apoya una gran parte del continente. Sus rasgos únicos suman cientos de costumbres, tradiciones y patrimonios culturales diferentes a la enorme diversidad cultural de las Américas (Civallero, 2007).

La tradición oral combinada con otras formas de expresión cultural, como la música, la danza, la pintura o el canto es aún muy fuerte entre los pueblos originarios de América Latina. Su continuidad se ve amenazada por los procesos de presión y aculturación ya señalados. Si

desaparece, los cimientos de las diversas culturas se desvanecerán, y un enorme fragmento del patrimonio cultural intangible de la humanidad se esfumará sin remedio. (Civallero, 2007, pág. 8)

### **6.1.6. Tradición oral en Colombia**

La tradición oral colombiana viene desde los indígenas y antiguas comunidades quienes a través de la narración creaban relatos, cantos, fábulas, mitos, leyendas, mediante las cuales dejaban a sus descendientes y a todos aquellos que escuchasen sus relatos, el legado de su cultura y tradiciones.

En Colombia todos los pueblos se encuentran fuertemente ligados a una tradición oral, ya que poseen una gran diversidad cultural por todas las comunidades del territorio nacional, pero que, sin embargo, existe algo auténtico, único y representativo de cada región y población. Un claro ejemplo de esto es la multiplicidad de costumbres, tradiciones, creencias e identidades culturales que se identifican dependiendo de los territorios geográficos. (La Tradición Oral en Colombia, s.f.)

Ramírez considera a la tradición oral colombiana como uno de los medios para asegurar la continuidad de un grupo social a través del fomento de la identidad cultural. En el siglo XXI con la evolución de la sociedad y de las tecnologías, las nuevas generaciones de padres han ido olvidando dar continuidad a ese legado: canciones, cuentos, historias, entre otros, han pasado al olvido. Razón por la cual, es la escuela el lugar propicio para revivir y transmitir las tradiciones orales. (Riveros, 2016)

Los relatos de la tradición oral son principios de identidad y personalidad colectiva (Vega, 1988: 260), así como elementos que afirman el orgullo colectivo nacional, fomentan los

lazos de unión y el sentimiento de lo propio tanto para la elite como para el pueblo (Campo, 1997: 6-7). De allí la importancia de su conocimiento, difusión y de otorgarles el valor que estos relatos, o mejor, que la tradición oral colombiana, se merecen. (Valverde, 2002)

### **6.1.7. La tradición oral y su Impacto social y cultural**

Tradición oral, son todos aquellos acontecimientos, hechos, testimonios, historias, cuentos y costumbres transmitidos verbalmente. Es una fuente de aprendizaje, pues contiene información sobre conocimientos y costumbres de diferentes áreas como: historia, mitos y textos sagrados, tecnología, instituciones políticas, ritos y música. La tradición oral tiene valor histórico y es fuente de valores culturales, de los cuales surgen las identidades nacionales y regionales.

La tradición oral se convierte en la historia y memoria de los pueblos, especialmente, de aquellos que carecen de escritura, esto no quiere decir que la tradición oral no puede ser escrita (Ramírez, 2009).

La capacidad de comentar y valorar la cultura, es propia del ser humano. La cultura es flexible, pues como ya dijimos, es un producto del ser humano. Diversos grupos de seres humanos han creado diferentes culturas, pues cada una expresa su cosmovisión, es decir, su forma de ver e interpretar su mundo. La cosmovisión puede manifestarse a través de costumbres, ritos, mitos y leyendas (Ramírez, 2009).

Según Ong (1996) el hombre en la actualidad le da más credibilidad a la palabra escrita que a la tradición oral, pues se considera que esta no merece ser tenida en cuenta y que tiende a desaparecer para dar paso a la comunicación escrita. Sin embargo está continúa presente, haciendo parte de la sociedad. (Valverde, 2002)

Para Vansina esta forma de comunicación popular se caracteriza por ser no letrada, pues se transmite oralmente de generación en generación.

No letrada significa entonces una cultura cuyos relatos no viven ni del libro, viven en la canción y en el refrán, en las historias que se cuentan de boca en boca, en los cuentos y en los chistes, en el albor y en los proverbios. De manera que incluso cuando esos relatos son puestos por escrito no gozan nunca del status del libro (Valverde, 2002).

La división que se hace entre los usuarios y no usuarios de la tradición oral es la misma que se da entre la población no letrada y letrada; por un lado, está la elite letrada y por otro el pueblo cuyos conocimientos se transmiten por vía oral. Sin embargo, esta división no es clara en la actualidad, pues tanto la elite como el pueblo reciben educación informal e iletrada, pero la élite recibe también una educación formal en instituciones educativas. Como conclusión la tradición oral hace parte de todos los miembros de la sociedad. Las tradiciones están más vivas en sitios alejados de los centros urbanos, los cuales son más dados al cambio, al rechazo y al olvido de estas tradiciones (Valverde, 2002)s.

### **6.1.8. El papel del abuelo en la tradición oral**

#### ***6.1.8.1. Importancia del abuelo en la tradición oral a través de la historia***

El abuelo quien, sin saber leer sabía muchas cosas, crecía sin estudios, no había escuela, pero no le faltaba inteligencia ni sabiduría. Lo vemos en los relatos o mitos que tiene desde el principio. El anciano transmite los mitos, enseña el relato a los jóvenes y éstos también cuando se hacen ancianos, tienen que contarlos a otros. Así, pasando de uno a otro, los mitos, se han conservado hasta el día de hoy (Aguirre, 2006, pp. 201-202).



Para la tradición oral del pueblo Pasto los mayores sabedores aún deben ser considerados la autoridad gracias a su experiencia. A ellos se les debería consultar constantemente sobre todas las problemáticas sociales y culturales de la comunidad, ya que hace un tiempo atrás la educación partía desde la familia, principalmente impartida por los abuelos quienes impartían sus conocimientos dando a conocer el uso de las costumbres propias.

La educación era desde el fogón, en contacto con la naturaleza, para trabajar la tierra según los usos y costumbres, era de riqueza espiritual, equilibrio y con una alimentación balanceada, donde se vivía la cultura, se fomentaba el arte y la ciencia indígena, se enseñaba el manejo del territorio, la energía cósmica, se manejaba el uso del tiempo con la luna y el sol, se sabía sembrar, cosechar y preparar la tierra. (Ministerio De Ambiente y Desarrollo Sostenible, Colombia, 2017)

La acumulación de bienes materiales, la moda y el permanente uso de nuevas tecnologías, al considerarlas la máxima expresión del desarrollo, se promueven directa e indirectamente en la escuela y el hogar, al punto que los jóvenes buscan nuevos elementos de referencia para construir sus identidades y al mismo tiempo niegan sus tradiciones, ocasionado el desacato a las reglas y normas sagradas que se deben cumplir en la comunidad. Por esta razón los jóvenes ya no les dan importancia a los adultos mayores.

Y es gracias al abuelo que los relatos antiguos: mitos y leyendas, han sobrevivido al paso del tiempo y han llegado hasta nuestros días. La figura del abuelo ha ido mutando y pasó de ser el núcleo del hogar, la figura con más autoridad, a tener un rol menos significativo en este, lo cual se hizo evidente al momento de realizar el trabajo de campo, ya que los niños dicen que no comparten mucho tiempo con sus abuelos y prefieren realizar otro tipo de actividades, en las cuales comparten la mayoría del tiempo con sus amigos, esto revela que se ha debilitado la

transmisión de los mitos y leyendas y se ha deteriorado el papel del abuelo en la enseñanza de estas dentro del entorno familiar.

### ***6.1.8.2. Importancia del abuelo en la tradición oral en Latinoamérica***

En América Latina ha existido la práctica familiar común de contar con el apoyo de los abuelos para el cuidado de sus nietos. Sin embargo, esa dinámica se ha profundizado en la última década y cada vez resulta más frecuente que, dadas diversas circunstancias de la vida moderna (padres que trabajan, padres separados, madres solteras u hombres solos con hijos) sean los abuelos los cuidadores principales de sus hijos y por lo general con una nula remuneración económica.

Muchas veces se asume que los ancianos ya no tienen cosas por hacer y, por lo tanto, pueden o deben dedicarse a cuidar a los nietos o a realizar los quehaceres domésticos sin tener descanso, o como si fuera una tarea implícita.

Las personas mayores tienen una gran experiencia, pero, no se les da el espacio necesario para que sea puesta al servicio de la sociedad, la cual siendo aprovechada daría la capacidad para enfrentar los retos que se presentan en la actualidad.

En algunas sociedades, la edad es sinónimo de importancia y veneración. Las personas adultas mayores son vistas como todo un ejemplo por seguir, son cuidadas y apreciadas como lo más valioso de la sociedad.

Los abuelos suelen estar cargados de experiencia y de sabiduría, en las comunidades indígenas de diferentes regiones, hay un gran respeto por las personas mayores y es a ellos a quienes se le asigna la dirección de la comunidad, pues poseen la experiencia y la sabiduría e inspiran respeto y obediencia.

Los abuelos son transmisores de la cultura: a viva voz dan a conocer los mitos, las leyendas los juegos que ellos jugaban cuando eran niños. Los abuelos son transmisores de los valores culturales y familiares en la formación de los niños, lo que, a su vez, representa un gran soporte funcional para los individuos y para la sociedad. Cuando los abuelos cuentan una historia del pasado a sus nietos, le están brindando una nueva dimensión, que les permite dar rienda suelta a su fantasía, soñar, conocer nuevas palabras o ampliar su vocabulario, viajar.

La continuidad de la tradición está vinculada con las historias que solo los abuelos pueden contar. De ellos se aprende canciones, adivinanzas, oraciones, valores como el amor a la patria, al prójimo, así como al respeto por la vida, la tolerancia, el amor a la naturaleza.

Hoyuelos (2004) menciona que un factor que une a los abuelos y nietos es cómo viven el tiempo, ya que ambos viven el presente con intensidad y plenitud. Para los nietos lo importante es tener a alguien que tenga tiempo para ellos, y por su parte, estos ayudan a los abuelos a no anclarse en el pasado.

El contar a los nietos sus historias vividas les ayuda a los nietos a adquirir consciencia sobre las tradiciones y además le da sentido histórico y continuidad a la familia: “un pasado que cualifica el presente” (Hoyuelos, 2004, p. 39).

### ***6.1.8.3. Importancia del abuelo en la tradición oral en Colombia.***

Tradicionalmente, la visión del papel del abuelo en la sociedad y en la familia ha tenido un componente negativo, lo que algunos autores han denominado: de vejez como “sin sentido” (Martínez de Miguel, 2001). La sociedad ha valorado aspectos como la juventud, la fuerza y el vigor de los jóvenes, denostando y olvidando ciertas cualidades de la vejez.

el rol del abuelo en la sociedad actual y dentro del marco del núcleo familiar se ha visto modificado. El proceso de adaptación de los abuelos a las nuevas realidades y necesidades familiares ha sido vivido o está siendo vivido desde una doble perspectiva: por un lado, desde la alegre o sumisa aceptación de la responsabilidad de educar o cuidar a los nietos, que provoca, en muchos casos, un distanciamiento, a veces voluntario, de los abuelos con su entorno natural (amigos, compañeros de partida, de baile, de paseo, etc.). Joaquín Iborra, en su estudio titulado *Mis abuelos me cuidan: Guía para los canguros del siglo XXI*, señala como la mayoría de ellos renuncia a todo (actividades, amigos, hobbies.) por atender a sus nietos.

#### ***6.1.8.4. Importancia del papel del abuelo en la tradición oral dentro de la familia.***

El abuelo tiene un rol muy importante en la vida familiar, que es el de apoyar a los padres en la crianza y educación de sus hijos, vivimos en una época donde los cambios se han dado muy rápido, una innovación tras otra, y uno de los aspectos más interesantes es justamente poder aportar ese conocimiento y esa experiencia de los adultos mayores a las nuevas generaciones, para enriquecerlas los abuelos pueden lograr de alguna manera conocer otra forma de hacer las cosas. Cuando los niños entran a interactuar con sus abuelos, entran como en otra dimensión, porque el ritmo de los abuelos es mucho más adecuado, están al ritmo de los niños y esto genera una armonización muy necesaria y positiva para los infantes de hoy.

Los abuelos tienen un papel muy importante dentro del núcleo familiar, ya que los niños pueden estar con sus abuelos bastante tiempo a lo largo de la semana y estos son los encargados de ayudarles con los deberes, llevarlos al parque, etc. Todos los valores que transmiten los abuelos, son verdaderamente importantes para el desarrollo de la personalidad de los niños y niñas, y la construcción de su identidad personal. Por lo general, se piensa que los abuelos sólo se dedican a malcriar a los nietos, aunque lo que realmente no se ve es el gran papel que

desempeñan, haciéndoles llegar unos valores que con el tiempo los niños y niñas llegarán a interiorizar y transferir en su día a día. Respecto a los distintos roles que desempeñan los abuelos con sus nietos, hemos observado que ciertamente existe una disparidad de opiniones en algunas cuestiones, principalmente en el rol de cuidador; a pesar de esto muchos abuelos y abuelas se han convertido en un pilar importante de las familias y los padres y madres los consideran un elemento fundamental en la vida de sus hijos.

Hoy en día resulta más relevante pensar sobre el papel de los abuelos, pues estos tienen un papel muy activo y siguen haciendo parte de la vida de los hijos después de que estos se casan o deciden vivir juntos. En muchos hogares son el soporte necesario para que los hijos puedan hacer compatible trabajo y familia. Son de una gran ayuda, especialmente ahora que ambos padres trabajan y tienen poco tiempo para compartir con los niños. Así como se habla de paternidad y maternidad, también se puede hablar de abuelidad y en este sentido se concibe como una condición importante que tiene una fuerte influencia afectiva en la dinámica familiar.

Los abuelos son fuente de apoyo y de gestión en muchas acciones del día a día, pero sobre todo son fuente de apoyo emocional para enseñarles a los nietos a vivir y a disfrutar de la vida desde otra perspectiva de la puramente consumista y materialista. Gracias a los abuelos, los nietos, minimizan con sus experiencias las "prisas por vivir", gracias a los nietos, los abuelos aprenden a vivir otra vez como si fueran niños sin más preocupaciones que las que quepan hoy en su mano. También es de un buen abuelo y todos lo esperan que sea así que los abuelos no tengan prisa ya que su experiencia les dice que las prisas no son buenas compañeras de la vida.

Lo esperable es que los abuelos puedan aconsejar y guiar, pero no hacerse cargo de la totalidad de la crianza, a menos que la situación lo haga indispensable. Cuando esta ayuda se usa de manera sana puede fortalecer los lazos afectivos y tener un impacto positivo en el desarrollo

emocional de los niños, que cuentan con las ventajas de la familia extensiva. También se convierte en un aliciente para los abuelos que siguen sintiéndose útiles y adquieren un nuevo propósito que da sentido a la vida. Ser abuelo es un regalo maravilloso que dignifica, enriquece y también divierte.

Los nietos hacen que los abuelos se sientan útiles, es por esto que el papel de los abuelos en la familia es imprescindible.

#### ***6.1.8.5. El papel del abuelo en la educación.***

La educación en la escuela es inseparable de la educación en el contexto familiar; no se puede concebir la educación de los niños sin que se genere una catarsis entre estos dos espacios. Escuela y familia han de compartir inquietudes, intercambiar informaciones y contribuir a la formación de los niños dentro de un proyecto común y coherente (Domínguez, 2010). Una de las figuras de la familia que cada vez está adquiriendo más protagonismo es el abuelo, dadas las diferentes situaciones socio-familiares que se dan.

Hoy en día los abuelos deben estar implicados en la educación de sus nietos, más que hace unos años, así mismo los contenidos que se dan en la escuela deben tener en cuenta a los adultos mayores, ya que el abuelo tiene las funciones importantes de ser:

- **Historiador:** Esta función tiene repercusiones positivas tanto para el nieto como para el abuelo. Se trata de un rol que ha sido atribuido a los abuelos desde la antigüedad ya que tienen como papel prioritario la transmisión de conocimientos, tradiciones y costumbres, papel que hoy en día se sigue ejerciendo.
- **Transmisor de valores morales:** Otra función desempeñada por la mayoría de los abuelos actuales es la de actuar como consejeros, guiar, asesorar y transmitir valores morales.

Los nietos son conscientes de esta función y la valoran. Por otro lado, los abuelos pueden dar a los niños un buen sentido de los valores y de la filosofía de la vida.

- Modelo de envejecimiento y de ocupaciones: Esta función tiene que ver con abuelos que quieren enseñar a sus nietos cómo vivir, darles consejos y sabiduría, y mostrarles cómo la gente mayor piensa y se comporta. La presencia del abuelo en la casa o el contacto frecuente con él, puede tener un sentido moderador. Dicha función puede dar a los niños una actitud saludable para con la gente mayor.

Es por esto que los abuelos deben convertirse en figura relevante e importante para la educación de los niños y se encontrarse cada vez más implicados en ella. En las instituciones educativas se debe enseñar a los niños a respetar a los abuelos, ellos necesitan que se les brinde cariño y que sean reconocidos por su experiencia y sabiduría. Su presencia en las familias de hoy debe ser un elemento insustituible en el proceso de formación de los hijos. Ya que pueden, y de hecho transmiten, valores familiares y mantienen el vínculo entre generaciones.

## **6.2. Municipio de Cumbal Nariño**

### **6.2.1 Municipio de Cumbal y la Educación propia**

En Colombia las comunidades indígenas tienen el derecho a una educación propia que reconozca, proteja y transmita su cosmovisión, saberes y costumbres, sin embargo en la práctica, en el caso del municipio de Cumbal, las instituciones no han logrado desarrollar técnicas pedagógicas que vinculen sus saberes propios con los conocimientos transmitidos mediante el sistema de educación tradicional, de manera que contribuya al fortalecimiento y conservación de su identidad cultural, además los docentes consideran que la escuela no tiene responsabilidad en la transmisión de estos saberes, razón por la cual las nuevas generaciones en búsqueda de su identidad no aprenden a valorar lo propio, le otorgan un lugar menor en comparación a otras

culturas y por lo tanto se facilita el que adopten costumbres ajenas, sin reflexionar lo que esto implica en el presente y futuro del municipio.

Cuando se hace referencia a la identidad de Cumbal, cabe preguntarse por su cultura transmitida de generación en generación, la cual relata la forma de vida, el pensamiento, los saberes, la organización económica y política dentro del territorio, lo que permite reencontrarse con los usos y costumbres que mantienen una relación directa con el ser humano. En consecuencia, conocer los saberes propios no significa recurrir únicamente a los libros, especialmente porque los saberes de los pueblos se conservan gracias a la tradición oral, por lo que, para conocerlos es necesario adentrarse al territorio, convivir con las bibliotecas vivas que aún se encuentran en el pensamiento de los mayores.

De ahí que es necesario establecer puentes educativos entre los saberes propios y los conocimientos occidentales de manera que las instituciones se conviertan en un lugar de reflexión intercultural.

El número total de colegios del municipio de Cumbal es de 23, de cuales 19 están ubicados en zona rural y 4 en zona urbana.

### **6.2.2 La Institución Educativa Técnica Agropecuaria Indígena Cumbe**

Estado: Antiguo – activo

Tipo: Institución educativa

Código establecimiento: 252227000936

Código sede: 252227000936

Calendario: A



Sector: Oficial

Zona: Rural

Jornada: Mañana

Género: Mixto

Niveles: Preescolar, media, básica primaria, básica secundaria, Etnoeducación.

Grados: 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11

Carácter: Académico, técnico

Dirección: Vereda Boyera – Cumbal Nariño

La institución Educativa Técnica Agropecuaria Indígena Cumbe (IETAIC) creada en el año de 1993 bajo la gobernabilidad indígena del señor Luis Alfonso Cuaical Aza, está ubicada en el municipio de Cumbal al sur del departamento de Nariño, se creó diseñada y pensada en la cultura propia del municipio.

El currículo de la institución, establecido hace más de veinte años fue pensado desde una visión propia, a partir de las necesidades y aspiraciones de la comunidad, encaminándolo al conocimiento de la historia, el territorio y las costumbres. No obstante, a través del tiempo y durante su recorrido pedagógico y académico, la institución ha sufrido cambios significativos en el currículo que ha perdido sus propósitos originales, como la pérdida de identidad del territorio.

Sin embargo, la institución en los últimos años ha logrado generar escenarios propios que permitan recrear la identidad y la tradición del municipio, por lo cual han implementado al currículo una materia que se enfoca únicamente en los saberes propios del municipio de Cumbal.

Dentro de esta materia establecida por un docente de la institución Cumbe, se recrea el uso del fogón, el tejido y la chagra, relación que posibilita la sensibilización del estudiante acerca de lo importante que es la cultura del territorio. La materia se imparte a todos los grados, dos veces por semana con una duración de 40 minutos, cabe resaltar que los docentes se han enfocado en enseñar sobre medicina tradicional, usos y costumbres, chagra, fiestas tradicionales, celebraciones míticas y tejidos, pero le han restado importancia a la tradición oral.

### **6.2.3. Mitos y Leyendas de Cumbal**

#### ***6.2.3.1 Mito de Creación El Chispas y el Guangas***

El chispas fue un cacique de barbacoas, ser sobrenatural llegado del Ecuador, caracterizado por su gran poder, astucia y brujería ejercía su mando en la región de Cusque y deseaba extender su dominio hasta lo que es Cumbal y Mayasquer. El cacique Guangas surgió de amazonas, llegó por el curso del Gualcala y entro en conflicto con el cacique chispas por el mando de su territorio. Para definir el conflicto se sometieron a fuertes peleas, en el desafío que se realizó en la llanura de Chimangual donde se enfrentaron los dos caciques debido a que tenían inmensos poderes, ninguno salió como vencedor transformándose en dos serpientes que quedaron enroscadas en semicírculo, consolidándose así los territorios indígenas de los Awá y los pastos.

El cacique Cumbe era un personaje de enorme riqueza y poder en brujería que pidió convertirse en animal. Para lograr aprovecharse de todas las tierras el cacique Cumbe, se convirtió en un ave rapaz (cóndor) el cual devoro a las serpientes quedando así, como amo y señor de las tierras; logrando el asentamiento de la gran familia.

Según documento acerca de la fundación de Cumbal, La antigua población fue fundada por el cacique Cumbe en 1529, del cual tomo el nombre de Cumbal derivado de su fundador. Los

primeros pobladores Cumbes habitaron en las veredas que actualmente están al pie del nevado de Cumbal.

Según el historiador y filósofo José Rafael Sañudo, estos territorios habían sido colonizados y habitados en el área prehispánica por los indios “Mayas – Quinches” de Yucatán México y que el nombre de los nevados Chiles y Cumbal hayan sido tomados de un profeta Yucatanense denominado Chilan - Cambal.

Esta es la versión que se considera más auténtica, por cuanto según la historia se acostumbraba a denominar con el apellido o el lugar donde habitaba; conocimiento que ha sido transmitido de generación en generación por tradición oral. (Cabildo, 1998)

En el trabajo de campo que realizamos en las escuelas, descubrimos que los niños no conocen el mito de creación del municipio de Cumbal, aunque sus profesores nos aseguraron que sí lo habían enseñado, y en cuanto a las personas que entrevistamos, estos tampoco conocían este mito tan importante que narra la creación de su pueblo, excepto por una persona: Segundo Perengueza, quien es un líder comunitario que posee mucho conocimiento acerca de tradición oral y mitos y leyendas propias del municipio. Por lo que se cree que la forma de enseñanza de los mitos y leyendas en las escuelas es escasa e insuficiente por lo que los niños no logran apropiarse de estas historias ancestrales.

### ***6.2.3.2. La piedra del Guacamullo***

En la comunidad de Cumbal, hay versiones que relatan cómo los primeros hombres surgieron de la confluencia, los primeros hombres surgieron del matrimonio del cerro de Cumbal y la laguna de la bolsa, laguna ubicada al pie, abajo o debajo del cerro. Dicen que del sitio “Piedra de los Guacamullos”, espacio que une el pie del cerro con el borde de la laguna, apareció

una vasija de barro que era o que contenía los primeros hombres: marido y mujer, de los que surgió toda la descendencia. Algunos relatos manifiestan que la vasija apareció en el centro de la laguna; sin embargo, precisan que en el centro de la laguna existía (en la actualidad en determinados momentos aparece) una piedra, que podemos interpretar como la réplica de un cerro. Hay quienes dicen que la primera humanidad nació del matrimonio entre el cerro de Chiles y cerro de Cumbal. Geográficamente ubicados, en la extensión lineal de la cordillera (occidental colombo – ecuatoriana), el primero hacia arriba (el sur) siguiendo la cardinalidad de este imaginario andino y el segundo hacia abajo. El primero que representa al macho, lo masculino, el más fuerte, el que no se deja penetrar o manosear “de los gringos que andan buscando riquezas de los cerros, porque los mata o los deja mudos”. El segundo que representa a la mujer, la hembra, lo femenino; que es más débil, porque se ha dejado manosear permitiendo que los gringos le escarben sus entrañas. También se asegura que nació de la laguna, o del cerro, por separado, de sus entrañas; dicen por ejemplo que nacieron de la tola de Camur, que es vientre del cerro de Cumbal, por donde se entra a su seno de donde está el cacique padre, el cumbe.

En la unidad y diversidad semántica, relativizada por las circunstancias o el Ángulo espacio – temporal desde el que se enfoque, pero siempre arquetípica, el pensamiento andino identifica los cerros y las lagunas con las entidades tutelares, contenedoras y promotoras, dioses, de las cualidades o saberes esenciales, poderes de la vida y de la existencia en su diversidad y totalidad. Así mismo, que cada uno, contiene o se identifica en el otro, en la alteridad y en su mediación y devenir, que es la presencia, la realización, el producto, el tercero. Así, en un sentido, en el universal macrocosmos, el cerro de Cumbal representa los dioses – poderes de arriba, de lo alto del cielo, mientras que la laguna de abajo, del subsuelo; de cuya oposición – unión, de entre ellos, resulta la tierra con sus seres o poderes humanos: la comunidad depende de

estos poderes supra – terrenales y reproduce el arquetipo en su existencia material, espiritual, familiar, social, económica, política, etc. Es esta existencia la razón misma de la existencia de los dioses y del arquetipo. En este mismo sentido, en lo terrestre, la tierra, donde o desde donde surge el hombre, la comunidad (o la vasija que lo contiene) es la intersección entre el cerro y la laguna, es el lugar de los Guacamullos. En el microcosmos, la misma vasija, como mediación o como resultado, como síntesis unidad, contiene los poderes del arriba y el abajo, quizá, esta vez, como de adentro y de afuera, adentro el agua, afuera el barro tierra. Aquí la tierra, está identificada con el arriba, lo terrestre frente a lo lacustre; de cuya oposición relación aparece el barro (cocha) del que se hace la vasija, que es o que contiene la tierra y el agua.

En otros sentidos, el cerro representa la totalidad, la síntesis del poder de lo uno y de los otros; por eso es el origen, el creador de la primera humanidad. Allí nació el cacique Cumbe y allí volvió cuando se murió; allí esta vigilante y de allí dicen que volverá. Por eso, cuando se quiere hablar con él, hay que entrar por el centro de la tola de Camur, por su cúspide, su base piramidal o su centro vertical. También se concibe que el cacique Cumbe está en el centro interior del volcán (poder del subsuelo, del infierno) sitio al cual se llega por las “Tres cruces” (base alta del volcán) o por el cráter. Pero esta versión no elimina la presencia o participación de los poderes duales, por el contrario, implica que el cerro de Cumbal los contiene: es tierra y agua, es agua y es fuego, es fuego y es tierra. Es común, para el pensamiento de estos andes, considerar que los cerros están llenos de agua o de fuego, así como el interior de la tierra no es más que agua o fuego. No es otra la explicación para que los ríos y las quebradas nazcan de la tierra, de las faldas de los cerros, que por el cráter salga fuego y que del centro de los cerros salga el agua caliente como en los “Baños de Chiles” o “El salado”.

Volviendo a Cumbal, en la micrografía, el pie del Cumbal es el “Llano de Piedras”, que fue pantano – laguna – mar – agua. Con lo cual, si volvemos a la “loma de Camur”, esta se encuentra entre el cerro y el llano de piedras. Lo anterior nos permite entender porque las tolas suelen captarse y simbolizar a un gran vientre materno y porque, como en Cumbal, la tola de Camur, haya sido y siga siendo el cementerio, por donde se vuelve al lugar original, siga siendo la tumba hábitat del cacique Cumbe.

### **6.2.3.3. La moledora**

En la zona de Mayasquer, Cumbal y Maldonado existió una mujer llamada “La Cacica” de quien se conoció su nombre: Gabriela, protagonista del mito de “La Moledora”, narración que dada la conquista de los españoles se ha tras culturado y se mantiene oculta en el sincretismo entre dos culturas la de lo católico español y la de los indígenas del nudo de los pastos.

Allí en un lugar de niebla y espesa vegetación, donde hombres y mujeres transitan con los productos de lo frío hacia lo caliente y de lo caliente hacia lo frío vivía esta mujer una bruja, una sabedora muy poderosa “La Cacica”, al parecer el temor se había apoderado de los habitantes de estas regiones pues al pasar una o dos personas desaparecían, raptadas por la moledora que maceraba sus huesos en una piedra para después comérselos, dicen que sus familiares entre los que se encontraba su hermano “El Cacique”, urdieron un plan para acabar con ella.

La llamaron desde un punto que hoy se conoce como “El Gritadero” para encomendarle un niño auca, hecho que podría significar el surgimiento de una relación de compadrazgo de amistad, de reconciliación en la que se le reconocería al matriarcado su turno para gobernar, pero no fue así, pues cuando “La Cacica” llegó sus familiares la arrojaron al fuego y la quemaron, envolvieron sus cenizas en un costal y las mandaron a botar al río advirtiéndole que no debían abrirlo, pero la curiosidad fue más fuerte y al abrir el costal las cenizas se esparcieron en el aire

convirtiéndose en mosquitos que enferman a la gente que transita por ahí. El afán de colonización y la visión católica han tratado de satanizar los saberes y costumbres de las culturas andinas y por ello sus mitos muestran a la mujer sabedora como la bruja malvada. (Villota, 2011).

#### ***6.2.3.4. La laguna encantada***

Llego un viejo al Romerillo, donde existía una ciudad muy prospera, el golpeo en todas las casas pidiendo caridad, pero nadie lo ayudo entonces este maldijo la ciudad. Salió una doncella con un cántaro iba a traer agua. El rey la siguió y empezó a besarla, entonces ella soltó el cántaro, este se quebró y empezó a salir tanta agua que inundo la ciudad con sus reyes, riquezas, carruajes, calles empedradas, luces formándose así la laguna de Cumbal o de la Bolsa como la llaman los indígenas. La ciudad solo se la puede ver el viernes santo a media noche y durante 5 minutos. Vuelve a la vida todo el bullicio, los comerciantes vienen y van, los carruajes tirados por bueyes trasportan el oro, la plata, la seda. La gente lleva y trae pieles, piedras preciosas, tabaco y alimentos. Los reyes también trabajan y son felices como sus súbditos. Las parejas tomadas de la mano llevan la leche, la miel, el pan y no paran de sonreír. Para desencantarla hay que atravesarla en menos de cinco minutos, los que se han atrevido, sorprendidos por tanta riqueza y alegría se olvidan de la idea y aparecen ahogados cuando las aguas regresan a tapar la ciudad, no se los ha podido rescatar, pero hay una forma de verlos nuevamente: visitando la laguna el siguiente viernes santo a media noche durante 5 minutos. Allí surgen vivos los ahogados con ropajes antiguos, viviendo muy felices en esta bella ciudad. Miche Taimal, una mujer muy pobre dedicada a la pesca sin saber del encanto, sin darse cuenta que era media noche de un viernes santo, mientras desenredaba de las totoras un par de truchas, miró que unas luces la encandilaban poco a poco. Escucho ruidos de ciudad en movimiento,

sintió los cascos de los caballos sobre las calles empedradas su visión se borró al ver a tanta gente, no supo dónde estaba, todo le daba vueltas y desmayada la encontraron a la orilla, nunca supo que pasó, la cabeza le sigue dando vueltas cuando se pone a repetir la historia.

Por eso, que nadie vaya solo un viernes santo a media noche, porque es tal el encanto y la atracción de la ciudad que es imposible no sumergirse en ella. Únicamente Buenaventura Colimba indicará donde ubicarse al lado de la piedra grande para ver la ciudad, pero evitando que la sirena, una joven y hermosa mujer, bien blanca, de churos dobladitos, pollita quinceañera, lo vea y se lo lleve, y una vez atrapado, ella se convierte en una anciana espantosa de sangre verde, venas brotadas y los ojos le pasan al otro lado. Además de la sirena, se le puede aparecer la vieja, que se lo come vivo. Sino, sale la duenda, es un espíritu que no se lo come, pero lo enduenda, para ella. (Victoria, 2011)

#### ***6.2.3.5. La paila de las siete orejas***

Que la paila la han tenido unas 3 mayores que han vivido en el sector Guacaltud, que un padrecito subió a echar agua bendita al cerro y que disque se encontró con las mayores que han vivido en un ranchito, que les ha dicho que hacían ahí a lo que ellas le contestaron que cuidaban un molino y una piedra, el padre ha tenido curiosidad de ver las pertenecías de las viejas y ha salido cuando ha oído un tropel que bramo duro, que las mayores han sido brujas con poderes propios y que la han soplado la paila a mitad de la laguna y allá ha ido a dar, que ha quedado solo el puesto, entonces el padre se ha regresado a buscar a las mayores y que la una ya ha ido arriba escapándose y que el padre que tenía el agua vendita se la ha echado y se ha convertido en piedra. Pero la paila ya fue sacada y fue vendida a los guaicosos de Consaca y Sandona y allá la llevaron para hacer panela, la paila es de oro y que tiene 7 orejas, 7 caras, que es muy gruesa y pesada. Que solo quedo los rastros por donde la sacaron. (Chinguad, 2018)



### **6.2.3.6. La piedra de Machines**

Mi abuela mentaba que frente a la piedra de machines vio aclarando una horrenda iglesia grandota iluminada, así como cuando aclara la tronera de la cumba y el taita con todo eso con semejante miedo quiso pasar rapidísimo, pero en todo el río chiquito se topó con un rabin pucho bien chiquito y chispeando candela de los ojos y cara y además era blanco. Esto indicaba que la madre naturaleza tenía consolidado sus propios centinelas, la iglesia fantasma representaba la autoridad y la autonomía que un pueblo tiene desde su concepción originaria y los indígenas gozan de este don. El perro reflejaba el espíritu de los dioses indígenas que podría ser tasmakur o Pedro Alpala, en ese momento que empezó a rechinar las campanas de la iglesia en machines, entonces que ha seguido la misma de media noche, entre cantos rezos y alabanzas que había bastante gente, pero la gran mayoría desconocida.

En la piedra de machines existe un importantísimo misterio que quedó plasmado sobre la piedra rustica y sus petroglifos no solamente son algunos rasgos pasajeros y que no se trata de un encantamiento aislado sino de la mera realidad porque en machines fue el centro de adoración de nuestros caciques. 600 años atrás se hablaba que la piedra de machines posee de un posible encantamiento realizado por los indígenas mayas provenientes de México y que en la antigüedad fue una iglesia, lo cierto es que según las predicciones de nuestros ancestros dijeron que a acepción del sol de 8 puntas, el morro escondía el oro negro y más atrás fuera descubierto seguramente fue la piedra que hoy la están explotando los canteros de esta sección del país y en gran parte está generando trabajo y economía para sus gentes.

La piedra de los Machines se constituye en un lugar sagrado en donde los ancestros en cabeza del Cacique Tasmakur, se reunían para rendirle tributo al dios sol, en este petroglifo se encuentra impregnado en sol de los pastos que rige la fecundidad y la autoridad tradicional con

relación a sus ocho puntas que significan las ocho veredas del Resguardo de Cumbal, en las que se rota el Bastón de Mando del Gobernador del Cabildo de Indígenas por el término de un año, iniciando por la vereda de Guan, Tasmag, Cuaical, Quilismal, Cuetial, Cuaspud, Boyera y por último San Martín – Miraflores. (Chingoad, 2018)

#### ***6.2.3.7. La leyenda del volcán Cumbal***

Había una vez un señor llamado Cumbal que viajaba por el mundo y pasaba muchas aventuras. Viajaba por el mundo porque una bruja le dijo que si le traía algo único lo convertiría en algo muy grande y por eso viajaba. Un día llegó a Colombia y encontró lo que buscaba: era un collar hermoso que tenía una piedra de color azul; pero era de los dioses del Olimpo. Lo tomó pensando que así ya tendría lo que quería, pero antes de salir del templo unos guardianes lo sorprendieron y trataron de atraparlo, pero no pudieron. Cumbal se fue a su país, pero antes de llegar hubo una guerra con un barco y todos se murieron menos él. Cuando llegó a su país se fue directo a su casa, se durmió y soñó que iba a ser muy rico. Al poco rato despertó y se fue a bañar para ir a ver a la bruja. Llegó hasta la cabaña de la bruja y le entregó la piedra, porque no le pertenecía a él. Luego de entregar la piedra a la bruja, Cumbal se desmayó y al despertar se dio cuenta de que había sido convertido en un volcán. (Mosco, 2007)

#### ***6.2.3.8. La ciudad perdida de Guel***

A Habido una pareja, el hombre ha llamado Guel y la mujer Juana y que ellos se han peleado por una gallina, que la mujer le ha querido robar la chagra que ha tenido el marido y él le quería robar la gallina, entonces en la pelea la mujer le ha convertido la chagra en sequía, monte y peñas y él la convirtió a la mujer en cerro que está ubicado en Miraflores.

Se dice que actualmente en este sector cuando excavan se encuentran con infieles (son ancestros del pasado, que se enterraban vivos con sus pertenencias) y ahora que se encuentran la manteca intacta.

Que disque allá ha sido la ciudad primitiva antes de ser los pueblos que Cumbal, que ha sido una laguna que se ha convertido el oro y después de encanto y se hundió, después se hizo roca y finalmente quedo llano. Y según los estudios ahí está el oro hasta ahora. (Chingoad, 2018)

#### ***6.2.3.9. Llano de piedras***

El cuento dice que las piedras son volcánicas, que se han puesto a hacer el puente de Rumichaca, que era como un desafío, que han hecho un pacto y que quedaron de acuerdo en hacer el puente antes de aclarar y antes de que cante el primer gallo, entonces que cuando han estado en la minga los diablos chiquitos y grandes del cerro, como era de noche, que disque bajaban con la piedra y allá hay un puente donde realizaron el contrato, se han puesto a trabajar, que iban llevando la piedra del cerro con la mezcla todo hecho bola, los diablos grandes llevaban las piedras grandes y los chiquitos, las chiquitas yora cuando ques que a media noche canto el primer gallo entonces que dijeron corrámonos y se han subido a otro viaje, para terminar el puente ha cantado el gallo colorado comenzando a amanecer a las 3 de la mañana, cuando ya han ido llevando más, toditos en el llano, ahí han ido en la minga grande y ahí a cantado el gallo blanco y aclarado, esas horas se han regresado los diablos despavoridos al cerro por ahí se han metido y ahí quedó la piedra en el llano por lo cual el lugar actualmente recibe el nombre de llano de piedras. Y el ingeniero que estaba llevando a cabo el trabajo de puente que vive debajo del puente, es por esto que la gente tiene la costumbre de decir que se van hacer lambar del chivo. (Chingoad, 2018)

### **6.2.3.10. Los duendes**

Confirmar la veracidad es difícil, lo cierto es que en las quebradas y ríos, gente que vive cerca o, transeúntes por esos lugares confirmaban y confirman oír llanto o haber visto niños o enanos con un sombrero tan grande más que el cuerpo entero, el comentario se apareció “El duende”. Todavía hay personas del pueblo y del campo que dicen verlo. Varios de ellos, de un día para otro empezaron a alucinar y hablar incoherencia, los familiares acudían donde el sacerdote y buscaban curanderos contra los enduendados. (Grijalva, 2011)

Hay una piedra plancha en donde salen duendes a bailar, tienen instrumentos y que al mirarlos las personas se enduenda o resultan muertas. Las personas del sector que los han visto cuentan que los duendes son muy bonitos, que tienen música, dulzainas, bombo, flauta, acordeón.

El duende es un espíritu que vive en las casas viejas o las que se encuentran abandonadas, quebradas y ríos, estos son como niños, pero no se les puede ver la cara porque llevan colocado un sombrero enorme, a estos espíritus les gusta cantar y bailar en círculo a ritmo de los tambores, les gusta llamar a las personas que viven o se encuentran solas para llevarlas a las peñas, este duende les venda los ojos y luego los mata. Para hacer esto la estrategia que utiliza este espíritu es gritando - “auxilio”-” auxilio” para que las personas que lo oyen corran a ayudarlo pero esto es una gran mentira solo lo hace para cumplir su objetivo.

Se dice que aparecen a las personas que van enojadas, son egoístas o están borrachos; se aparecen a las tres de la mañana; a las doce del día y a las seis de la tarde. Las personas que los han visto dicen que tienen que llevar un crucifijo para mostrarlo en un lado de la quebrada para poder pasar, si es el caso de una casa vieja o abandonada estos duendes se marchan si la casa es bendecida y llegan a vivir personas.

También se cuenta que el duende sale a media noche en luna llena para espantar a todas las personas y no las deja dormir, este espíritu frecuenta las casas de personas ricas solamente para robarles sus riquezas por lo que en los lugares donde se presenta esta situación la gente empieza a vender sus propiedades por miedo a esta criatura y por el susto ya que en otros tiempos no se escuchaban esos gritos, pero dicen que el duende hace esto porque busca una mujer para casarse.

En las quebradas por las noches se ve brillar el lugar donde se encuentran estos espíritus, si alguien se acerca sin ser visto y los logra tocar el duende se desvanece en un gran espíritu huyendo del lugar, si esta criatura ve primero a la persona este lo enduenda, aunque la persona vuelve a su casa por las noches tiene pesadillas durante siete días luego de este lapso de tiempo la persona muere.

#### **6.2.3.11. La viuda**

Sale en los callejones, pozos, ríos, pueblos y casa abandonadas, en cementerios y sitios donde crían espinas. Esta ataca principalmente a los borrachos y se les presenta como una mujer hermosa vestida de negro parecida a alguien amiga del entonado. Los hace perder el conocimiento, también aparece a las personas que tienen malos pensamientos o a las parejas solteras que andan en horas indebidas y en malos pasos. A los perros, caballos y vacas también se los lleva produciéndoles serios trastornos en su salud. Se aparece a las 7, 9 y 12 de la noche y también a las 5 de la mañana. El espíritu de la viuda se cura con ramas de ruda, guanto y marco, santiguando a las personas o animales con agua de tantas plantas arrojándola en forma de cruz. (Grijalva, 2011)

Cuentan nuestros abuelos que a las personas que andaban de noche se les aparecía un ser diabólico llamado la vieja, un espíritu que se manifiesta de muchas formas. En varias ocasiones

este espíritu diabólico se presenta como una mujer hermosa a los hombres borrachos que caminan solos por los diferentes senderos solitarios.

La vieja se aparece en forma de una mujer hermosa, estrategia que utiliza para llevarse a los hombres para asesinarlos porque luego de que los aleja hacia al bosque se transforma en un ser terrible, huesudo, con ojos rojos, de vestido negro.

Cuentan que la viuda es el espíritu de una mujer que se les presenta a los hombres enamorados. Cuando un hombre va solo por un camino solitario, es de noche y este es muy enamorado, se le presenta la viuda con una forma de mujer bonita o muy hermosa, a veces se suele presentar en forma de una novia vestida de blanco y con su velo cubriendo su rostro; este espíritu hipnotiza al hombre para llevarlo a donde ella quiere ir, mientras el hombre piensa que se dirige a su casa, pero en realidad se dirige a otro lugar. Al amanecer del día siguiente él se despierta en una chorrera muy amarrado y con muchas espinas, algunas veces los hombres se despiertan y se dan cuenta de que están sin ropa, pero no recuerdan nada porque su mente esta en blanco producto del maleficio del espíritu de la viuda.

#### **6.2.3.12. La Malhora**

Es un espíritu que toma cualquier forma. Más común como una sombra. Proporciona fuerza y poder sobre la energía, así que puede manipular cualquier aparato electrónico, robándole su energía apagando una linterna. O impidiendo que una cámara fotográfica funcione. Este espíritu tiene horas para andar 12 medio día y noche - 5am a 6am - 5pm a 6pm.

A estas horas los habitantes del sector no deben meterse por un lugar pesado porque les puede ocurrir algo grave o pueden enfermarse, les puede voltear la cara o enchandarlos, o termina

comiéndose a la víctima, cuando esto ocurre la persona empieza a vomitar sangre, no puede hablar y lo que más dura vivo son 3 horas y finalmente muere.

Entre las formas que toma está: La calangusa, es parecida a la vieja pero joven, el cueche que es el arcoíris, hay cueche blanco, negro el cual ocasiona miedo, es un humo negro y gris.

### **6.2.3.13. La Vieja**

Es una mayor que se los lleva, los enduenda, hace ver todo muy bonito. Que los ríos, los miran como una calle. Las víctimas terminan lastimadas o en la mayoría de casos quedan a punto de caer en un abismo. A los habitantes del sector Guacaltud les ha sucedido muchas veces, se los ha llevado a la chorrera y de allá los derrumba y que ahí amanecen debajo de una mata a punto de caer al abismo. Para curar a las personas que son afectadas un chamán debe soplarles el chapil.

## **6.3. El Juego**

### **6.3.1. El Juego y su importancia**

El juego es una actividad natural del hombre, y especialmente importante en la vida de los niños porque es su forma natural de acercarse y de entender la realidad que les rodea. Resulta fácil reconocer la actividad lúdica; sabemos perfectamente cuándo un niño está jugando o está haciendo cualquier otra cosa. La palabra juego aparece de manera cotidiana en el lenguaje hablado o escrito cuando hablamos, por ejemplo, de «juego limpio», «abrir el juego», «jugarse la vida», «es un juego de niños», «jugar con la salud», etc. Sin embargo, tratar de definir con precisión qué es el juego es una tarea mucho más compleja porque bajo esa denominación englobamos una enorme variedad de conductas que, examinadas al detalle, presentan notables diferencias entre sí (Lluli & Garcia, 2009).

Moreno afirma que: “El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura” (Leyva, 2011).

Según Huizinga el juego es una función llena de sentido. En el juego “entra en juego” algo que rebasa el instinto inmediato de conservación y que da un sentido a la ocupación vital. Todo juego significa algo. (García, 1993)

Aunque su función principal es divertir, sus acciones y efectos pueden propiciar y generar aprendizaje significativo, al respecto Uribe afirma que “En el juego se develan acciones en las cuales se desarrollan objetos y sentidos relacionados con el aprendizaje, la educación, las costumbres, tradiciones, la imaginación, la fantasía, las comunicaciones, el desarrollo físico, los afectos y las emociones, entre otros” (Viloria, 2017)

Piaget ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica: las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones que sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño. (López, 2010)

### **6.3.2. Características del Juego**

Las características generalizadas del juego en las cuales coinciden muchos autores son las expuestas a continuación:



Libertad: Es una actividad espontánea y autónoma, no condicionada desde el exterior. La mayoría de los juegos deben definirse por su carácter gratuito y no obligatorio. Según Huizinga (1987): «El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente» (Lluli & Garcia, 2009).

Placer: Se realiza por placer y proporciona satisfacción inmediata. Hay toda una serie de conductas asociadas al juego, como la broma, la risa, la diversión, la relación social, el hecho de ganar, etc., que son placenteras por sí mismas y se convierten en el verdadero objeto de interés del juego. El carácter gratificante del juego, convierte el deseo de jugar de las personas en una necesidad. Esta propiedad del juego ha sido reconocida por varios autores como Freud, para quien el juego tiene una función equivalente a la de los sueños, o Piaget y Vygotski, quienes coinciden, cada uno con sus matices, en que el juego es la necesidad de satisfacer deseos inmediatos, necesidades no satisfechas. (Lluli & Garcia, 2009)

***Acción:***

“El juego es una actividad que implica acción y participación activa. Jugar es hacer, y siempre implica participación activa por parte del jugador.” (Garaigordobil, 2005). Algunas capacidades que se emplean durante el juego son pensar, moverse, comunicarse con los demás.

***Reglas:***

Todo juego posee reglas y diferentes grados de estructuración que demuestran que está “lleno de orden” y deben cumplirse de manera obligatoria, de acuerdo con Vigotsky “cualquier tipo de juego contiene ya en sí ciertas reglas de conducta, aunque éstas no se formulen explícitamente ni por adelantado.”

***Espacio y tiempo:***

El juego tiene un espacio y un tiempo determinado "lugar sagrado" que se modifican según las necesidades y recursos. Sin embargo, siempre tiene un lapso determinado y un espacio más o menos delimitado.

***Ficción:***

La ficción es un elemento constitutivo del juego. Jugar es hacer el “como si” de la realidad, teniendo al mismo tiempo conciencia de esa ficción. Así, es la actitud no literal, el tratamiento no literal de un recurso (palo como caballo, cuchara como avión...), lo que permite al juego ser juego. Lo que caracteriza el juego no es la actividad en sí misma, sino la actitud del sujeto frente a esa actividad. La ficción implica oposición con la función de lo real y le permite al niño liberarse de las imposiciones que lo real le impone, para actuar y funcionar con sus propias normas y reglas que se impone a sí mismo y que de buena gana acepta y cumple.

***Seriedad:***

Para el niño el juego “es una actividad seria porque en ella activa todos los recursos y capacidades de su personalidad.” (Garaigordobil), en él se “ponen a prueba sus cualidades y habilidades personales y sociales” (Kotliarenco) esto hace que se concentre y enfoque en el juego.

### **6.3.3. Clasificación del Juego**

Es necesario conocer los tipos de juegos para comprender mejor su función en la educación infantil, porque el papel que desempeña cada uno de estos en la formación del infante varía de acuerdo a la etapa evolutiva en la que se encuentre (Campos, Chacc, & Galvez, 2006).

Se toma como referencia la clasificación desarrollada por Piaget quien “parte de la idea de que el juego evoluciona y cambia a lo largo del desarrollo en función de la estructura cognitiva, del modo de pensar, concreto de cada estadio evolutivo”. Él plantea cuatro categorías que son: juego funcional, juego de construcción, juego simbólico y juego de reglas, con las cuales varios autores también coinciden.

#### ***Juego funcional***

Pertenece al estadio sensorio motor y se desarrolla en la primera infancia hasta los dos años de edad, aparece antes de la capacidad de representación y del pensamiento simbólico. Consiste en repetir acciones una y otra vez, las cuales el niño realiza sobre su propio cuerpo u objetos, estos juegos no poseen normas, se realizan por puro placer inmediato y carecen de un objetivo fijo.

Algunas de las acciones propias de este período son: gatear, morder, chupar, lanzar, tocar, agitar, caminar. etc.

#### ***Beneficios del Juego funcional o de ejercicio:***

El desarrollo sensorial.

La coordinación de los movimientos y desplazamientos.

El desarrollo del equilibrio estático y dinámico.

La comprensión del mundo que rodea al bebé.

La autosuperación: cuanto más se practica, mejores resultados se obtienen.

La interacción social con el adulto de referencia.

La coordinación óculo-manual.

### ***Juego de construcción***

El juego de construcción aparece alrededor del primer año y se realiza simultáneamente a los demás tipos de juego. Va evolucionando a lo largo de los años a veces estando al servicio del juego predominante en cada etapa. Primero, los niños apilan un objeto encima del otro perfeccionando únicamente la acción. Posteriormente, la construcción se hace, a veces, para hacer una forma simbólica (un avión, un garaje para los coches, etc.). Al principio las construcciones se realizan individualmente. Cuando son mayores los niños pueden participar del mismo proyecto en común. (Cruz, Herrera, & López, 2010).

#### ***Beneficios del Juego de construcción:***

Potencia la creatividad.

Facilita el juego compartido.

Desarrolla la coordinación óculo-manual.

Aumenta el control corporal durante las acciones.

Mejora la motricidad fina: coger, levantar, manipular, presionar con cuidado.

Aumenta la capacidad de atención y concentración.

Si no hay un modelo presente, estimula la memoria visual.

Facilita la comprensión y el razonamiento espacial: arriba-abajo, dentro-fuera, a un lado-a otro, encima-debajo.

Desarrolla las capacidades de análisis y de síntesis.

### ***Juego simbólico***

El juego simbólico, propio del estadio pre operacional, por tanto, entre los 2 y los 6/7 años, es aquel que consiste simular situaciones, objetos y personajes que no están presentes en el momento del juego.

En el juego simbólico los niños reflejan el conocimiento de la realidad que les rodea. Cuanto más variada es la realidad que conocen, más variados son los argumentos que utilizan. Argumentos típicos son: jugar a familias, a médicos, a bailarinas, a superhéroes. (Cruz, Herrera, & López, 2010).

### ***Beneficios del Juego simbólico:***

Comprender y asimilar el entorno que nos rodea.

Aprender y practicar conocimientos sobre los roles establecidos en la sociedad adulta.

Desarrollar el lenguaje, ya que los niños verbalizan continuamente mientras los realizan, tanto si están solos, como si están acompañados.

Favorecer también la imaginación y la creatividad.

### ***Juego de reglas***

Se desarrolla aproximadamente desde los siete hasta los once años, este tipo de juego “está constituido por un conjunto de reglas y normas que cada participante debe conocer, asumir y respetar si quieren realizar sin demasiadas interferencias y obstáculos la actividad”.

A partir de este estadio el niño va asumiendo un “pensamiento lógico, pero aún no abstracto”, en el cual, intenta ajustarse a las reglas, las actividades lúdicas se parecen cada vez más a la realidad, se introduce la competición ya que se busca ganar, no solo disfrutar.

#### ***Beneficios del Juego de reglas:***

Son elementos socializadores que enseñan a los niños y niñas a ganar y perder, a respetar turnos y normas y a considerar las opiniones o acciones de los compañeros de juego.

Son fundamentales también en el aprendizaje de distintos tipos de conocimientos y habilidades.

Favorecen el desarrollo del lenguaje, la memoria, el razonamiento, la atención y la reflexión (Ministerio de Educación Nacional, España).

#### **6.3.4. El papel del juego en la educación**

Según la Unesco (1980) el juego constituye “una válvula de seguridad vital y una verdadera institución educativa espontánea. El juego asumía esta función antes de que existiera la escuela, y la asume todavía, antes de la escuela o paralelamente a ella. Mediante el juego se transmiten tecnologías o conocimientos prácticos, y aun conocimientos en general. Sin los primeros conocimientos debidos al juego, el niño no podría aprender nada en la escuela; se encontraría irremediamente separado del entorno natural y del entorno social. Jugando, el niño se inicia en los comportamientos del adulto, en el papel que tendrá que desempeñar más tarde; desarrolla sus aptitudes físicas, verbales, intelectuales y su capacidad para la

comunicación. Institución que penetra la sociedad entera, el juego constituye un factor de comunicación más amplio que el lenguaje verbal; abre el diálogo entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos”. (Unesco, 1980)

Se dice que es necesario romper la aparente oposición entre el juego y trabajo, que considera éste último asociado al esfuerzo para aprender, y el juego como diversión ociosa. En muchas ocasiones las actividades de enseñanza y aprendizaje tendrán un carácter lúdico y en otras exigirán de los alumnos y alumnas un mayor grado de esfuerzo, pero, en ambos casos, deberán ser motivadoras y gratificantes, lo que es una condición indispensable para que el alumno construya sus aprendizajes significativos (Montañes, 2003).

Bruner menciona que “jugar para el niño y para el adulto...es una forma de utilizar la mente, e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía” (Instituto Cervantes, 2012, pág. 219).

El juego es una fuente inestimable de aprendizaje, porque es contacto y conocimiento con el ambiente, porque jugando los niños experimentan e investigan. El niño aprende mientras juega, debido a que en esta actividad obtiene nuevas experiencias, siendo una oportunidad para cometer aciertos y errores, para aplicar sus conocimientos y solucionar problemas. Los niños aprenden gran parte del conocimiento básico y muchas destrezas durante las actividades lúdicas, a través de las cuales aprenden observando a los demás, practicando ellos mismos, y por medio del juego exploratorio. (Garaigordobil, 2005)

### **6.3.5. El juego como herramienta didáctica**

Según Nérici:

La didáctica es el estudio del conjunto de recursos técnicos que tienen por finalidad dirigir el aprendizaje del alumno, con el objeto de llevarle a alcanzar un estado de madurez que

le permita encarar la realidad, de manera consciente, eficiente y responsable, para actuar en ella como ciudadano participante y responsable (Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana [CECC], 2009, P. 12)

La didáctica es una disciplina pedagógica que analiza, comprende y mejora los procesos de enseñanza-aprendizaje. También se considera que la didáctica es una ciencia y un arte de las actuaciones que llevan a cabo los formadores para desarrollar las capacidades de participación social, animación cultural y transformación de la realidad en la que actúan los discentes. (Díaz, 2002)

“El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano, afecta de manera diferente cada período de la vida: juego libre para el niño y juego sistematizado para el adolescente. Todo esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular” (Tirado, Peinado, & Cardenas, 2011)

La relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejora (Chacon, 2013)

El juego didáctico es una estrategia que surge en pro de un objetivo educativo, se estructura un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. (Chacon, 2013)



En este tipo de juegos se combinan el método visual, la palabra de los maestros y las acciones de los educandos con los juguetes, materiales, piezas etc. Así, el educador o la educadora dirige la atención de éstos, los orienta, y logra que precisen sus ideas y amplíen su experiencia (García, 2006).

El proceso de aprendizaje debería ser

como una constante oferta de experiencias y posibilidades para el niño. Cuanto más completas sean, mejor; cuantos más recursos personales le exijan poner al alumno en marcha para abordarla mejor (esto es, que tengan que emplear no sólo su inteligencia sino también sus sentidos, sus miembros, su imaginación, su movimiento, sus estrategias de acceso a la realidad, sus formas diversas de comunicación, etc.) (Zabalza, 1987)

#### **6.4. Referentes gráficos**

Son variadas las investigaciones relacionadas con la recuperación y conservación de la tradición oral, por lo cual se seleccionaron algunos proyectos que tratan estas temáticas de la mejor manera.

**Nombre del proyecto:** Narraciones indígenas, recontando la tradición oral

**Autor:** Verónica Uribe y Carmen Diana Dearden - Ediciones Ekaré

**Año:** 1978

**Lugar:** Caracas - Venezuela

**Imágenes que evidencian el proyecto:**



### **Ilustración 1 Narraciones indígenas, recontando la tradición oral**

#### **Descripción del proyecto:**

Una de sus principales intenciones es publicar libros que reflejan paisajes, personajes y tradiciones con las que los niños venezolanos y latinoamericanos puedan identificarse. Así surge la colección Narraciones Indígenas: historias de la tradición oral indígena adaptadas al libro álbum. Tomados de las etnias venezolanas pemón, wayúu y warao, los relatos escogidos para esta colección tienen en común estructuras sencillas que suelen explicar el origen del mundo o elementos de la naturaleza: por qué los cocuyos o luciérnagas tienen luz en su cola, como el tigre consiguió sus ojos amarillos, por qué a los conejos les tiembla la nariz...

El texto fundacional da testimonio de “Narraciones indígenas” como la primera colección de la editorial y establece lineamientos gráficos y tirajes para la misma que aún hoy en día se mantienen.

El verdadero reto consistía en transformar las historias originales en libros ilustrados de alta calidad. Hoy en día, los lectores han hecho suyas las Narraciones indígenas y su existencia como colección ha contribuido a un reconocimiento de las etnias y al rescate de su tradición oral.

**Relación con el proyecto:**

Este proyecto tiene como objetivo principal publicar libros de narraciones Indígenas, con los cuales los niños puedan identificarse, para lo cual diseñaron una colección de libros álbum, que ha logrado despertar interés de un infante siendo a la vez muy entretenido para ellos.

**Nombre del proyecto:** La maleta viajera familiar

**Autor:** Mariano Coronas Cabrero

**Año:** 2015

**Lugar:** España

**Imágenes que evidencian el proyecto:**



**Ilustración 2 La maleta viajera familiar**

**Descripción del proyecto:**

Se trata de una maleta que contiene diversos materiales impresos y audiovisuales que va viajando durante un tiempo estipulado de familia en familia, para disfrute de todos.

Se sabe que la implicación de las familias en el interés y la afición que los niños y niñas puedan ir adquiriendo hacia el acto de leer es un apoyo fundamental del que no se debe prescindir. La maleta viajera o maleta familiar es una experiencia compartida de lectura en familia que emana desde la escuela y entreteje toda su red de ilusiones entre el aula, el profesorado y alumnado y, por supuesto, las familias que la reciben en casa.

**Relación con el proyecto:**

Este proyecto es de gran importancia ya que lo que pretenden es enriquecer y compartir la experiencia de relatos a través de la rotación del kit de una familia a otra.

**Nombre del proyecto:** Relatos del viento

**Autor:** Lic. Pablo Rosalía y Lic. Patricia Rionda

**Año:** 2005

**Lugar:** Provincia de Córdoba (Argentina)

**Imágenes que evidencian el proyecto:**



### Ilustración 3 Relatos al viento

#### Descripción del proyecto:

Asociación Civil y Cultural sin fines de lucro cuyo máximo objetivo es aportar al fortalecimiento de las identidades regionales (populares y campesinas) desde la revalorización de sus tradiciones orales, valores y sabidurías ancestrales. Los proyectos que trabajan se concentran en el arco Nor-oeste, Norte y Nor-este, inició sus actividades primero como colectivo cultural y luego obteniendo personería jurídica.

Relatos del Viento pone a la disposición del público distintas publicaciones que reúne una buena parte de su fondo documental. Algunas de estas publicaciones cumplen el objetivo de devolverles a las comunidades y participantes de distintos proyectos, sus tradiciones orales generosamente compartidas.

#### Relación con el proyecto:

Mediante su difusión, pretenden aportar al fortalecimiento de las identidades regionales haciendo visible no sólo su sabiduría ancestral vigente y poderosa sino también, ciertas causas que atentan contra ella.

**Nombre del proyecto:** Patreon

**Autor:** Iris Compét

**Año:** 2006

**Lugar:** Países Bajos

**Imágenes que evidencian el proyecto:**



**Ilustración 4** Patreon

**Descripción del proyecto:**

Patreon es una plataforma donde las personas a las que les gusta el arte pueden disfrutarlo, su contenido es sobre cuentos de hadas oscuros "reales" donde se comían los

corazones y los pulmones, donde se cortaban las manos y las reinas malvadas tenían que bailar con zapatos al rojo vivo hasta que murieran. Una pasión por el mito, la fantasía y las leyendas están presentes en esta página de Patreon la cual brinda la oportunidad de sumergirse más profundamente en un mundo fantástico, donde cuentan historias y muestran a las criaturas que se esconden detrás de la raíz, la piedra, el barro y el agua. Las bestias que se elevan por los cielos. Para así poder llevar a las personas a una aventura a través de esos vastos territorios.

**Relación con el proyecto:**

Este proyecto se destaca por usar la técnica de acuarela para trabajar las ilustraciones de los personajes y a su vez solo le dan importancia al personaje como tal, ya que al no haber un fondo que robe la atención, esto le da protagonismo e importancia únicamente a la ilustración del ser fantástico

**Nombre del proyecto:** Juego didáctico Tío Rico

**Autor:** Hasbro ®

**Imágenes que evidencian el proyecto:**





### Ilustración 5 Tío Rico Mc Pato

#### Descripción del proyecto:

Tío rico es un juego didáctico para diversión de toda la familia, el cual ayuda al desarrollo de la paciencia, tolerancia y frustración, contribuyendo también al desarrollo cognitivo, social y pensamiento lógico de los niños mientras comparten en familia y amigos. edad apta para mayores de 8 años. Todos se divierten mientras juegan y aprenden.

Incluye: 1 tablero, 4 fichas, 30 casas, 10 castillos ,32 títulos de propiedad, 22 tarjetas, 200 billetes, y dos dados.

#### Relación con el proyecto:

Este juego didáctico se destaca por ser perfecto para llevar la diversión a todas partes. Así mismo por sus llamativos colores e ilustraciones, pero principalmente porque está basado en



cartas, las cuales son el elemento principal de este, con las cuales los jugadores usan tarjetas para ganar habilidades o bonificaciones. Este juego suele tener un fuerte elemento de suerte.

El objetivo en juegos como éste puede basarse en puntos de victoria, tratar de completar un juego específico de cartas, o eliminar a ciertos jugadores objetivo.

## **7. DISEÑO METODOLÓGICO**

### **7.1. Enfoque de investigación**

La investigación es de enfoque cualitativo porque se centra en la recopilación de información principalmente verbal y de su análisis, en lugar de mediciones y su proceso es de carácter inductivo y mediante el uso de este enfoque se busca aportar a la recuperación de la tradición oral del municipio de Cumbal.

### **7.2. Método de investigación**

La investigación pertenece al método etnográfico ya que consiste en el estudio y el análisis del modo de vida de un grupo de individuos, mediante la observación y descripción de lo que la gente hace, su comportamiento y cómo interactúan entre sí, para describir sus creencias, valores, motivaciones, perspectivas y cómo éstos pueden variar en diferentes circunstancias y épocas. Para llevar a cabo la investigación se utilizará un diario de campo.

### **7.3. Unidad de análisis / población y muestra**

Población: Comunidad del municipio de Cumbal (niños, adultos mayores, docentes y familias)

Muestra: 6 Adultos mayores, 32 estudiantes de escuelas, 3 docentes y 4 padres de familia.

#### **7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de información**

Entrevista Semi-estructurada: Esta fue dirigida a las Personas Mayores y a las familias de la comunidad, el objetivo principal de esta herramienta era una pauta o guía con los temas a cubrir, que a su vez aporta flexibilidad en cada tema, en función de lo que digan las personas entrevistadas y a partir de esto lograr profundizar los saberes de estas.

Entrevista Estructurada: Fue dirigida a docentes, con el objetivo de conocer cómo se aborda el tema de la tradición oral en las instituciones educativas y de qué manera.

Taller: Fue dirigido a niños con el fin de descubrir cuáles podrían ser las causas de la pérdida de interés hacia la tradición oral por parte de los infantes de este municipio.

## **8. METODOLOGÍA PROYECTUAL:**

### **8.1. Tejiendo Voces**

La metodología proyectual es fundamental para el desarrollo de un proyecto ya que permite estructurar la investigación y sistematizar el proceso que encaminará el problema de investigación hacia la solución más acertada.

Esta metodología propone un camino ordenado mediante unas etapas que conceden una mayor profundidad en el tema y un mejor análisis de este, lo cual facilitará la toma de decisiones y la resolución de problemas a medida que se avance en su ejecución.

Para la elaboración de la metodología aplicada en este proyecto, se tomó como punto de referencia las metodologías de los autores: Gui Bonsiepe y Morris Asimow.

Ya que ambos se centran en la búsqueda y organización de información que sea relevante y significativa, que sirva como una base sólida dentro del proceso a realizar y también porque se enfocan en el proceso de diseño con el cual se logra proyectar una solución creativa y funcional.

La metodología desarrollada a partir de estos autores consta de 3 fases que son:

1. Escuchar: para adquirir información adecuada para el desarrollo del proyecto.
2. Crear: para generar una solución apropiada al problema.
3. Implementar: Para probar el prototipo y realizar mejoras.

### **Tabla 1 Tejiendo Voces**



### *Nivel 1*

#### **Adultos mayores del municipio de Cumbal**

Instrumento: Entrevista Semi-estructurada

Objetivo: Recopilar información sobre los relatos, saberes y experiencias de los adultos mayores de Cumbal y comprender su rol en el proceso de transmisión oral dentro de las familias.

#### **Niños de la I.E. Pueblo Viejo y la I.E. Indígena Cumbe**

Instrumento: Taller

Objetivo: Indagar sobre el conocimiento que tienen los niños acerca de mitos y leyendas de Cumbal y las herramientas que según ellos serían más atractivas para aprender sobre el tema.

### *Nivel 2*

#### **Padres de familia**

Instrumento: Entrevista Semi-estructurada

Objetivo: Identificar su grado de conocimiento y su postura sobre este tema, también determinar si existe el proceso de transmisión oral de estos relatos dentro de las familias de Cumbal.

#### **Docentes de la I.E. Pueblo Viejo y la I. E. Indígena Cumbe**

Instrumento: Entrevista Estructurada

Objetivo: Investigar si este tema es abordado en el ámbito escolar, cual es forma de enseñanza y que actividades se realiza con a los niños.

### *Nivel 3*

#### **Biblioteca municipal**

Objetivo: Buscar información sobre la tradición oral del municipio y conocer los mitos y leyendas que hacen parte del folclor popular.

## **8.2. Metodología – Tejiendo Voces**

### *Fase 1 - Escuchar*

En esta fase se logró el primer acercamiento al objeto de estudio mediante observación directa para detectar varias situaciones irregulares dentro del contexto del tema previamente establecido.

En este punto se busca identificar qué conocimiento tienen los abuelos, los padres de familia, los niños, y los docentes acerca de los mitos y leyendas del municipio de Cumbal.

En el hogar se quiere averiguar sobre la relación entre sus miembros.

También se requiere averiguar si el pensum académico contempla la enseñanza de la tradición oral y de qué manera la realizan los profesores.

Para lograrlo se procede a recopilar información haciendo uso de distintas técnicas de recolección de datos, tales como, revisión bibliográfica, entrevistas y un taller.

### ***Etapa 1 – Identificar (revisión bibliográfica)***

Primero se realizó una revisión bibliográfica sobre el municipio de Cumbal y su tradición oral. Los libros utilizados para este proyecto fueron:

Añoranzas Cumbaleñas (Efraín Bravo Grijalva)

Estudios sobre el municipio de Cumbal (Gerardo León Guerrero)

La danza del espacio, el tiempo y el poder en los andes - Dumer Mamian

Plan de desarrollo del resguardo Gran Cumbal – Cabildo indígena 1998

Cumbal comunidades indígenas y sus derechos – Gilberto Buenaventura Tapie

### ***Análisis revisión bibliográfica***

Al revisar estos libros solo se encuentra información sobre algunas leyendas en el libro de “Añoranzas Cumbaleñas” y sobre el mito de creación en el libro de “Plan de desarrollo del resguardo - Gran Cumbal”.

No existen copias de casi ninguno de los libros por lo cual son de difícil acceso para la población general, además unos son de propiedad y uso exclusivo de algunos miembros del cabildo.

Esto muestra que no existe suficiente información recopilada acerca de los mitos y leyendas del municipio a la cual puedan acceder los niños del municipio de Cumbal.

### ***Etapas 1 – Identificar (entrevistas y taller)***

Luego se realizaron formatos con preguntas a realizar en las entrevistas las cuales se aplicaron a:

Adultos mayores

Niños

Padres de familias

Docentes de escuelas

### **Adultos mayores**

Para continuar con la recopilación de información se aplica una entrevista semi-estructurada a los adultos mayores del municipio de Cumbal para profundizar en cada mito y leyenda de la comunidad.

### **Resultados**

Los resultados de las entrevistas a los adultos mayores demuestran el avance del deterioro de la tradición oral en el municipio de Cumbal.

En las entrevistas realizadas se detecta que, aunque los adultos mayores conocen mucho acerca de la tradición oral, conocen de los mitos y leyendas propios y tienen experiencias relacionadas con estos, sus relatos no tienen relevancia para los miembros de sus familias y por ende afecta y pone en riesgo la perduración de los saberes ancestrales.

Las entrevistas revelan que muchos de los adultos mayores viven solos y aunque desean dar a conocer estas historias no tienen los espacios para transmitir sus relatos por lo cual sus valiosas experiencias corren un inminente peligro de perderse para siempre.

### **Padres de familia**

Se procede a realizar una entrevista semi-estructurada a los padres de familia del municipio de Cumbal para identificar su grado de conocimiento sobre el tema y determinar si existe el proceso de transmisión oral en las familias.

### **Resultados:**



Las entrevistas revelan que los padres sólo recordaban fragmentos de los mitos y leyendas que les contaron en su niñez; ellos reconocen a los abuelos como guardianes de estos saberes, pero ellos no se consideran a sí mismos de esa manera.

Esto hace que su participación en el proceso de transmisión oral dentro de las familias sea escasa debido al desinterés y abandono que tienen ellos sobre el tema.

Los padres no cultivan ese amor por la cultura propia en los niños porque creen que es responsabilidad de la escuela el hacerlo, esto evidencia la poca disposición de los padres para abordar y enseñar el tema.

### **Docentes de la I.E.I. Cumbe y de la I.E. Pueblo Viejo**

A continuación, se realiza una entrevista estructurada a docentes de la Institución Educativa Indígena Cumbe y la Institución Educativa Pueblo Viejo para conocer si este tema es abordado en el ámbito escolar y de qué manera.

### **Resultados:**

En ambas instituciones los profesores afirman que sí se enseña sobre este tema en el aula, pero al preguntarles sobre los mitos y leyendas se revela que ellos no tienen un conocimiento claro sobre estos, de manera que se evidencia su insuficiente conocimiento sobre el tema.

Ellos mencionan que desarrollan actividades con los niños para que estos adquieran conocimiento de forma más dinámica, tales como carteleras, escribir cuentos, hacer mingas.

Todos los docentes recalcan la falta de material didáctico que facilite la enseñanza de este tema a los niños.

La docente Aura Puenguenan de la I.E. Indígena Cumbe considera que la tecnología está fomentando la pérdida de la tradición oral de Cumbal, ya que hace que los niños se distraigan y pierdan el interés por la cultura propia.

### **Taller niños**

Se aplica un taller con los niños de grado cuarto de la I. E. Pueblo Viejo y los niños de grado cuarto de la Institución Educativa Agropecuaria Indígena Cumbe (IEAIC) para indagar sobre el conocimiento que tienen acerca de mitos y leyendas de Cumbal y su aprendizaje dentro y fuera del aula.

### **Resultados:**

Las instituciones educativas de Cumbal se dividen en 2 tipos, uno donde no enseñan nada sobre cultura propia y otro donde sí lo hacen, pero de manera muy limitada.

Al realizar los talleres en los grados cuartos en ambos tipos de instituciones se evidencia que los niños tuvieron mucha dificultad para realizarlo porque no tenían conocimientos fundamentales o adecuados sobre su cultura, esto a pesar de que en uno de los colegios nos aseguraron que imparten una materia llamada Saberes propios la cual es trabajada durante 40 minutos, 2 veces por semana, desde este año esta materia pasó a ser impartida por más docentes ya que los anteriores años solo uno era el encargado de dar a conocer estos saberes.

Al asistir a las clases de esta materia se puede notar que en realidad esta se enfoca en la enseñanza de la shagra, estudios de la naturaleza, alimentación sana, medicina tradicional, tratamiento del agua, tratamiento de la tierra etc. La temática de la tradición oral no hace parte de esta materia, es un tema al que le han restado importancia.

Aunque una docente de la Institución educativa Agropecuaria Indígena “Cumbe” nos aseguró que, si se dan conocer algunos de los relatos propios como el de la moledora, el Chispas y Guangas, las dos perdices, la malhora, la leyenda de la laguna, la paila de las siete orejas etc. En la realización del taller quedó claro que no ha logrado captar la atención e interés de los niños porque estos no daban razón alguna sobre ninguno de los mitos y leyendas de Cumbal y además notamos que hacen faltan estímulos adecuados que les permita asimilarlos y apropiarlos ya que la I.I Cumbe no posee material de apoyo sobre este tema para brindarle a los profesores y estudiantes.

### ***Etapas 2 - Comprender (análisis de información)***

A continuación, se realiza un análisis teniendo en cuenta los resultados obtenidos de las herramientas de recolección de información.

#### **Revisión bibliográfica**

De acuerdo a lo encontrado en la revisión bibliográfica se observa que no existe un libro sobre este tema que vaya dirigido especialmente a un público infantil que apoye y refuerce lo aprendido en clase.

#### **Análisis entrevistas**

De los resultados obtenidos de las entrevistas realizadas se destacó el papel fundamental de los abuelos en la preservación y transmisión de los saberes ancestrales.

En cuanto a las escuelas se puede resaltar la falta de material didáctico relacionado con el tema, como un factor importante que influye en el aprendizaje sobre este, ya que el uso del

material didáctico facilitaría la enseñanza tanto para el docente como el aprendizaje de los alumnos.

Los docentes están desaprovechando el potencial que ofrecen los medios tecnológicos en el aprendizaje, argumentando que los están usando principalmente con fines diferentes a la educación.

### **Análisis taller**

Del taller realizado se concluye que los medios de comunicación y tecnologías están influyendo en el uso del tiempo y en la formación cultural de los niños, ya que gran parte de la información que tienen sobre mitos y leyendas no es de Cumbal sino de otros lugares.

Se puede evidenciar que los niños responden de manera positiva al hacer uso de herramientas didácticas puesto que favorecen su aprendizaje, su creatividad y despiertan su curiosidad por conocer más del tema.

Con base en la información recolectada se describe, analiza y posteriormente se seleccionan los datos más relevantes de la indagación.

Existe una grave falta de apropiación del tema en los niños por:

- Cambios del papel del adulto mayor en el hogar:

Causas:

Las nuevas tecnologías han causado que la interacción entre abuelos y nietos se vaya perdiendo.

Su papel de educador ha ido disminuyendo con respecto a épocas pasadas.

Como consecuencia:

La identidad cultural de las nuevas generaciones se va debilitando con el

paso del tiempo.

La transmisión de cultura y saberes propios disminuye drásticamente.

- Tecnología y los medios de comunicación

**Causas:**

No se encuentra la suficiente información de la propia cultura en internet

Acaparan mucho del tiempo libre de los niños

La tecnología no está siendo usada para impulsar la cultura propia en las escuelas.

**Como consecuencia:**

Acercan a los niños a culturas ajenas restándole importancia a la propia.

Los niños dejan de interactuar con la familia y desaprovechan tiempo que

podría ser usado en algo más productivo.

Se está desaprovechando al no utilizarla para enseñar sobre su propia cultura.

- Recursos educativos

**Causas:**

En las instituciones educativas falta material didáctico que facilite y refuerce el aprendizaje de este tema.

El poco material existente no resulta muy llamativo para los niños.

**Como consecuencia:**

No hay un aprendizaje claro ya que los estudiantes no pueden retroalimentar lo que los docentes enseñan en el aula.

Los niños van perdiendo el interés en el tema.

***Fase 2 – Crear***

***Etapa 1 – Idear***

Propuesta de posibles soluciones

Teniendo en cuenta el análisis realizado acerca de las entrevistas, revisión bibliográfica, taller y factores clave, se plantean como soluciones las siguientes herramientas didácticas:

**Libro:**

Dirigido hacia el lector infantil, con las historias e imágenes de los mitos y leyendas de Cumbal, que también contiene relatos de experiencias propias de adultos mayores.

***Juegos didácticos:***

Ya que estos estimulan el aprendizaje y les permita potenciar sus capacidades.

Actividades didácticas:

Para poner en práctica lo aprendido y generar aprendizaje por medio de la experiencia.

**Vídeos:**

Pueden incrementar el interés de los niños sobre temas educativos ya que de acuerdo a como esté abordado el vídeo puede resultar más atractivo y eficiente que una clase tradicional.

Se resolvió crear un kit didáctico que contuviera estos artefactos, para así facilitar el acceso a la información referente al tema tratado y su uso en el ambiente escolar.

Para que las herramientas didácticas elegidas tengan un mejor impacto y favorezcan el aprendizaje de la tradición oral de Cumbal se ordenó la información que se quería dar a conocer acerca de cada mito y leyenda:

- Nombre de los personajes de cada mito y leyenda
- Narración de cada mito y leyenda
- Lugares donde se desarrollaron las historias
- Características físicas
- Contras (protección) para cada uno de los personajes
- Ilustraciones de cada personaje
- Experiencias propias de habitantes del municipio

Se propone el contenido de cada una de las herramientas didácticas mencionadas anteriormente

### **8.1. Propuesta del libro:**

De acuerdo a los relatos recopilados mediante las entrevistas realizadas se eligieron seis: tres mitos y tres leyendas, los cuales son considerados como los más relevantes y representativos del municipio de Cumbal según los adultos mayores:

El chispas y el Guangas

La Paila de las 7 orejas

La Moledora

El Duende

La Viuda

La Vieja

Contenido del libro:

- Narraciones de cada mito y leyenda
- Mencionará donde se desarrolló la historia
- Características físicas de los personajes
- Contras de cada personaje
- Ilustraciones de los personajes
- Experiencias propias de adultos mayores del municipio

-PROPUESTAS JUEGOS DIDÁCTICOS

Juego bingo:

Este juego permite a los niños memorizar los nombres de cada personaje y su contra, así como también algunas de sus características físicas.

Consta de tarjetones con pictogramas de cada personaje, fichas con el pictograma de cada contra y dos dados.

**Pictogramas:**



Se decidió realizar pictogramas de cada personaje protagonista de los mitos, con el objetivo de representarlos de una forma clara para que los niños puedan interpretarlos de una manera más simple, gracias a estas sencillas representaciones gráficas cualquier niño será capaz de identificar a cada personaje sin necesidad de comprender las palabras.

**Juego escalera:**

manera divertida cada personaje, sus características físicas, los lugares donde se presentan, etc.

Las fichas están diseñadas en MDF con la forma de cada personaje para que cada estudiante juegue a representarlos.

**Contiene:**

- 1 tablero
- 6 fichas
- 10 tarjetas de pregunta por personaje total de tarjetas 60
- 1 dado

**8.2. Propuesta Actividad Didáctica**

**Libreta viajera:**

Con esta libreta se busca que todas las familias participen, consistirá en hacer que rote de tal forma que cada alumno se vaya turnando para llevársela a casa y completarla conjuntamente con su familia.

Los colaboradores pueden ser padres, abuelos y vecinos, esto con la posibilidad de que todas las familias vayan viviendo paulatinamente como crece esta libreta y se va enriqueciendo con cada historia de cada familia.

Se establecerá tiempos de permanencia máxima y mínima en cada casa.

**Videos:**

- Se realizará un vídeo en el cual un adulto mayor narrará las experiencias vividas con estos seres.

- se realizará un segundo video el cual dará a conocer los lugares donde ocurren apariciones de esos seres sobrenaturales.

- Se abrirá un canal en YouTube llamado voces encantadas al cual los niños puedan acceder en sus hogares y enseñar los vídeos a los miembros de su familia y amigos.

***Etapa 2 - Construir:***

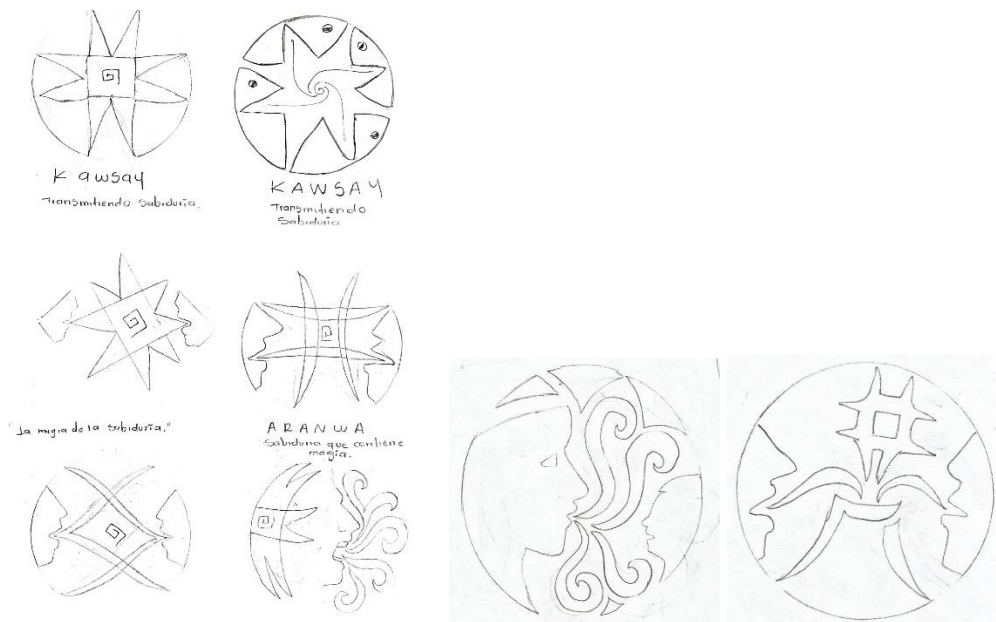
Esta fase corresponde al proceso de creación de un modelo o prototipo que se generó de una forma que no resulto costosa y que manifiesto las características funcionales y formales de la posible solución elegida.

Posteriormente se realizaron bocetos de las herramientas, en primer lugar, se buscó crear un identificador visual del kit escolar, el cual busca transmitir el concepto de tradición oral.

***Proceso construcción de identificador primera propuesta***

Durante el proceso de bocetación se plantearon varias propuestas bajo la premisa de explicar gráficamente el concepto.

Algunas de ellas son las que se muestran a continuación:



**Ilustración 6 Digitalización construcción de identificador primera propuesta**

*Digitalización de identificador primera propuesta*

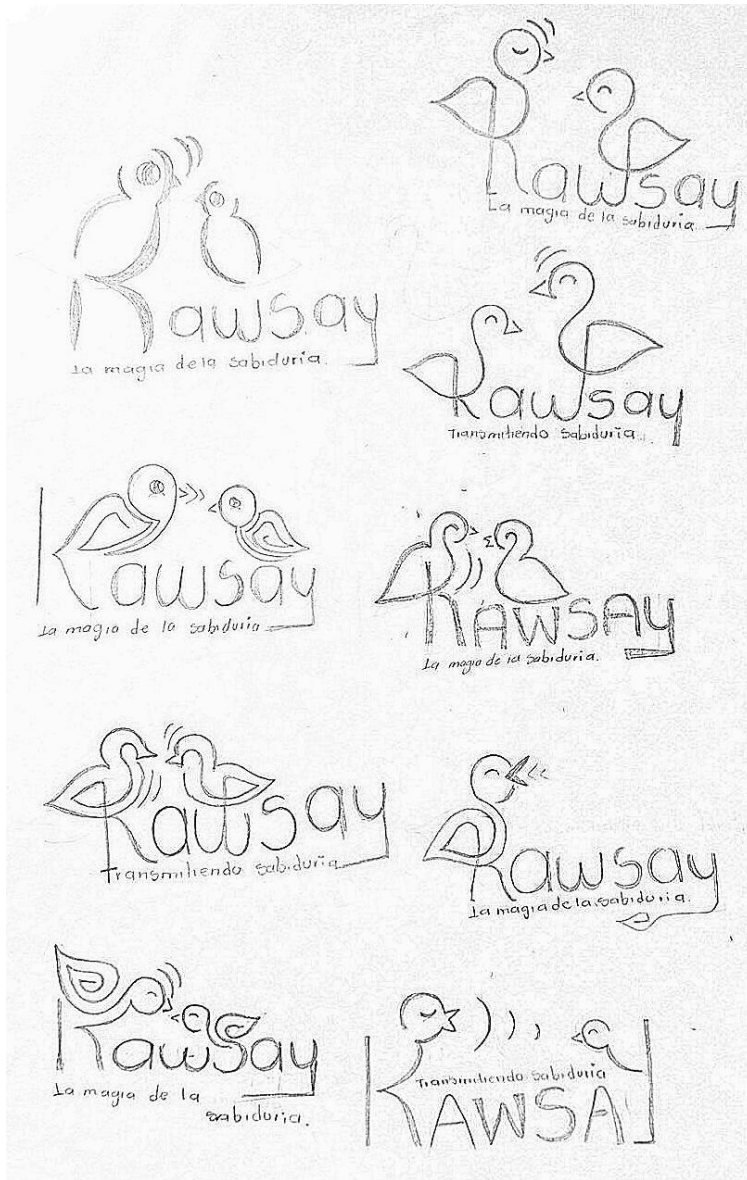


**Ilustración 7 Proceso de identificado primera propuesta**

**Proceso construcción de identificador segunda propuesta**

Durante el proceso se cambió de identificador.

Esta vez se eligió 2 aves las cuales fueron tomadas como referente de unos de los mitos recolectados en las entrevistas, estas a su vez representan sabiduría, se conservó el mismo nombre Kawsay, palabra quechua que significa vida.



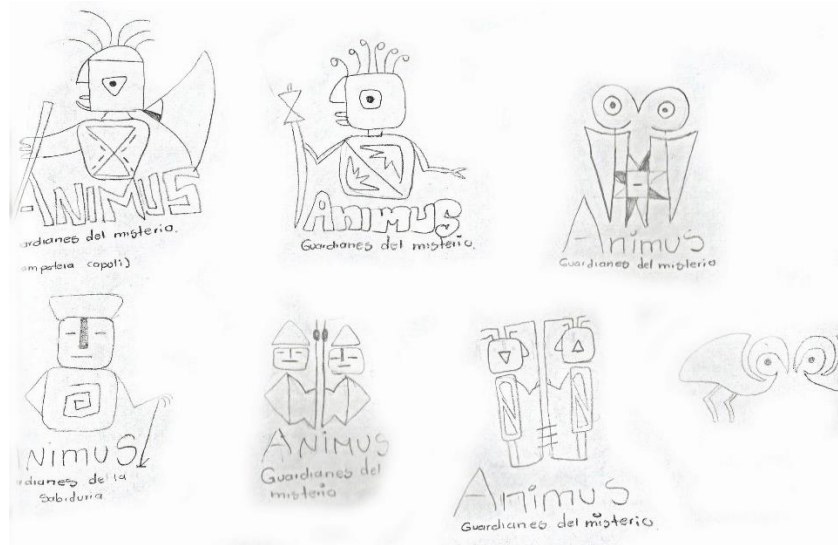
**Ilustración 8 Bocetación segunda propuesta**

***Digitalización de identificador segunda propuesta*****Ilustración 9 Digitalización de identificador segunda propuesta*****Proceso construcción de identificador tercera propuesta***

Una vez más se hizo cambio de marca, esta vez se decidió crear un personaje, se tomó a el protagonista del mito más importante del municipio, el mito de creación, en el cual un cacique se convierte en cóndor, al salir victorioso de una batalla, para esto se boceto primero como una mascota para finalizar extrayendo una parte del personaje y adaptarlo finalmente como identificador.

Animus es una palabra quechua la cual significa espíritu, también es usada como sinónimo de alma.

Con este término se refieren a los fenómenos meteorológicos como el rayo, el arcoíris, el viento y la tierra los cuales tienen espíritus que pueden ser buenos o malos.



**Ilustración 10 Bocetación identificador tercera propuesta**

*Digitalización de identificador tercera propuesta*



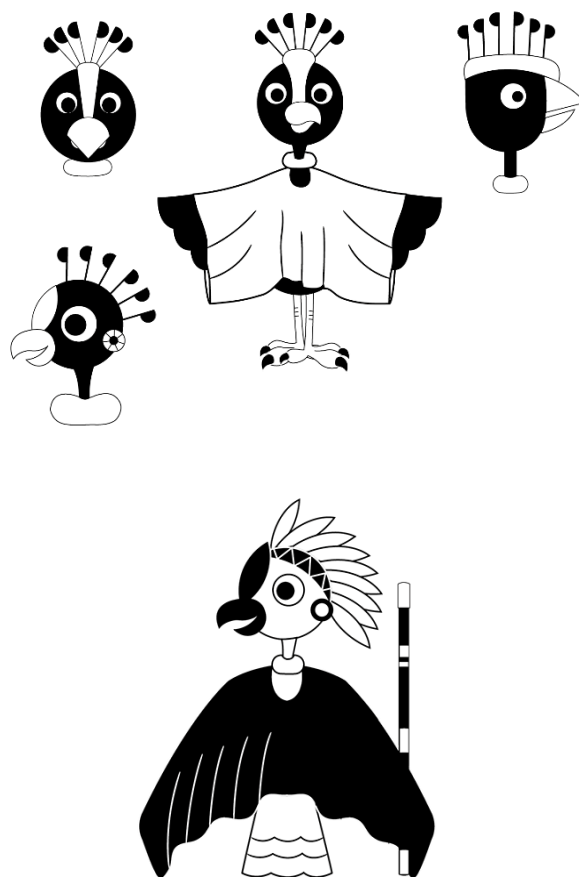
**Ilustración 11 Proceso digitalización tercera propuesta**

*Proceso construcción de identificador cuarta propuesta*



**Ilustración 12** Proceso identificador cuarta propuesta

*Digitalización de identificador cuarta propuesta*





**Ilustración 11 digitalización cuarta propuesta**

***Bocetos de Ilustraciones de mitos y leyendas de Cumbal***





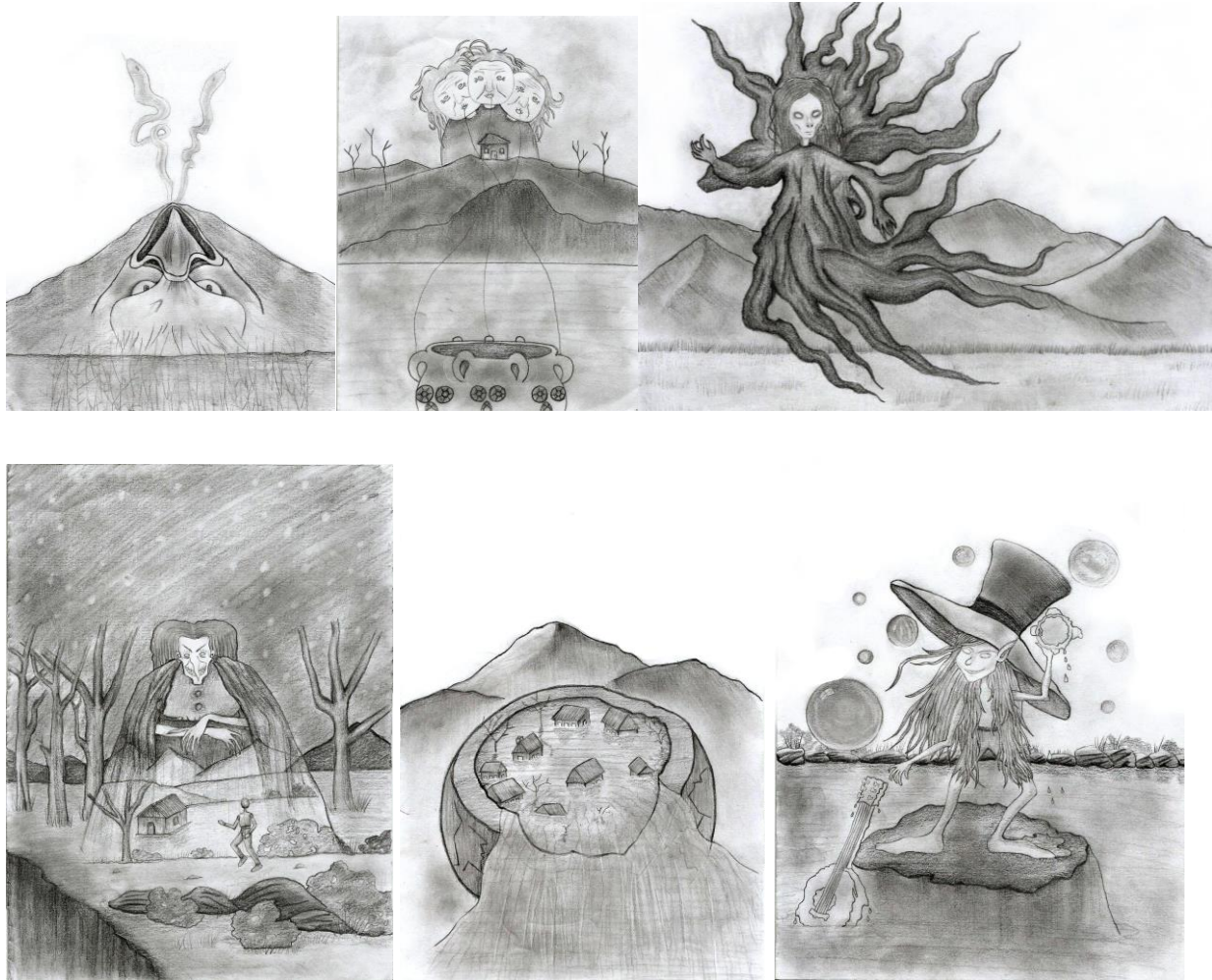


Ilustración 13 Bocetos de ilustraciones mitos y leyendas de Cumbal

*Digitalización de ilustraciones*



**Ilustración 14 Digitalización de ilustraciones**

**-Ilustraciones digitales implementando color**



**Ilustración 15 Ilustraciones a color**

**Ilustraciones técnica manual – acuarela**



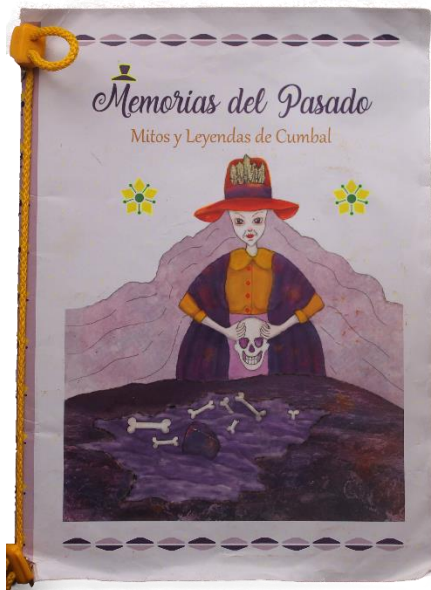
**Ilustración 16 Ilustraciones técnica manual**

**Libro primer propuesta**



**Ilustración 17 Primera propuesta libro**

**Segunda propuesta libro – Animus**



**EL DUENDE**

Esto señor fué a pescar a un río donde se decía que nunca se encontraban peces; ya que lo decía una porción el que los cuidaba era un duende y al llegar pescando fue el primero en mirar al duende no que si el duende lo miraba a él lo podría dejar loco.

El duende estaba sentado en una piedra y fue visto por el señor pensó de seguida, como estaba muy largo y rubio, estaba completamente dormido, así que este señor al mirarlo todo se asustó y le fue una pesada con lo cual lo echó, que lo que era se cayó al agua que tenía por lo menos unos 50 metros de altura y ya no volvió más.

Así que don José se quedó pescando y sacó como 20 peces y esa día se llevó de que le costó algo de más con ellos con el 70 cuarenta con un castigo y un castigo de acero que estaban bendecidos y además llevaba un pago con él, el cual se le llevó un todo el tiempo para protegerlos.

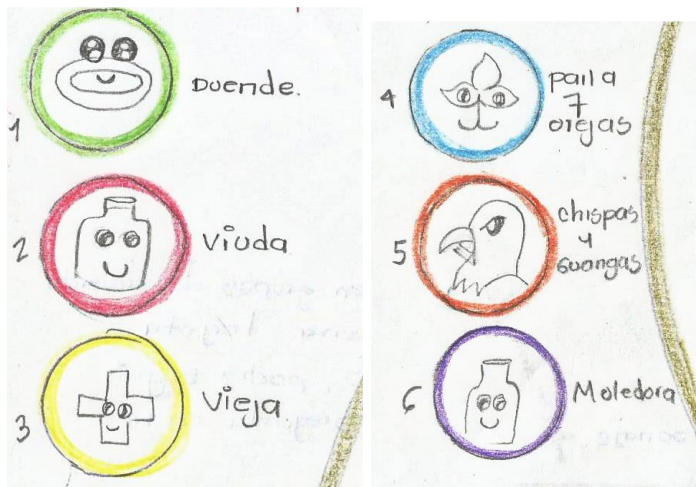
Pero esa noche llegó el duende hasta su cuarto y le dijo que si no hubiera llevado estos cuarenta, así como le había ido más mal y eso lo sabía de ser encantado, no obstante fue arreado por este duende durante 3 años ya que en las noches no lo dejaba dormir debido a que se había llevado los peces que él cuidaba.



**Ilustración 18 Segunda propuesta libro**

*Iconos usados para las fichas de contras primer propuesta*

Bocetos



**Ilustración 19 Bocetos iconos**

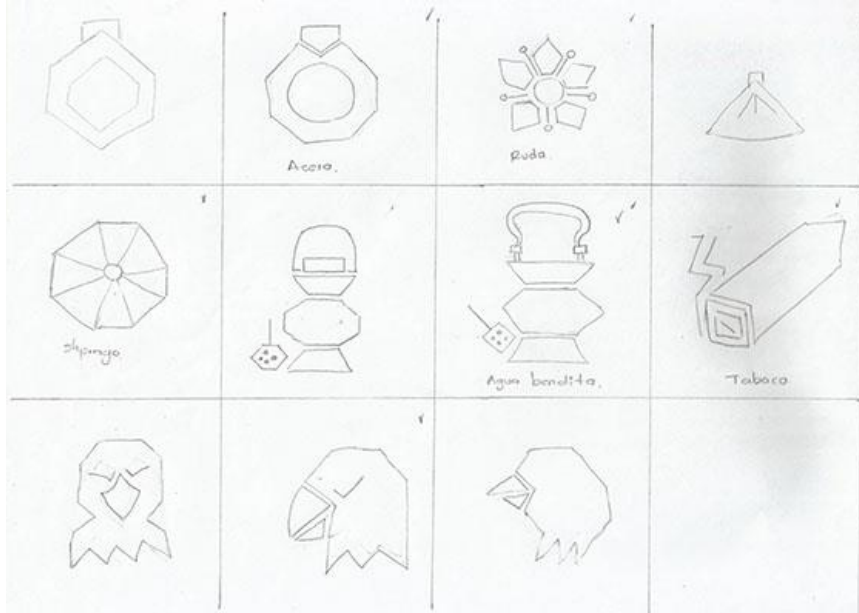
Digitalización



**Ilustración 20 Digitalización iconos**

***Pictogramas usados para las fichas de contras segunda propuesta***

***Bocetos pictogramas***



**Ilustración 21 Bocetos pictogramas contras**

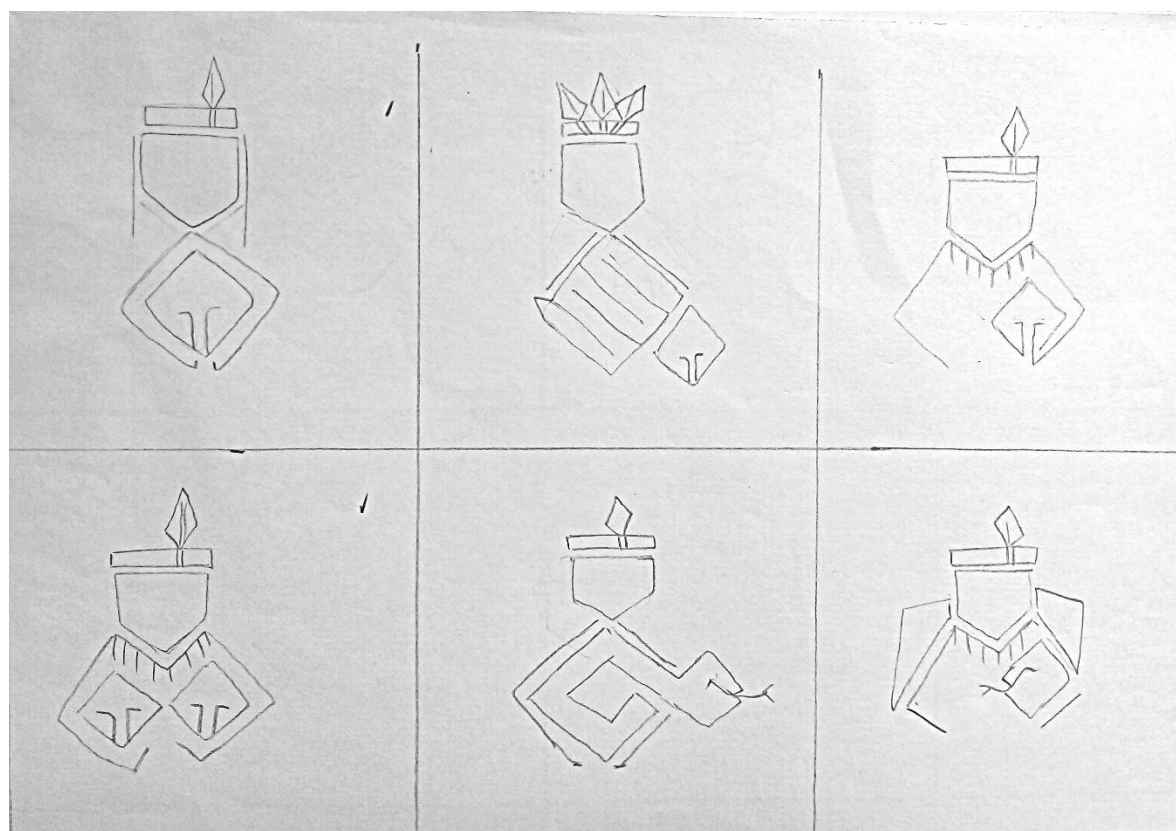
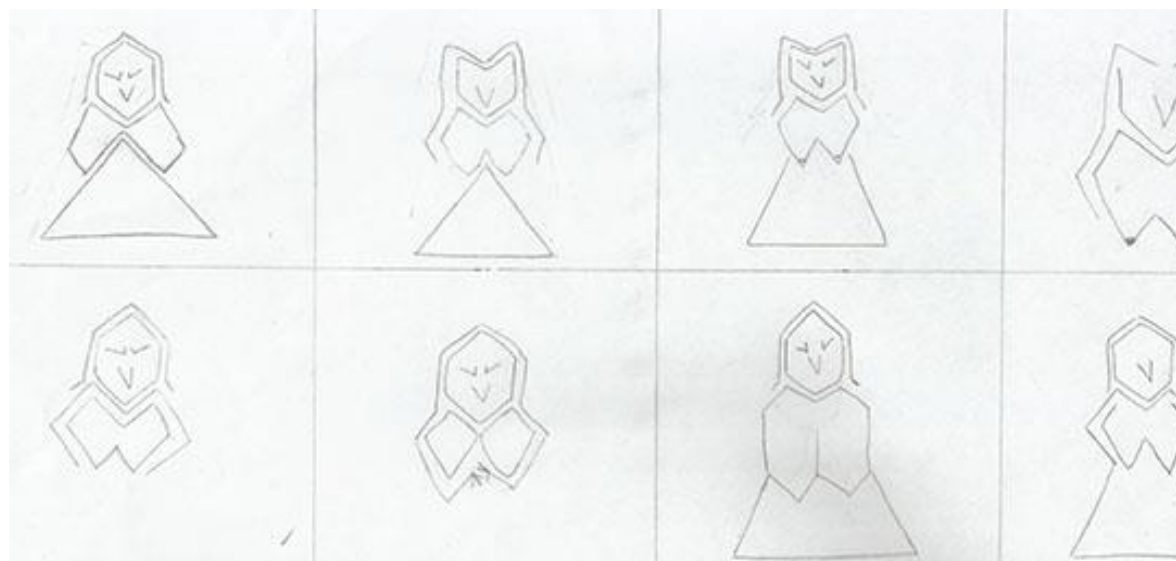
***Digitalización pictogramas contras***



**Ilustración 22 Digitalización pictogramas contras**

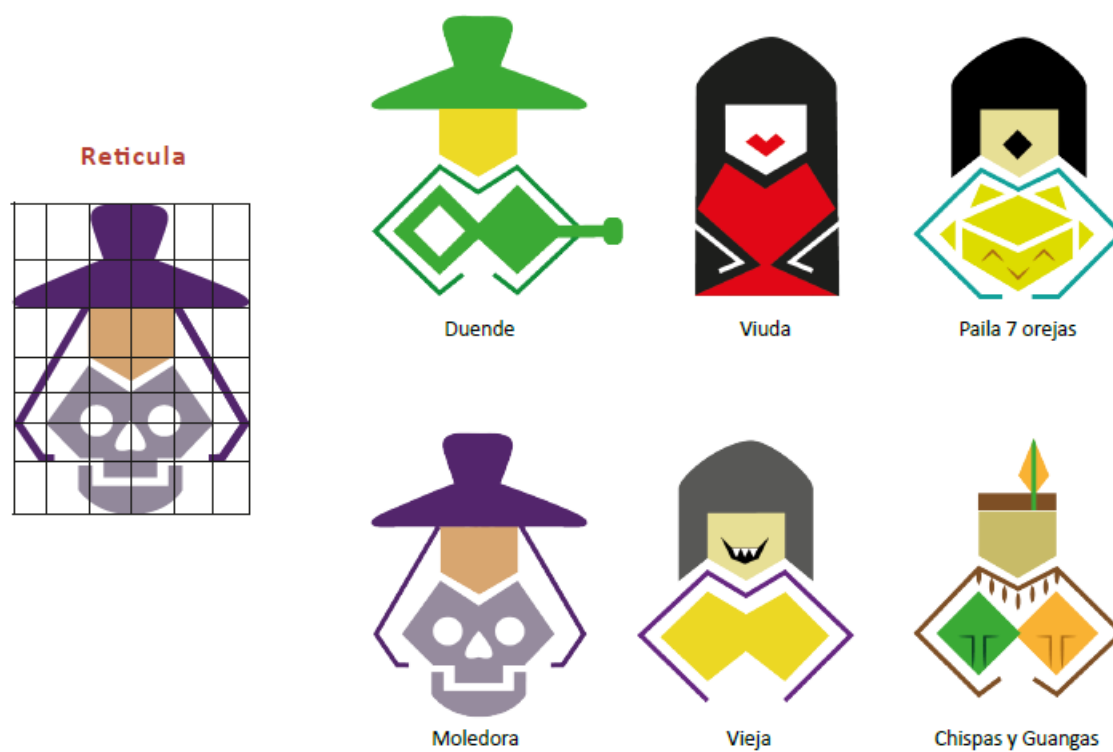
**Pictogramas personajes**

**Bocetos**



**Ilustración 23 Bocetos pictogramas personajes**

*Digitalización pictogramas personajes*



**Ilustración 24 Digitalización**

*Dados*

*Dado usado primer prototipo*



**Ilustración 25 Dados**

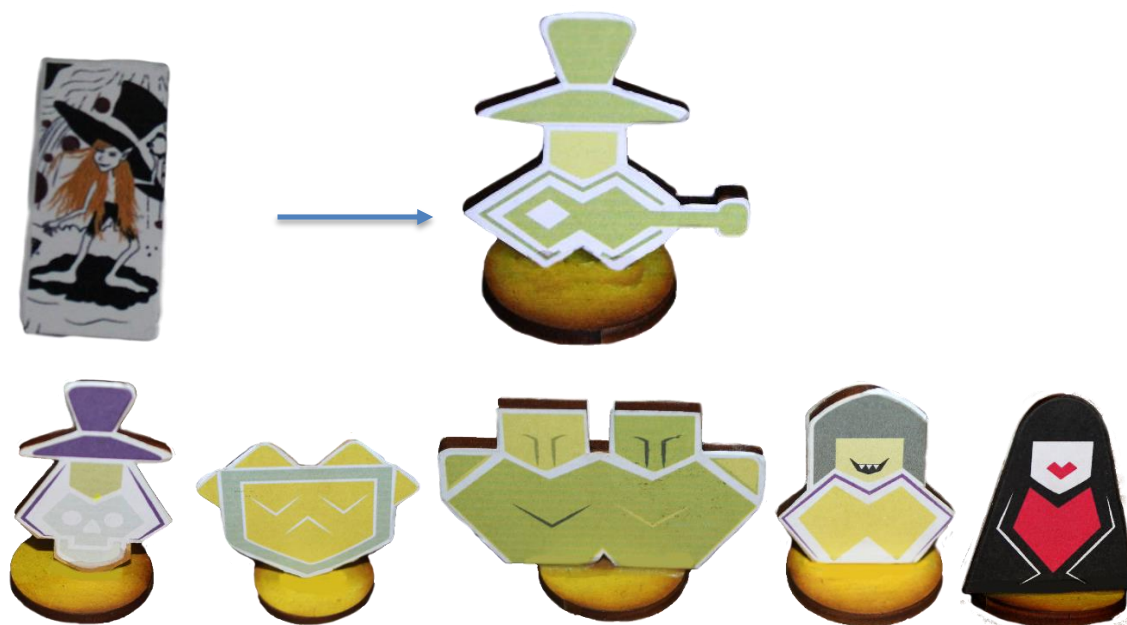
***Dados usados segundo prototipo***



**Ilustración 26** Dados usando segundo prototipo

***Fichas de los juegos***

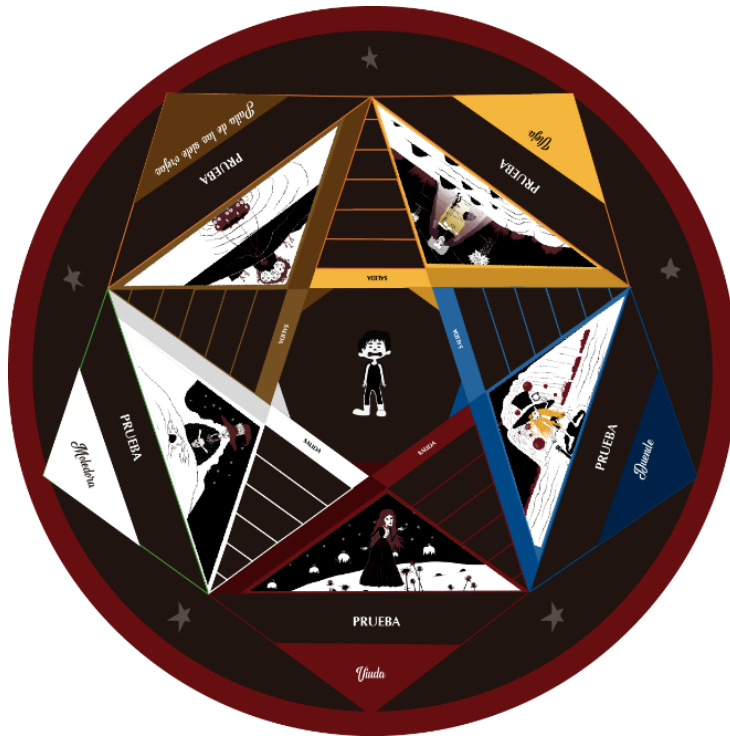
*Las fichas fueron trabajadas en MDF con los pictogramas ya realizados*



**Ilustración 27** Fichas del juego

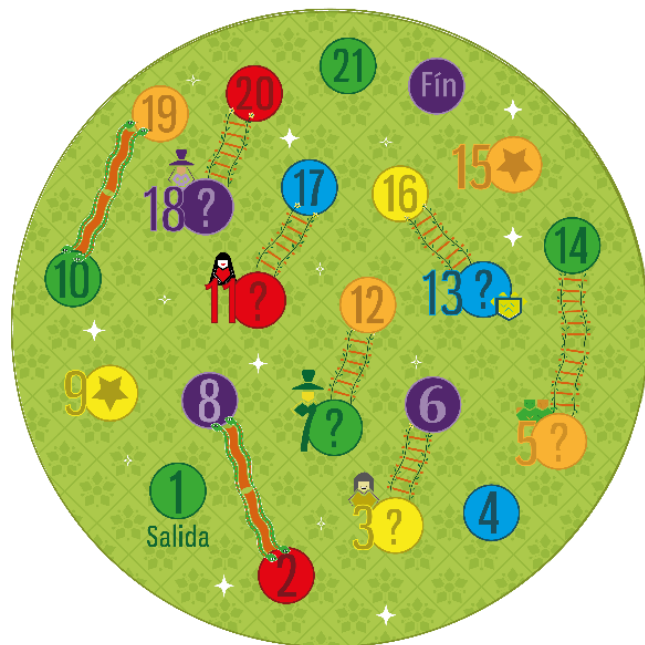
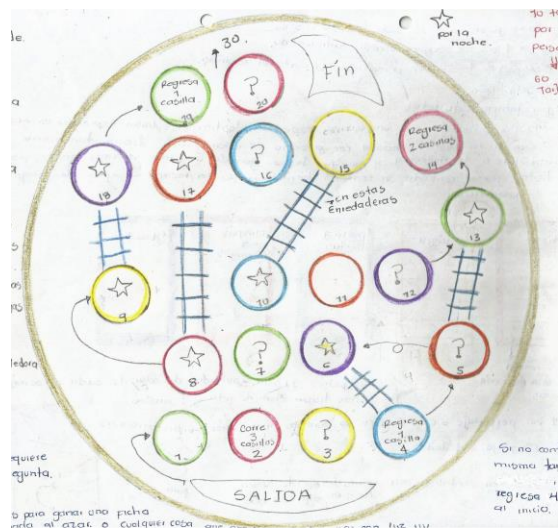


**Tablero de juego basado en parques – primer prototipo**



**Ilustración 28** Tablero de juego basado en parques, primer prototipo

**Tablero de juego escalera - segundo prototipo**



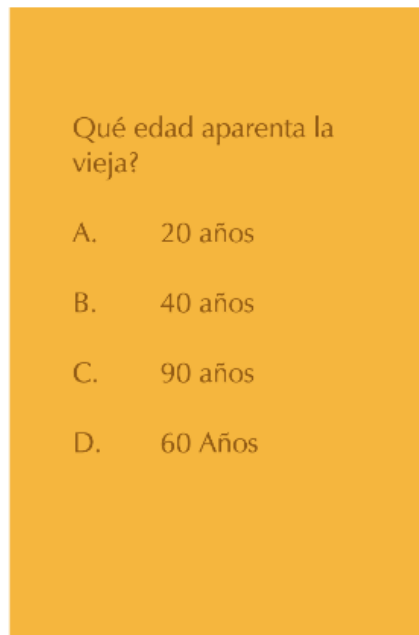
**Ilustración 29** Tablero de juego escalera - segundo prototipo

*Tablero de juego bingo primer prototipo*

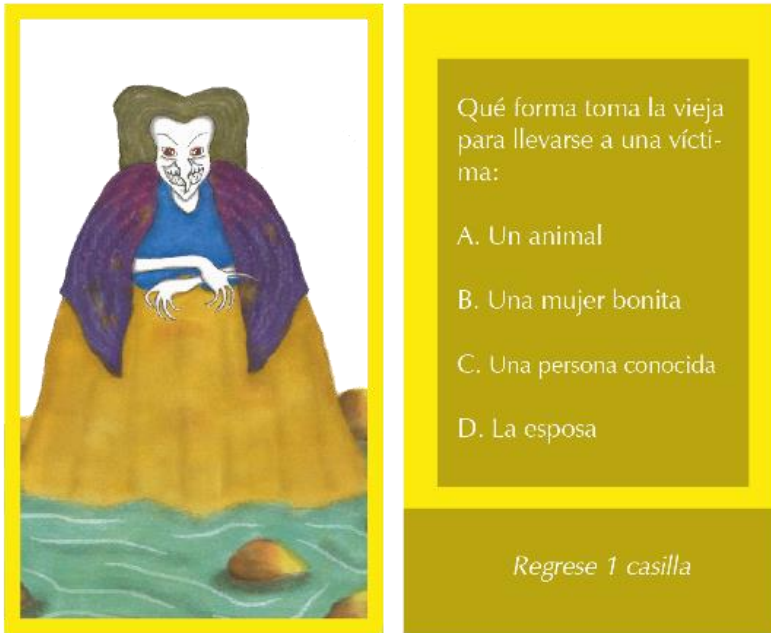


**Ilustración 30** Tablero de bingo primer prototipo

*Tarjetas*

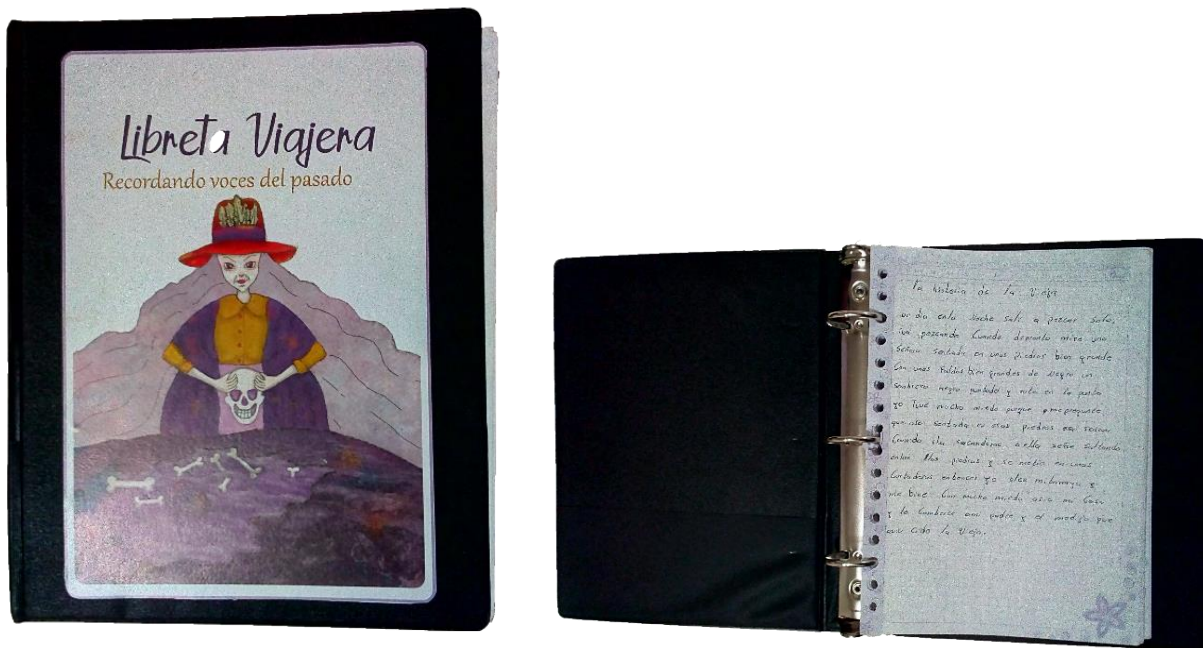


**Ilustración 31 Primera propuesta tarjetas**



**Ilustración 32 Segunda propuesta tarjetas**

**Libreta viajera**



**Ilustración 33 Libreta viajera**

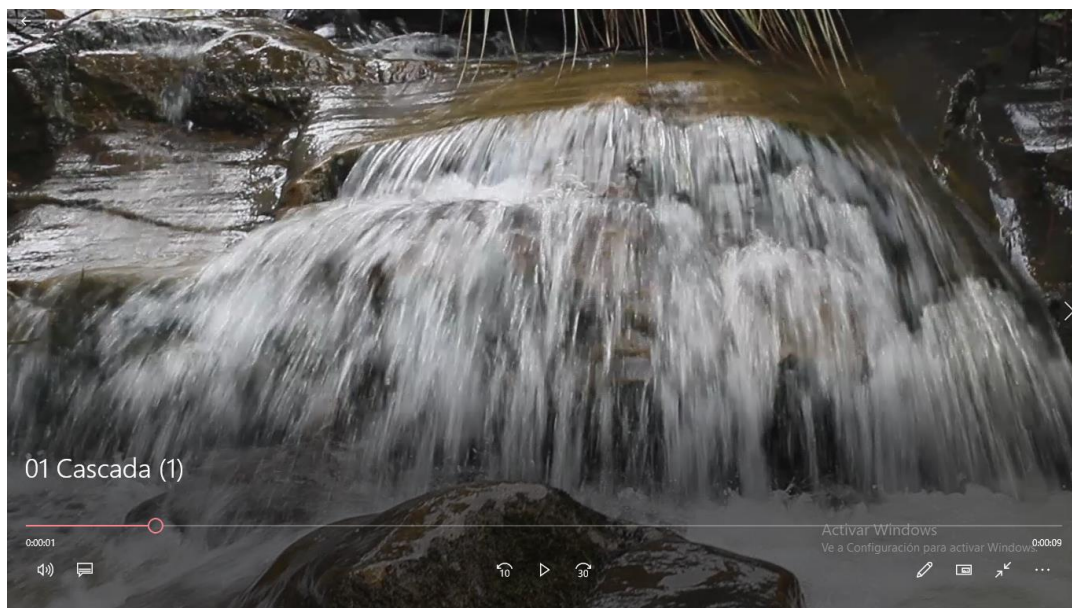
**Videos**

***Narración experiencia personal***



**Ilustración 34 Narración experiencia personal**

***Video de lugares donde se presentan estos seres***



**Ilustración 35 Video de lugares donde se presentan estos seres**

***Kit de herramientas primer prototipo***



**Ilustración 36 Kit de herramientas primer prototipo**

***Kit de herramientas segundo prototipo***



**Ilustración 37 Kit de herramientas segundo prototipo**

### FASE 3 - IMPLEMENTAR

#### *Etapa 1 - Testear:*

#### *Testeo primer propuesta*



**Ilustración 38 Testeo primer propuesta**

#### **Análisis del testeo interacción de los niños con herramientas didácticas:**

Los niños tienen dificultad para utilizar algunas herramientas porque no son muy comprensibles para ellos.

Las ilustraciones causan un poco de miedo y no resultan amigables para los niños.

La pasta del libro es muy frágil y no permite una fácil manipulación y lectura.

Las fichas resultan muy pequeñas e inadecuadas.

La luz UV cautiva totalmente la atención de los niños.

El kit en forma de maloca resulta muy llamativo para los niños.

***Aspectos a mejorar de las herramientas didácticas***

Cambiar la gama cromática de los artefactos para que generen una mejor conexión con los niños.

Las fichas con los íconos de los contras deben tener unidad visual y ser más atrayentes.

Replantear la marca para que esta cause más impacto en los niños.

Cambiar el tablero de juego porque resulta complicado de entender y jugar.

Modificar el tamaño y la pasta del libro porque esta es muy delicada y difícil de manipular.

El libro debe tener una mejor diagramación que haga atractiva su lectura.

Las fichas con las ilustraciones que hacen parte del juego parqués, deben resaltar cada personaje y resultar más atractivas para los niños.

***Testeo segunda propuesta***

Con los niños de grado 5° de la institución Cumbe se sometió a prueba los prototipos de las herramientas diseñadas y se evaluó su eficiencia.



### Ilustración 39 Testeo segunda propuesta

Análisis del testeo interacción de los niños con herramientas didácticas:

Las herramientas didácticas despiertan el interés en el tema en los niños.

Los niños consideran que las ilustraciones son más tiernas y agradables.

Aún existe dificultad para seguir la dinámica de los juegos por aspectos como:

Los pictogramas de algunos contras no son fáciles de asociar con los personajes de los mitos y leyendas.

El tablero del juego Escalera no es muy claro y confunde a algunos niños.

La luz UV gusta y atrae la atención de los niños.

Aspectos a mejorar de las herramientas didácticas.



Añadir los pictogramas en el libro para que los niños puedan asociarlos con cada personaje.

Algunos pictogramas no son muy comprensibles para los niños, su estructura debe tener más unidad visual.

Modificar el tablero del juego de Escalera para que resulte más interesante para los niños.

Trabajar tamaño y la diagramación del libro que sea atractiva para los niños y produzca un mayor interés en el tema.

### ***Etapas 2 - Mejorar:***

Luego de percibir el impacto del prototipo se procede a introducir modificaciones en los distintos elementos que lo conforman, rediseñando o ajustando los que sean necesarios.

### ***Resultados finales - rediseño de identificador***

Una vez más se optó por cambiar el identificador, se re tomo conceptos de las propuestas anteriores. Se eligió el concepto de las 2 aves (perdices) las cuales fueron tomadas como referente de unos de los mitos recolectados en las entrevistas, estas a su vez representan sabiduría, así mismo se conservó el nombre una de las propuestas ya hechas, voces encantadas.



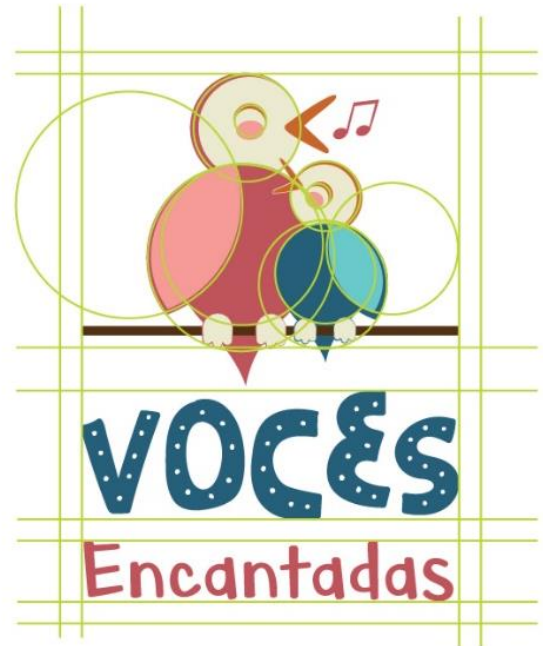
Ilustración 40 bocetos identificador

**Identificador final – isotipo**



Colores corporativos

Pantone: 265D79	Pantone: 75C6CC	Pantone: C24E55	Pantone: F39E9C	Pantone: CA601F	Pantone: 583412
C: 86% M: 52% Y: 33% K: 20%	C: 55% M: 0% Y: 23% K: 0%	C: 18% M: 79% Y: 57% K: 7%	C: 0% M: 49% Y: 30% K: 0%	C: 16% M: 70% Y: 96% K: 5%	C: 41% M: 69% Y: 91% K: 60%



Tipografía corporativa

**Dance Club**

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

**Asparagus Sprouts**

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

**Ilustración 41 Identificador final**

**Bocetación ilustraciones**







**Ilustración 122 Bocetos de ilustraciones mitos y leyendas de Cumbal**

### *Digitalización ilustraciones*

Se digitalizo las ilustraciones a base de vectores usando el software Adobe Illustrator, con el objetivo de darles más sombras, pero sobre todo color y así volver las ilustraciones más atractivas para los niños.

### Duende



## Moledora



## Vieja





## Viuda



## Paila de las 7 orejas



## Chispas y guangas

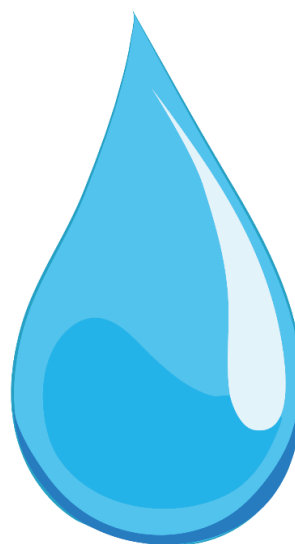


Ilustración 133 Ilustraciones digitales mitos y leyendas de Cumbal

### *Ilustraciones contras*



Contra del duende



Contra de paila

### Contra de Chispas y guangas



Contra de Moledora



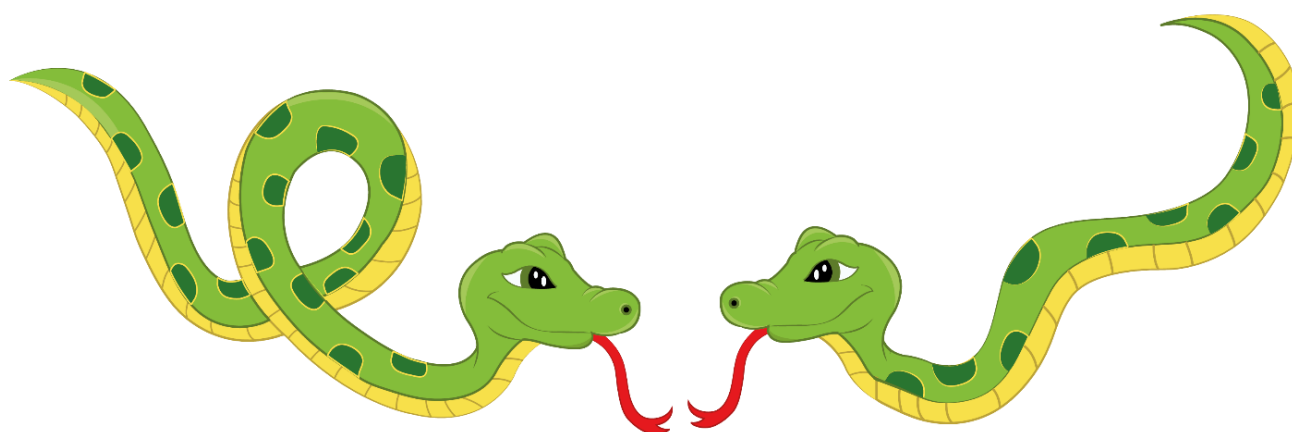
Contra de viuda



Contra de vieja

Ilustración 144 Ilustraciones digitales de contras

*Ilustraciones extras*



Caciques convertidos en serpientes

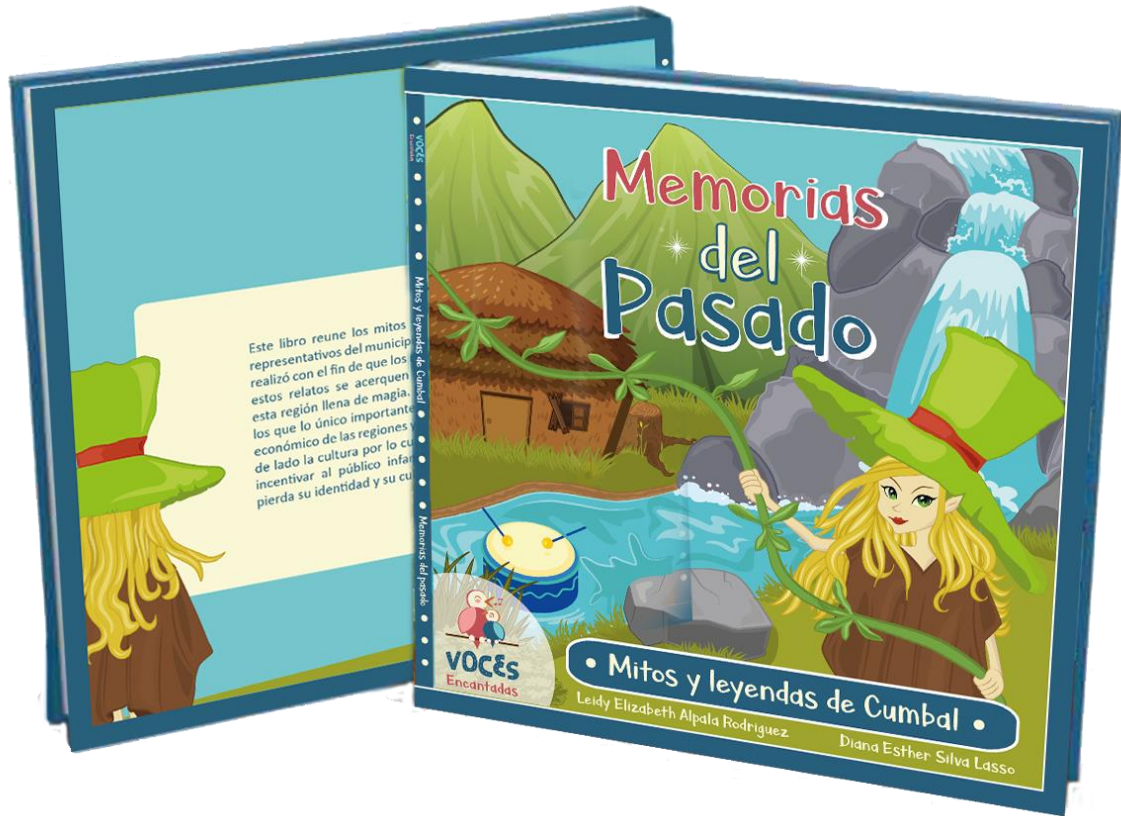




Ilustración 155 Ilustraciones extras

**Libro y cartilla guía del docente**

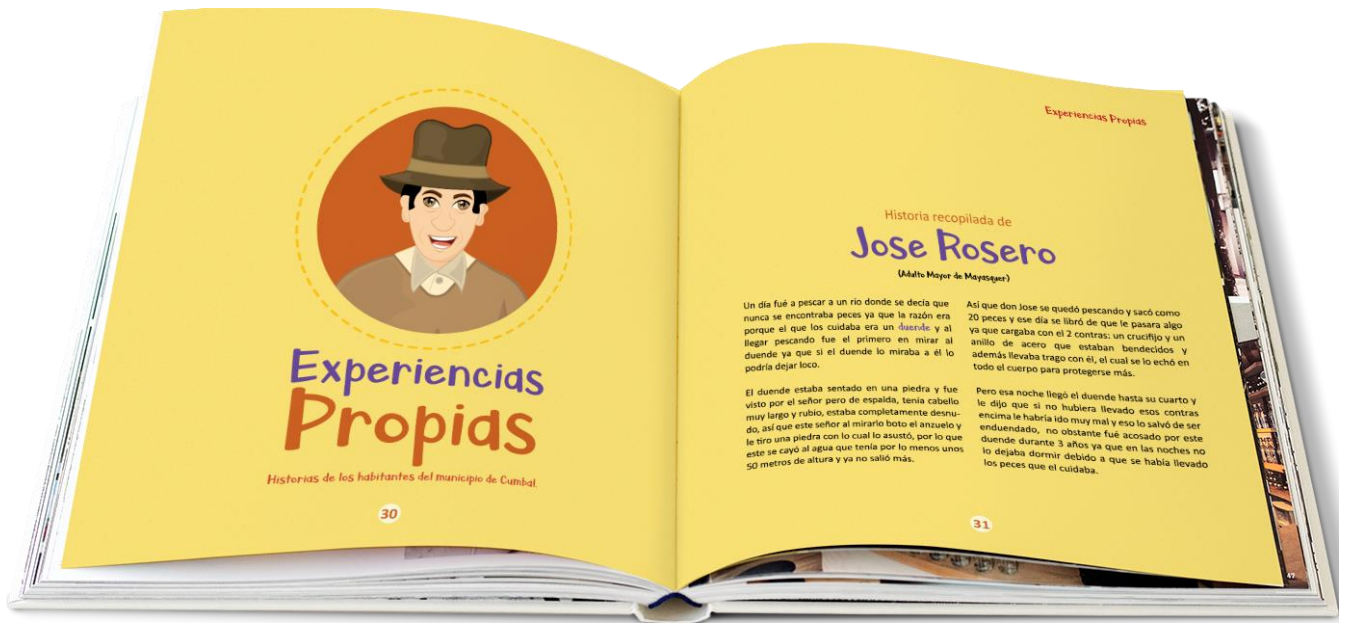




El libro está dividido en 2 partes, la mitad tiene los mitos y leyendas más importantes del municipio y la otra mitad las experiencias propias de algunos adultos mayores del municipio.







Linterna luz uv con la cual se revela los mensajes ocultos de las ilustraciones y del libro.

Ilustración 166 cartilla guía del docente y libro

### Juego bingo



**BINGO VOCES ENCANTADAS**  
Tarjetón N° 1

1	2	3	6
 Duende	 Viuda	 Vieja	 Paila 7 orejas
 Paila 7 orejas	 Chispas y Guangas	 Moledora	 Vieja
 Vieja	 Duende	 Viuda	 Viuda
 Chispas y Guangas	 Moledora	 Paila 7 orejas	 Moledora

VOCES Encantadas

Ilustración 177 Juego bingo

*Juego escalera*





Ilustración 188 Juego escalera

*Libreta viajera*



Ilustración 49 Libreta viajera

*Kit didáctico*





Ilustración 50 empaque kit didáctico

## **Conclusiones**

El proyecto inicia con un reconocimiento de la tradición oral que se presenta en el municipio de Cumbal y sus principales representantes, con ello es preciso considerar que existe una gran riqueza oral.

Como resultado del proyecto se generó conciencia no solo en los niños sino también en los docentes sobre el gran valor que tiene la tradición oral del municipio puesto que resulta esencial que los niños, familias y docentes se interrelacionen de manera dinámica y creativa con los valores culturales y a la vez se sientan identificados con su cultura.

El reto del diseño en este caso fue establecer comunicación entre pasado y presente para forjar una conexión que permita conservar la tradición oral en el futuro, para que prevalezca en las nuevas generaciones adaptando formatos nuevos como estas herramientas en las aulas de clase.

El desarrollo del kit didáctico como proyecto de diseño gráfico permitió que las clases se desarrollaran de forma amena, ya que lograron generar en los niños mayor interés, apropiación y amor a la cultura propia

### Bibliografía

- Alvarez, A. (2001). *La oralidad y cotidianidad*. Obtenido de <http://elies.rediris.es/elies15/cap11.html>
- Avila, J. (2012). *La mitología celta*. Obtenido de <https://books.google.com.co/books?id=IjV-Y2dZN68C&printsec=frontcover&dq=cultura+celta+druidas&hl=es&sa=X&ved=0ahUK EwiA3cfd1LrgAhVhTd8KHVC8Bic4HhDoAQhMMAc#v=onepage&q=cultura%20celta%20druidas&f=false>
- Badillo, G. (2014). *Relatos sobre el Tentzo y otros seres sobrenaturales*. El Colegio de San Luis.
- Bartolomé, P. (2016). *Las voces sin fronteras: Didáctica de la literatura oral y la literatura comparada*. Universidad Elmería.
- Benadiba, L., & Plotinsky, D. (2001). *Historia oral: construcción del archivo histórico escolar. Una herramienta para la enseñanza de las ciencias sociales*. Nuveduc Libros.
- Campos, M., Chacc, I., & Galvez, P. (2006). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA: UNA SITUACIÓN DE INTERACCIÓN EDUCATIVA*. Chile.
- Chacon, P. (2013). *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Como crearlo en el aula* . Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Civallero, E. (2007). *Tradición oral indígena en el sur de América Latina: los*. WORLD LIBRARY AND INFORMATION CONGRESS: 73RD IFLA GENERAL CONFERENCE AND.
- Cocimano, G. (2006). *La tradición oral latinoamericana. Las voces anónimas del continente caliente* .



Díaz, F. (2002). *Didáctica y currículo: un enfoque constructivista*. Universidad de Castilla La Mancha.

Estrada, A. (2009). *Naturaleza, cultura e identidad. Reflexiones desde la tradición oral maya contemporánea*. *Estud. cult. maya* vol.34. Obtenido de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-25742009000200007](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-25742009000200007)

Fernández, F. (2018). *El origen de los seres míticos y su impacto sobre la mente humana*. Augurio.

Garaigordobil, M. (2005). *iseño y Evaluación de un programa de intervención socioemocional para promover la conducta prosocial y prevenir la violencia*. Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea.

García, V. (1993). *Introducción general a una pedagogía de la persona*. Rialp.

González, J. (2016). *Mitos y Leyendas en Colombia*.

Grijalva, M. (2011). *Reconstrucción de la memoria Colectiva*. Obtenido de <https://issuu.com/mayra-135/docs/cumbal>

Hard, R. (2008). *El gran libro de la mitología Griega*. Madrid: Routledge.

Instituto Cervantes. (2012). *Juego, expresión y creatividad*. Obtenido de [http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-juego-dramtico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064\\_3.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-juego-dramtico-en-la-educacin-primaria-0/html/003f81ec-82b2-11df-acc7-002185ce6064_3.html)

La Tradición Oral en Colombia. (s.f.). Obtenido de [http://latradicionoralcolombiana.blogspot.com/2017/10/contenido\\_10.html](http://latradicionoralcolombiana.blogspot.com/2017/10/contenido_10.html)

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil*.

Litnet. (s.f.). *Dioses, Historias & Mitos Griegos*. Obtenido de <https://litnet.com/es/reader/dioses-historias-mitos-griegos-b105924>

Lluli, J., & Garcia, A. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Editex.

Lopez, A. (1996). *Los mitos del tlacuache: caminos de la mitología mesoamericana*. UNAM.

López, I. (2010). *EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN INFANTIL Y PRIMARIA*. Autodidacta.

Marote, P. (s.f.). *Las leyendas y su valor didactico*. España: Universitat de Valencia.

Ministerio De Ambiente y Desarrollo Sostenible, Colombia. (2017). *AGENDA AMBIENTAL EN EL TERRITORIO DEL NUDO DE LA WUAKA O DE LOS PASTOS PARA LA PERMANENCIA DE LA VIDA Y LA CULTURA - SHAQUILULO*.

Ministerio de Educación Nacional, España. (s.f.). *El juego en el desarrollo infantil* . Obtenido de <https://www.mheducation.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>

Montañas, J. (2003). *Aprender y jugar: actividades educativas mediante el material lúdico-didáctico Prismaker System*. Universidad de Castilla La Mancha.

Montessori, M. (2016). *Mitos y leyendas en la zona del amazonas*.

Morales, O. (1993). *Trascendencia, dimensión y proyección de las historias regionales y locales*. UNAM.

Municipio de Cumbal. (2007). *Plan de Desarrollo Municipal* . República de Colombia.

- Néjera, M. (1992). *Dioses y naturaleza en el popol vuh*. UNAM. Obtenido de <https://www.revistaciencias.unam.mx/es/177-revistas/revista-ciencias-28/1712-dioses-y-naturaleza-en-el-popol-vuh.html>
- Nérici, I. (2017). *ALGUNOS CONCEPTOS SOBRE LA DIDÁCTICA GENERAL PLANTEAO POR AUTORES EXPERTOS EN EL TEMA*.
- Obando, M. (2018). *Fortalecimiento de los procesos artesanales productivos y culturales de las mujeres artesanas en el departamento de Nariño*. Gobernacion de Nariño .
- Ocampo, J. (2006). *Mitos y leyendas latinoamericanas*. Plaza y Janes Editores Colombia S.A. .
- Ong, W. (1996). *Oralidad*.
- Petit, M. (2006). *Naturaleza y desastres en Hispanoamérica: la visión de los indígenas*. Silex. Obtenido de [https://books.google.com.co/books?id=pui\\_vheq-zsC&dq=leyenda+del+lago+titicaca+lgrimas+del+dios+sol&hl=es&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.com.co/books?id=pui_vheq-zsC&dq=leyenda+del+lago+titicaca+lgrimas+del+dios+sol&hl=es&source=gbs_navlinks_s)
- Prat, J. (2017). *Y la diosa cantó: anotaciones sobre pensamiento mítico*. Mitáforas.
- Ramírez, M. d. (2009). *Tradición Oral en el aula*. Obtenido de <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan040436.pdf>
- Ramirez, N. (2012). *La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima - Colombia*. Cali, Colombia: Revista Científica Guillermo de Ockham. Vol. 10, No. 2. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1053/105325282011.pdf>
- Riveros, L. (2016). *Tradición oral colombiana y desarrollo de la lengua oral en grado transición: proyecto de aula*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA.

Rocha, M., & Sierra, A. (2016). *El mito y la leyenda como expresiones de la cultura e identidad llanera*. Universidad de la Salle.

Roman, Y. (2012). *Los cuentos*. CONNE X I O N S.

Ruiz, T. Z. (2008). *La importancia de la literatura de tradición oral*. Revista Educación y Pedagogía.

Santino, R. (2016). *Los Celtas: un mundo por descubrir*. Seleer.

Sistema Nacional de Información Cultural . (2016). *Colombia Cultural* .

Taípe, N. (2014). *Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos*. Revista de Antropología.

Tirado, M., Peinado, M., & Cardenas, B. (2011). *El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje en educación inicial* .

Unesco. (1980). *El Niño y el juego: planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas*.

UNESCO. (2006). *Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial*. Obtenido de <https://ich.unesco.org/es/tradiciones-y-expresiones-orales-00053>

Valenzuela, E. (2011). *La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de*. Escuela de Educación primaria.

Valenzuela, J. (2000). *Entre la magia y la historia: tradiciones, mitos y leyendas de la frontera*.

Valverde, A. (2002). *La tradición oral: entre la enseñanza y la historia*. Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Villa, E. (1992). *La literatura oral: Mito y Leyenda*.

Viloria, G. (2017). *LINEAMIENTO TÉCNICO PARA LA EDUCACIÓN INFANTIL: PILARES*

*DE LA EDUCACIÓN*. Pilares de la Educación. Obtenido de

<http://elprofetavo.blogspot.com/2017/04/lineamiento-tecnico-para-la-educacion.html>

Zabalza, M. (1987). *Didáctica de la Educación Infantil*. Nercea.

Zea, L. (1986). *América Latina en sus ideas*. Siglo XXI.

## Anexos

### Anexo A Entrevista Adulto Mayor

#### ENTREVISTA A ADULTO MAYOR

NOMBRE: \_\_\_\_\_

EDAD: \_\_\_\_\_

LUGAR DE NACIMIENTO: \_\_\_\_\_

1. ¿Qué sabe de mitos y leyendas de este municipio?
2. ¿Cómo es un cumbaleño?
3. ¿Podría contarnos alguna experiencia que haya vivido?
4. ¿Cuáles eran los medios de comunicación utilizados cuando usted era niño?
5. ¿Cuándo usted era niño como se comunicaba con los adultos?
6. ¿Cuándo usted era niño se sentía escuchado por los adultos?
7. ¿Usted cree que hoy en día los niños son escuchados?
8. ¿Comparando la comunicación actual y la de su infancia, cuales valores cree que se han perdido?
9. ¿Cuál es el relato que más recuerda de su infancia?
10. ¿Qué diferencias encuentra entre los cuentos de antes y los de ahora?
11. ¿Qué similitudes tienen los cuentos de ayer y los de hoy?
12. ¿Qué cuento fue de importancia para ti, en tu infancia y porque?
13. ¿Qué diferencias encuentra entre el léxico de ayer y el de hoy?

## Anexo B Entrevista Docente

### ENTREVISTA DOCENTE

FECHA: \_\_\_\_\_

NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN: \_\_\_\_\_

UBICACIÓN: \_\_\_\_\_

NOMBRE: \_\_\_\_\_

#### EMPATÍA

1. ¿Para usted que es la tradición oral?
2. ¿Conoce relatos propios de la región? ¿Cuáles?
3. ¿Cómo los aprendió?
4. ¿Usted los ha transmitido? ¿A quién?
5. ¿Cómo influye en nuestra sociedad la tradición oral?
6. ¿La escuela ha participado en actividades sobre la tradición oral de la comunidad?
7. ¿Considera importante que el estudiante conozca sobre tradición oral del entorno en que vive? ¿Por qué?
8. ¿Qué trabajo sobre tradición oral ha desarrollado en el instituto con sus alumnos?
9. ¿Qué metodologías de enseñanza han empleado?
10. ¿Cree usted que la tecnología fomenta la conservación o deterioro de la tradición oral?
11. ¿Cree que la tradición oral se ha perdido?
12. ¿Cómo cree usted que se pueda aportar para el rescate de la oralidad?
13. ¿Por qué es importante preservar la tradición oral de Cumbal en los niños?
14. Conoce proyectos sobre el rescate de la tradición oral?
15. ¿De qué forma cree usted que podría fomentarse su conservación en el colegio?

## Anexo C Entrevista Familia

### ENTREVISTA FAMILIA

FAMILIA: \_\_\_\_\_

1. ¿Para usted que es tradición oral?
2. ¿Qué piensas de la comunicación de ayer y la de hoy?
3. ¿Cuál es la tradición que considera de más importancia?
4. ¿Qué tradiciones cree que se están perdiendo o ya se perdieron?
5. ¿Cuánto influencia la tradición oral cumbaleña en su vida cotidiana?
6. ¿Usted considera que las familias de hoy en día se comunican? Y que hacen para lograrlo?
7. ¿Cuál considera que es la importancia del adulto mayor en el entorno familiar?
8. ¿Cómo cree usted que podemos rescatar la oralidad en nuestra comunidad?
9. ¿Qué piensa que no debería haber cambiado entre la comunicación de antes y la de ahora?
10. ¿Cómo influye en nuestra sociedad la tradición oral?
11. ¿Usted les cuenta mitos a sus hijos?
12. ¿Usted cree que es importante que todas estas historias se sigan preservando?
13. ¿Qué opina usted sobre la oralidad frente al uso de las tecnologías?
14. ¿Cómo cree usted que se pueda aportar para el rescate de la oralidad?



## Anexo D Taller Tradición Oral



## Taller Tradición Oral



Nombres y Apellidos: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: Femenino  Masculino

Nombre de la Institución: \_\_\_\_\_

Con quien vive:

Papá	Mamá	Hermanos ¿cuantos?	Abuelos	Tíos	Otros ¿cuál?

1. ¿Para usted que es tradición oral?

2. ¿Conoce usted la historia de creación de Cumbal? ¿Cuál es?

3. ¿Comparten sus padres algún tipo de historias, narraciones, cuentos o cantos con usted?

SI \_\_\_ NO \_\_\_ ¿Con qué frecuencia?

4. ¿Qué relato, historia, mito, leyenda, retahíla, trabalenguas, cantares, rondas, entre otros conoce? Dibuje

5. ¿Quien te las contó (Abuelos, Padres, Familiares, profesores, etc) o por qué medio de comunicación la conociste ( internet, televisión, radio etc. )

6. ¿Te gustaría que estas historias se sigan conservando? ¿Porqué?

7. ¿Qué le enseñan en la escuela sobre tradición oral?

8. ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?



**Anexo E Formato de evaluación niños**

FORMATO DE EVALUACIÓN NIÑOS

1. ¿Considera que el tema expuesto es de interés para usted?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

¿Porqué?\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

2. ¿Qué le pareció el libro?

Excelente\_\_\_\_\_ Bueno\_\_\_\_\_ Regular\_\_\_\_\_ Insuficiente\_\_\_\_\_

3. ¿Cómo le parecieron los juegos?

Excelente\_\_\_\_\_ Bueno\_\_\_\_\_ Regular\_\_\_\_\_ Insuficiente\_\_\_\_\_

4. ¿Las herramientas didácticas utilizadas motivaron su interés sobre el tema de mitos y leyendas?

Si\_\_\_\_\_ No\_\_\_\_\_

¿Porqué?\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. ¿Cómo se sintieron realizando las actividades?

Excelente\_\_\_\_\_ Bueno\_\_\_\_\_ Regular\_\_\_\_\_ Insuficiente\_\_\_\_\_

6. ¿Qué le gustaría añadir o cambiar a las actividades y herramientas utilizadas?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Formato de testeo usuarios directos, niños y niñas de grados 4º y 5º

**Anexo F Formato evaluación docentes**

FORMATO DE EVALUACIÓN DOCENTES

NOMBRE: \_\_\_\_\_

OCUPACIÓN: \_\_\_\_\_

¿ ESTAS DE ACUERDO CON EL PROYECTO?

LO BUENO	LO MALO
_____	_____
_____	_____
_____	_____

LO QUE FUNCIONA	LO QUE NO FUNCIONA
_____	_____
_____	_____
_____	_____

¿Qué hace falta?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Qué no te gusta?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

¿Qué cambiaría?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

## Anexo G Consentimiento de padres de familia

### CONSENTIMIENTO DE PADRES DE FAMILIA

Cumbal - Nariño, Noviembre 23 del 2018

Señor:

Padre de familia Institución Educativa Agropecuaria Indígena Cumbe.

Cordial saludo.

Nosotras Diana Esther Silva Lasso y Leidy Elizabeth Alpala Rodriguez, estudiantes de diseño gráfico de la Universidad de Nariño, de la manera más respetuosa nos dirigimos a usted para manifestar y solicitar lo siguiente, actualmente nos encontramos desarrollando nuestro trabajo de grado, a cerca de la recuperación y conservación de la tradición oral, por lo cual hemos desarrollado herramientas didacticas que de una manera divertida facilitarán su aprendizaje. Por este motivo solicitamos a usted nos permita tomar fotografías y probar estas herramientas con su hijo (a).

Su firma en el presente documento significa que ha aceptado que su hijo participe de la investigación. No se asume beneficios económicos ni riesgos.

Cualquier inquietud comunicarse al celular 3205314571. Tiene derecho a recibir una copia del documento, a retirarse en cualquier momento y a conocer los resultados de la presente investigación.

Nombre del estudiante: \_\_\_\_\_

Nombre del padre de familia: \_\_\_\_\_

Firma: \_\_\_\_\_ CC N° \_\_\_\_\_

Atentamente

\_\_\_\_\_  
Leidy Elizabeth Alpala Rodriguez

\_\_\_\_\_  
Diana Esther Silva Lasso