

# Estrategia educomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba



Ana Lorena Malluk Marengo  
Carlos José Rodríguez Hoyos  
Flora del Pilar Fernández Ortega  
Jorge Ricardo Agudelo Jiménez  
Rafael Gustavo Figueroa Altamiranda



Ana Lorena Malluk Marengo. (Montería, 1979).

Magister en Comunicación, Universidad del Norte. Comunicadora Social - Periodista, Universidad Pontificia Bolivariana.

Docente titular Universidad Pontificia Bolivariana, Programa de Comunicación Social – Periodismo.

Caminos para construir un medio escolar, 2022. Así somos ¡Caribel!, 2020. Texto didáctico. Convivir sanamente, 2020.

Investigadora Grupo COEDU.

Investigadora Junior Colciencias.

ana.malluk@upb.edu.co

Carlos José Rodríguez Hoyos. (Planeta Rica, 1977).

Magister en educación, Universidad Católica de Oriente. Comunicador Social - Periodista, Universidad Pontificia Bolivariana.

Docente asociado Universidad Pontificia Bolivariana, Centro de Formación Humanista.

Coautor de Pregúntele a los expertos sobre asuntos de inspección de policía, 2021.

El direccionamiento estratégico por procesos en el acompañamiento a los procesos de intervención territorial, 2016. Análisis del Contexto Territorial y Mapa de Actores Sociales, Organizacionales e Institucionales de La Región del Bajo Magdalena, 2016.

carlos.rodriguezrh@upb.edu.co

Flora del Pilar Fernández Ortega. (Montería, 1963).

Magister en Comunicación, Universidad del Norte. Abogada, Universidad del Sinú. Comunicadora Social - Periodista, Universidad Los Libertadores.

Docente titular Universidad Pontificia Bolivariana, Programa de Comunicación Social – Periodismo.

Impacto Social de la formación de comunicadores sociales. Demandas y Desafíos en el mundo laboral, 2020. Así somos ¡Caribel!, 2020.

Investigadora Grupo COEDU.

flora.fernandez@upb.edu.co

Jorge Ricardo Agudelo Jiménez. (Bogotá, 1989).

Magister en Educación mediada por TIC, Universidad del Norte. Comunicador Social – Periodista, Fundación Universitaria Los Libertadores.

Profesor asociado Universidad Pontificia Bolivariana, programa de Comunicación Social – Periodismo.

Patrimonio, economía, y ruralidad. Una mirada desde lo visual en la ciudad de Montería, 2022. Aproximaciones interdisciplinarias sobre diversos escenarios posteriores a la pandemia del COVID-19, 2021.

Investigador Grupo COEDU.

jorge.agudeloj@upb.edu.co

Rafael Gustavo Figueroa Altamiranda. Montería, 01 de octubre de 1943.

Magister en Investigación y Desarrollo social, Universidad del Norte. Licenciado en Ciencias Sociales, Universidad de Córdoba.

Docente titular Universidad Pontificia Bolivariana, Centro de Formación Humanista. Autor de módulos académicos de diferentes programas, Textos didácticos, capítulos de libros.

Investigador Grupo COEDU.

rafael.figueroa@upb.edu.co;

ragufial@gmail.com

# **Estrategia educomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba**

Ana Lorena Malluk Marengo  
Carlos José Rodríguez Hoyos  
Flora del Pilar Fernández Ortega  
Jorge Ricardo Agudelo Jiménez  
Rafael Gustavo Figueroa Altamiranda



Trabajo de Investigación  
Universidad Pontificia Bolivariana  
2024

Estrategia educomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba / Ana Lorena Malluk Marengo y otros. Pereira : Universidad Pontificia Bolivariana, 2024. 105 páginas. -- (Colección Trabajos de Investigación).

e-ISBN: 978-958-722-915-8

1. Cultura popular – Caribe colombiano 2. Educación – Medios de comunicación 3. Mitos y leyendas – Caribe colombiano 4. Educación y cultura.

CDD. 306.07

©Ana Lorena Malluk Marengo, 2024

©Carlos José Rodríguez Hoyos, 2024

©Flora del Pilar Fernández Ortega, 2024

©Jorge Ricardo Agudelo Jiménez, 2024

©Rafael Gustavo Figueroa Altamiranda, 2024

Primera edición

Universidad Tecnológica de Pereira

Vicerrectoría de Investigaciones, Innovación y Extensión

Editorial Universidad Tecnológica de Pereira

Pereira, Colombia

**Coordinador editorial:**

Luis Miguel Vargas Valencia

luismvargas@utp.edu.co

Teléfono 313 7381

Edificio 9, Biblioteca Central “Jorge Roa Martínez”

Cra. 27 No. 10-02 Los Álamos, Pereira, Colombia

www.utp.edu.co

**Montaje y producción:**

David Restrepo Suárez

Universidad Tecnológica de Pereira

Pereira, Risaralda, Colombia.

Este producto de generación de nuevo conocimiento es resultado del proyecto de investigación “Rescate de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de una estrategia comunicativa que promueva la tradición oral de los mitos y leyendas entre educandos de básica primaria y secundaria de la ciudad de Montería”, liderado por el grupo de investigación Comunicación Derecho y Humanidades COEDU, financiado por la Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Montería en el marco de la convocatoria interna del Centro de Investigación para el Desarrollo y la Innovación CIDI, con radicado 262-07/21-G015 NC. El estudio se llevó a cabo entre el 12/07/2020 y el 12/01/2023.

La producción de este libro se dedica a todas las personas que hicieron parte activa de la investigación; aquellas que enriquecieron cada paso del proceso con sus conocimientos y experiencias. También es un homenaje a las personas que, sin estar presentes, contribuyeron con sus aportes al objeto de estudio: reconocidos expertos y gestores culturales de la región Caribe colombiana y del departamento de Córdoba que, gracias a la tradición oral y a los escritos, permanecen inmortales en el tiempo.

Una de las particularidades de este libro es que mezcla la naturaleza propia del proceso de investigación con el sentir de los expertos, educandos, educadores, gestores culturales y demás actores de la cultura popular del Caribe colombiano. Por tanto, es una integración de lenguajes y saberes científicos, académicos y populares que enriquecen la deconstrucción del objeto de estudio.

## CONTENIDO

Prólogo .....	6
Resumen.....	9
¿QUÉ INVESTIGAR?.....	11
Planteemos el problema.....	12
¿PARA QUÉ INVESTIGAR? .....	16
Definamos los objetivos.....	17
¿CON QUÉ REFERENTES? .....	19
Revisemos los enfoques teóricos... ..	20
¿CÓMO INVESTIGAR? .....	28
Identifiquemos el método... ..	29
¿CUÁLES HALLAZGOS? .....	34
Presentemos los resultados... ..	35
¿QUÉ INFERIMOS?.....	48
Establezcamos las conclusiones... ..	49
¿QUÉ SOLUCIONES?.....	52
Conozcamos las recomendaciones... ..	53
¿CUÁL ALTERNATIVA? .....	56
Hablemos de la propuesta pedagógica... ..	57
Estrategia educomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba.....	58
Bibliografía .....	73
ANEXOS.....	80

## TABLAS

Tabla 1 Categorías conceptuales y tópicos.....	31
Tabla 2 Correspondencia entre los objetivos y las técnicas de recolección del dato .....	33
Tabla 3 Práctica educativa. Aprendizaje. Formas de comunicación: resumen de aportes.....	46
Tabla 4 Fases del proceso de comunicación para cambio social.....	58
Tabla 5 Matriz de acciones / Fase Sensibilización.....	59
Tabla 6 Matriz de acciones/Fase Información.....	60
Tabla 7 Matriz de acciones / Fase Motivación.....	61
Tabla 8 Matriz de acciones / Fase Generación de capacidades.....	62
Tabla 9 Matriz de acciones /Fase Apropiación .....	63
Tabla 10 Matriz de acciones / Fase Movilización .....	64
Tabla 11 Medios educativos.....	66
Tabla 12 Preferencias en cuanto a la producción del medio .....	67
Tabla 13 Productores Libro de divulgación - cartilla .....	68
Tabla 14 Estructura Libro de formación .....	69
Tabla 15 Productores Página web.....	70
Tabla 16 Estructura Página web.....	71

## Prólogo

Asegurar que es necesario rescatar la cultura popular del Caribe Colombiano es reconocer que nos encontramos inmersos en una sociedad que, de alguna manera, ha perdido o está en peligro de perder su sentido o valía, y que la cultura, en especial la popular, posee algunos elementos que podrían ayudarnos a preservar ese sentido. En este libro, los autores se detienen a pensar en la relación entre cultura, educación y comunicación, en un intento, casi rogativo, por convencernos de la ingente necesidad de rescatar, promover y apropiarse uno de los más importantes legados alrededor de los que históricamente las culturas se han configurado: la tradición oral.

Al principio rehusé usar la expresión rescatar la cultura popular para enunciar la presente investigación, pues la asociaba con una serie de acciones desesperadas por mantener vigentes un conjunto de manifestaciones que, inexorablemente, tienen que dar paso a nuevas formas de entender y expresar el mundo; sin embargo, el diálogo con otros autores, docentes, investigadores, funcionarios, niños, niñas, adolescentes, gestores y expertos, me permitió corroborar la importancia





de entender la cultura popular y la tradición oral como parte fundamental de lo que somos, de la manera en que vemos el mundo, lo sentimos y lo valoramos. Las dos terceras partes del libro dan cuenta de ello.

Sin embargo, creo que, si bien las reflexiones que se dan sobre educación, comunicación y cultura, a través de un diálogo entre autores muy diversos entre sí, constituyen un valioso aporte al estudio de la cultura popular como factor de identidad, la principal contribución de esta investigación radica en la manera pormenorizada y organizada en que se logran traducir dichas reflexiones al ámbito de la práctica educativa; no en vano, este libro contiene la descripción de estrategias como la Feria de saberes, Talleres de narración, Muestra interinstitucional y la estructura de un libro – creación y una página web que pueden implementarse con facilidad y certeza en cualquier institución educativa de la Costa Caribe si se quiere sensibilizar y formar en el tema de los mitos y las leyendas como parte de la rica tradición oral de la cuenca del Caribe colombiano.

Estas estrategias son fruto de una integración de lenguajes y saberes científicos, académicos, sociales, culturales y populares que enriquecen el ejercicio investigativo; es por ello que tanto docentes, como gestores y funcionarios de la cultura, encontrarán en ellas una valiosa herramienta de enseñanza, gestión y diseño de proyectos en el ámbito de la Educomunicación y la cultura, concretamente, del mundo de los mitos y las leyendas.

Uno de los retos a los que nos enfrentamos como autores en el campo de la cultura, radica en no repetir lo ya dicho, especialmente si hablamos de mitos y las leyendas, sobre los cuales se ha producido una gran cantidad de publicaciones que recogen varios de ellos, reproduciéndolos y originando guías para su apropiación desde las aulas; no obstante, la particularidad de esta investigación es que, además de ofrecer un marco teórico robusto, también organiza, a manera de documento metodológico, las reflexiones, las estrategias y los recursos necesarios para poner en práctica estas últimas.



Este libro no se trata, entonces, de un listado de recomendaciones sobre cómo proceder para rescatar la tradición oral a través de mitos y leyendas, sino de toda una estrategia educocomunicativa, pensada desde esa relación intrínseca de comunicación y educación, para sensibilizar, informar, motivar, formar, apropiarse y movilizar a los estudiantes en torno a estas dos expresiones de la tradición oral, de modo que nos digan algo sobre nuestra sociedad y nuestra cultura, que nos permita entendernos y darle sentido a la realidad a la que asistimos.

En este punto, reconozco que, afortunadamente, me equivoqué, pues la expresión rescatar la cultura popular no nos direccionó al campo siempre seguro y fácil de la crítica a lo que no se ha hecho y a lo que debería hacerse, sino que nos condujo al entendimiento de que los mitos y las leyendas que podríamos considerar tradicionales de la Costa Caribe, no solo tienen hoy, en medio de la sociedad del conocimiento, un espacio como producto comunicativo, sino también, una función: mostrarnos que somos seres semióticos, verbales, orales, que hay nuevas formas de producir y consumir, en las que el pensamiento y las expresiones míticas y legendarias se cuelan entre los bits de información, se arraigan, y pueden ayudarnos a encontrar el sentido de la vida en medio del caos que ha originado el tecnicismo.

Por último, recordamos a tantas personas que nos han enriquecido con sus reflexiones y sugerencias; a estas personas que han dedicado gran parte de su vida a promocionar, pensar, estudiar y sentir la tradición oral y han compartido con el equipo de investigación sus sentires y saberes, va dirigida nuestra gratitud. También quiero agradecer el profesionalismo y pasión de la directora del equipo de investigación, sin su tutela, esta empresa no hubiera sido posible.

**Carlos José Rodríguez Hoyos**



## Resumen

Este libro es un producto de generación de nuevo conocimiento que nace en el seno proyecto de investigación “Rescate de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de una estrategia educomunicativa que promueva la tradición oral de los mitos y leyendas entre educandos de básica primaria y secundaria de la ciudad de Montería”, el cual plantea los desafíos que trae consigo la comunicación popular, especialmente las narrativas al servicio de la cultura y la educación. Desde esa mirada se analiza la relación comunicación, cultura, educación como estrategia para la promoción de la tradición oral y la memoria colectiva de los saberes populares del Caribe colombiano a través de los mitos y leyendas.

El texto presenta una revisión teórica y metodológica realizada por los investigadores, que se fundamenta en una investigación cualitativa de corte exploratorio, una muestra representativa y aleatoria constituida por niñas, niños y jóvenes, y un estudio de casos múltiple que involucra a las instituciones educativas de la ciudad de Montería. En este sentido, se emplea el análisis documental, la entrevista estructurada,

Volver



el grupo focal y los talleres para la documentación teórica del objeto de estudio; la sistematización de los mitos y leyendas especialmente del departamento de Córdoba, la interpretación de las evidencias, la interacción de los investigadores con los actores y sus realidades, el planteamiento de la propuesta pedagógica y el diseño de una estrategia educomunicativa que contribuya a la promoción de la tradición oral de los mitos y leyendas.

Es así como se articulan los saberes populares, sociales y académicos para el reconocimiento de la riqueza oral, la protección de la memoria colectiva, la apropiación de mitos y leyendas, y el fortalecimiento de la cultura popular de la Región Caribe entre las nuevas generaciones, para impactar así el conocimiento sobre la relación comunicación, cultura, educación.

*Palabras claves:* cultura popular, tradición oral, mitos, leyendas, educomunicación.



# 1

## ¿QUÉ INVESTIGAR?

## *Planteemos el problema...*

La relación comunicación, cultura, educación, ha despertado el interés de académicos e investigadores asociados a su estudio y ha provocado la gestión de iniciativas que involucran estos campos del conocimiento. El análisis de esta relación en Latinoamérica, donde coexisten preocupantes problemáticas y desequilibrios sociales, ha conducido a interesantes reflexiones científicas que permean lo social e institucional, a la comprensión de asuntos socioculturales que involucran lo educativo, al uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de relación, a la necesidad del fortalecimiento de la cultura popular en lo que respecta a la tradición oral y a la participación ciudadana, especialmente de las generaciones actuales en la búsqueda de nuevas formas de apropiación del conocimiento; lo que ha ampliado sus posibilidades de estudio, desarrollo y proyección.

Para Raymond Williams (citado por Lull, 2009) la cultura es contexto; es un particular modo de vida moldeado por valores, tradiciones, creencias, objetos materiales y por un territorio. Es una compleja y dinámica ecología de personas, cosas, cosmovisiones,



actividades y escenarios que van cambiando en virtud de la comunicación y la interacción social (McGuigan, 2012).

Para el caso del departamento de Córdoba en Colombia, la cultura es de gran importancia, debido a que las tradiciones y costumbres cordobesas tienen una destacada relevancia en la historia de sus habitantes. Las razones radican en los misterios, diversidad y tradición de la antigua comunidad Zenú, pueblo indígena cuyo territorio ancestral está constituido por los valles del río Sinú, el San Jorge y el litoral Caribe, cuya cultura está representada en las danzas, la tradición oral, la gastronomía, la música, el arte, la literatura (Gobernación de Córdoba, 2014), entre otras expresiones populares que se caracterizan por mantener los patrones culturales ancestrales; lo que constituye un aspecto relevante dentro del sistema sociocultural de la región y el país (Ministerio de Cultura, 2010).

La Secretaría de Cultura de Córdoba (2014) revela que, aunque algunos historiadores se han encargado de recoger historias para tener una mejor comprensión de este pueblo que aún batalla por su supervivencia, falta develar incógnitas sobre su verdadero origen, su parentesco con otras culturas indígenas, la forma de obtener abundantes provisiones de oro, la técnica utilizada por los orfebres para su fundición, los conocimientos de ingeniería hidráulica para construir y manejar las terrazas en el San Jorge, la razón de la división en los señoríos de Finzenú, Panzenú y Zenúfana, entre otros.

González (2017) afirma que no existe una definición universal de la cultura popular; se relaciona con múltiples significados: a) las tradiciones orales y visuales que tomaron lugar a causa de la vejación por parte de las clases dominantes en la edad media (González, 2017); b) la cotidianidad de las actividades y la renovación de las acciones en el día a día; por lo tanto, es un valor que no desaparece pero que carece de identificación y localización (Zapata, 2016); c) la tradición oral y la memoria colectiva; la primera relacionada con la forma en cómo se concibe una comunidad con respecto de otras; y la segunda catalogada como aquellos acontecimientos que forman parte de la historia de una comunidad (Molano, 2007).



Aun así, las nuevas generaciones desconocen la riqueza de la cultura popular del Caribe colombiano, especialmente lo que respecta a la tradición oral (Fernández O, 2012), considerada un relato de la memoria y la escenificación de una fantasía que persiste en su pertinencia (Muñoz, 2003), que se manifiesta a través de dichos, creencias, refranes, cantos de vaquería, folclor, gritos de monte, tradiciones, cuentería, mitos, leyendas, entre otros.

La cultura popular se ve afectada porque los medios divulgan cada vez menos las manifestaciones populares y se centran en aquellos fenómenos que se ajustan a los intereses comerciales y de expansión del poder (Ember, 1997). Las nuevas generaciones siguen siendo el flanco débil y por tanto el objeto de las mayores preocupaciones, debido a que los medios electrónicos han generado un distanciamiento de otras experiencias comunicacionales que exigen diversas formas de atención y una capacidad de reflexión que puede relegarse en aras de la inmediatez que ofrecen los nuevos medios (Fernández O, 2012).

El crecimiento de la sociedad ha derivado en el olvido de costumbres y tradiciones. Existen elementos que aportan al desarraigo de la cultura popular, los cuales están relacionados con la tecnología, especialmente con las innovaciones y valores tecnológicos que han desplazado la cultura tradicional. Las dinámicas culturales han quedado solo en hojas de extensos libros y los relatos que constituyen la tradición oral, que fueron transmitidos de boca en boca, están siendo reemplazados por las nuevas narrativas y pantallas (Ember & Ember, 1996).

Las nuevas tecnologías apartan a los jóvenes de otros procedimientos formativos que son centrales para el cultivo de la cultura; al tiempo que producen una riesgosa simplificación del lenguaje y una tendencia a confundir información con conocimiento (López, 1986). Los jóvenes están inmersos en el mundo digital; no relacionan la riqueza cultural con tradición oral y con la escenificación de la fantasía de la región Caribe colombiana (Muñoz, 2003).

Concebir la comunicación como dinámica central y constitutiva de las actividades humanas, dado que es un modo particular de interacción mediadora y mediada entre sujetos - agentes sociales (Piñuel, 1995)





para comprender la cultura y sus múltiples manifestaciones, es hoy el reto de la educación. Esta concepción implica posibilidades de acción de los grupos sociales, sus realidades y problemáticas, para dar paso a nuevos actores e interrelaciones, con el fin de estimular a aprender, mediado por la cultura que contempla los significados y valores que emergen entre esos sujetos y grupos sociales (Fahara, 1996).

La cultura y la comunicación aportan a la comprensión e intervención de realidades educativas, a partir del análisis del contexto y de los sujetos. Mientras la cultura produce fenómenos que contribuyen mediante la representación o reelaboración simbólica de las estructuras materiales, a reproducir o transformar el sistema social (García Canclini, 1981), la comunicación transforma a los individuos en ciudadanos capaces de identificar, analizar y proponer soluciones a sus necesidades (Pineda, 1999) y la educación estimula para aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser (Fahara, 1996).

Las tres categorías, cultura, comunicación, educación, por su carácter participativo e interactivo, promueven las relaciones humanas, la interpretación de la realidad, la participación y cooperación y las transformaciones individuales y grupales, para influir en el entorno y generar cambios; razón por la cual su desarrollo conceptual está en construcción, debido a que el individuo, la sociedad y el proceso educativo, sus principales objetos de estudio, se caracterizan por ser dinámicos y evolutivos, lo que implica un constante estudio de las razones que motivan estas transformaciones.

De esta manera, se plantea el análisis de la cultura desde la comunicación y la educación, con el fin de promover la tradición oral en el departamento de Córdoba en cuanto a mitos y leyendas como fuentes de recopilación de la memoria colectiva de saberes populares. Todo este planteamiento conduce a la pregunta ¿Qué características debe tener una estrategia educomunicativa que promueva la cultura popular del Caribe Colombiano a través de la tradición oral de los mitos y leyendas entre los estudiantes de las instituciones educativas de la ciudad de Montería, Colombia?



# 2

## ¿PARA QUÉ INVESTIGAR?

## *Definamos los objetivos...*

En los siguientes enunciados se recoge la finalidad de la investigación:

### **Objetivo general**

Diseñar una estrategia educomunicativa que promueva la cultura popular del Caribe Colombiano a través de la tradición oral de los mitos y leyendas, entre los estudiantes de las instituciones educativas de la ciudad de Montería en Colombia.

### **Objetivos específicos**

- Sistematizar los mitos y leyendas representativos del Caribe Colombiano transmitidos de generación en generación a través de la tradición oral, para la interpretación crítica del conocimiento popular y académico de esta práctica socio - cultural.



**Estrategia educomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba**

- Formular acciones educomunicativas que propicien la cultura popular del Caribe Colombiano para el reconocimiento de la riqueza oral, la protección de la memoria colectiva de saberes populares y la apropiación de mitos y leyendas por parte de las nuevas generaciones.
- Producir medios educativos con contenidos alusivos a los mitos y leyendas que promuevan la cultura popular del Caribe Colombiano entre niñas, niños y jóvenes de la ciudad de Montería en Colombia.



# 3

## ¿CON QUÉ REFERENTES?

## *Revisemos los enfoques teóricos...*

Tradicionalmente el mundo cultural ha reconocido la tradición oral como el dispositivo privilegiado de la comunicación popular que mezcla lo mítico con lo histórico. En este sentido, los mitos y leyendas del Caribe colombiano son relatos cargados de un componente ético moral que muestra los rasgos de la caracterización del territorio colombiano. Este conjunto de signos mantiene vigentes las narraciones del pasado, las representaciones del bien y del mal, del amor y del desamor, de lo natural y de lo sobrenatural, los relatos de los ancestros que representan la conexión con la identidad de cada pueblo, que han sobrevivido gracias a los códigos universales para la comunicación.

Aunque la cultura popular subsiste aún en tiempos de modernidad, expertos plantean la necesidad de acercar a las niñas, los niños y los jóvenes, desde lo oral y lo escrito, la imaginación y la creatividad, la expresión y la libertad, a estas manifestaciones que sin duda se han transformado para dar paso a nuevas formas de comunicación que han permeado los diferentes




ámbitos: la familia, la escuela, las instituciones, la sociedad. Para López (1986) es vital promover la importancia de la memoria colectiva de saberes populares entre las nuevas generaciones para comprender la valiosa identidad del patrimonio cultural que amerita conocerse, conservarse y divulgarse.

## **Cultura popular**

La cultura popular hace referencia a las ideas, quehaceres, creencias, concepciones estéticas, hábitos y artefactos que se derivan de un proceso de mestizaje cultural, fruto este, a su vez de un mestizaje biológico - racial que se ha dado a lo largo de los siglos. Es una mezcla de visiones del mundo y maneras de relacionarse en él que se traducen en productos culturales y símbolos. Es una contraposición de una cultura concebida desde una perspectiva europea o de las élites económicas; es un tipo de cultura no civilizada o primitiva que se manifiesta a través del arte, la música, la literatura o la arquitectura no oficial, distinciones que originaron la concepción de las manifestaciones populares como no cultas o poco cultas (Malo, 2006).

En América Latina, la cultura popular, como producto de la hibridación cultural y el mestizaje, se caracteriza por una valoración y asimilación profunda de lo religioso y lo mítico, expresiones privilegiadas de las cosmovisiones o maneras de ver el mundo de las culturas que entraron en contacto: la indígena o amerindia, la europea y la africana. No es fortuito que lo popular, en este caso, se caracterice en parte por la armonía religiosa o por las explicaciones míticas o legendarias que se les dan a fenómenos naturales, sociales o humanos. Es, por tanto, que, al buscar maneras de entender lo popular, resulta imprescindible entender la tensión entre lo popular y lo elitista, lo amerindio, lo afro y lo europeo y entre la religión cristiana y las espiritualidades indígena y africana.

El entendimiento de los fundamentos de lo popular facilita la interpretación, valoración apropiación y disfrute de la cultura popular. Para Choin (2012) no se trata de valorar algunos

Volver 

elementos de la cultura popular, como los mitos y leyendas, como meros complementos que, gracias a su carácter fabuloso y ficticio, suplen los vacíos dejados en la investigación histórica; de concebirse así, la cultura popular, seguiría siendo un remedo de realidad, una trama de manifestaciones sin valor para una concepción de cultura excluyente.

Es necesario dimensionar la cultura popular desde una perspectiva humana, social y política, que se convierte en una manifestación de resistencia de los pueblos frente al intento homogeneizador de las culturas dominantes. Malo (2006) asegura que todo aquello que configura la cultura popular se ha mantenido tercamente a lo largo de siglos, pese a los ingentes esfuerzos para eliminarlo en las miopes políticas civilizadoras.

La cultura popular se relaciona con la tradición oral, básicamente porque se cree que es la única manera de transmisión de los saberes y creencias populares:

La oralidad no es esencial a la cultura popular, sí se reconoce el papel fundamental que juega dentro de ella, en tanto permite valorar positivamente a los maestros de oficios, a los ancianos, la creatividad, las nuevas maneras de significar el mundo y la tradición en general; todos ellos, elementos identitarios de los pueblos. La tradición oral está generalmente circunscrita a la comunidad, lo cual refuerza el sentido comunitario de su generación y transmisión (autenticidad) y la blinda frente a los intentos homogeneizadores, de las élites y de la globalización (Malo, 2006).

También se vincula la cultura popular con el saber popular, entendido como un conocimiento social que se posee por el hecho de pertenecer a un grupo, se adquiere como bagaje cultural y se inserta en las costumbres. Al ser dinámico, se enriquece de la interacción con otras culturas, cambia con la cultura misma, lo que deriva en que, si bien una comunidad puede conservar su





esencia y rasgos identitarios esenciales a través del tiempo, la interacción con otras puede redefinir lo que sabe del mundo y la manera de transmitirlo (Leal, 2011).

En algunos casos, las interacciones entre comunidades y culturas pueden ser enriquecedoras, en otros, pueden resultar catastróficas para las culturas y saberes populares si se desconocen o no se valoran suficientemente los elementos identitarios de la cultura propia, esto sucede recurrentemente cuando se dan cambios generacionales sin que la cultura y los saberes populares puedan encontrar un espacio en los nuevos escenarios que supone la globalización.

La destrucción del pasado -o, mejor dicho, de los mecanismos sociales que vinculan nuestra experiencia personal a la de las generaciones pasadas-, es uno de los fenómenos más característicos y lúgubres de finales del siglo XX. Casi todos los jóvenes de hoy crecen en una especie de presente continuo, sin ninguna relación orgánica con el pasado público de la época en que viven (Hobsbawm, 1995).

En un intento de comprender cómo una cultura popular puede sobreponerse o abrirse paso en medio de la globalización de las élites culturales y de actuar para que se preserven sus riquezas, se han emprendido labores de promoción de la cultura popular. En este orden, la escuela ha de ser la encargada de conjugar el saber académico, impartido con formalidad en las aulas, con este saber popular que convive entre el sentido común y la informalidad.

Dada la experiencia milenaria de sabios y ancianos, que constituyen la herencia portadora de la verdad vivida en las comunidades, esta promoción debe darse en términos de sensorialidad, vivencia y respeto, quizás como una manera de mantener la autenticidad propia de este tipo de legados histórico - culturales (González & Azuaje, 2008), reconociendo al mito como un relato oral que cuenta una creación a través de significados profundos y verdades filosóficas de origen divino,



representada por seres sobrenaturales que a través de sus hazañas muestran la realidad total, el Cosmos o solamente un fragmento (Eliade, 1962) (Eliade, citado en De Sevilla, et al. 2006); y la leyenda, como una narración oral creada a partir de creencias, supersticiones, epopeyas e invenciones del imaginario colectivo que pasan de generación en generación y que con el paso del tiempo se desfiguró por la tradición de los pueblos (Rodríguez, citado en Amú & Gamboa, 2019).

Los principales aportes al estudio de la cultura y los saberes populares se han enfocado en la construcción de historia desde procesos de memoria (Ayala, 2020; Gutiérrez, 2021; Romero, 2021; Saldarriaga, 2021); la inclusión de nuevas tecnologías en la difusión de la cultura (Escandón, 2019; Lemiez & Conforti, 2019; Núñez & Ortiz, 2019); y la adaptación de la tradición oral, los mitos y las leyendas a las nuevas formas de comunicación (Durai & Soundararajan, 2020; Gupta, 2019; M'Raiji, 2017).

## **Educomunicación**

La Educomunicación reconocida como el proceso en el que intervienen las dos fuentes de socialización más importantes a edades tempranas, la escuela y los medios (González Conde, citado en Aguaded & Martín, 2013), se fundamenta en las dimensiones teórico - prácticas de dos campos del conocimiento históricamente separados: la Educación y la Comunicación. Ambos se encuentran inevitablemente ligadas al proceso de enseñanza y aprendizaje, lo que conlleva una serie de transformaciones sociales.

La comunicación hace posible la educación, por lo que no debe ser considerada un aspecto más de la práctica educativa, sino el centro de la misma (Pérez, 2015). Es un componente pedagógico que supera el instrumentalismo mediático y tecnológico (Kaplun, 1998). Su integración, estimula el aprendizaje mediado por la cultura (Fahara, 1996) y contribuye a la formación de ciudadanos que proponen soluciones a sus necesidades (Pineda, 1999).



El estudio de la Educomunicación se da, desde diferentes dimensiones, para comprender el proceso educativo desde lo social, cultural y comunicacional. Este concepto multifacético ha sido tratado desde tres perspectivas:

- a) La primera es el enfoque funcional - culturalista, que comprende la comunicación como hecho cultural.
- b) La segunda es el enfoque latinoamericano que busca promover la criticidad y el diálogo a través de la comunicación y la información, inclinándose específicamente a la educación comunicativa como generadora de diálogos horizontales en la sociedad.
- c) La tercera es la informacional e instrumental de los medios como apoyo, soporte o refuerzo a la enseñanza, también denominada como educación para la recepción, en la cual se plantean enfoques alternativos que propicien la retroalimentación a través de las mediaciones pedagógicas (Huergo & Fernández, 2000). Esta última ha tomado un sentido preferente en la práctica.

Es un campo de estudio interdisciplinar y transdisciplinar que involucra, al mismo tiempo, las dimensiones teórico - prácticas de la educación y la comunicación. De Oliveira (citado en Castro, 2016), la reconoce como el conjunto de las acciones de carácter multidisciplinar inherentes a la planificación, ejecución y evaluación de procesos, programas y productos destinados a la creación, reforzamiento y desarrollo -en determinado contexto educativo- de ecosistemas comunicativos (*concepto propuesto por Martín Barbero*).

Estos ecosistemas comunicativos abiertos y dialógicos, favorecedores del aprendizaje colaborativo a partir del ejercicio de la libertad de expresión, mediante el acceso y la inserción crítica y autónoma de los sujetos y sus comunidades en la sociedad de la comunicación (Barbero, 2017), tienen como meta

la práctica ciudadana en todos los campos de la intervención humana (Oliveira, citado en Castro, 2016). Su configuración en el contexto educativo abriría otras posibilidades para el análisis de la cultura popular más allá de los métodos tradicionales, dando paso a formas de comunicación más diversas e incluyentes que exploren e incorporen otros lenguajes, diferentes a la escritura y el libro que aún prevalecen en las instituciones educativas (Barbas, 2012).

Tal como lo propone Barbas (2012), el conocimiento no es algo dado o transmitido sino algo creado a través de procesos de intercambio, de interacción, de diálogo y de colaboración. Así, la Educomunicación favorece las dinámicas de aprendizaje, aquellas donde la creatividad es, al mismo tiempo, objetivo, método de análisis y experimentación permanente; sin excluir las nuevas tecnologías, al considerarlas mediadoras para la construcción de subjetividades y de sentidos; dinamizadora de múltiples lenguajes y generadora de proyectos interactivos que introducen el diseño multimedia, lo que facilita la comunicación personal, grupal y social.

Ember & Ember, 1996; Ember, 1997; Fernández, 2012; López, 1986; Muñoz, 2003, critican los avances tecnológicos al considerarlos procesos que erosionan los saberes populares; sin embargo, no desestiman su potencial en la promoción, rescate y conservación de la cultura popular. La inclusión de nuevas tecnologías en la difusión de la cultura (Escandón, 2019; Lemiez & Conforti, 2019; Núñez & Ortiz, 2019) y la adaptación de la tradición oral de los mitos y las leyendas a las nuevas formas de comunicación (Durai & Soundararajan, 2020; Gupta, 2019; M'Raiji, 2017) son clave para repensar el proceso educativo y la manera en que las nuevas generaciones perciben y aprenden la cultura.

El tratar el objeto de estudio desde el enfoque de la Educomunicación construye vasos comunicantes entre la comunicación, la educación y la cultura; ejes centrales del



proceso de formación de las niñas, los niños y los jóvenes. Así, la comunicación haría posible la educación al dinamizar la práctica educativa y se convierte en el centro del proceso pedagógico, lo que contribuiría a superar el instrumentalismo mediático y tecnológico propio de los tiempos modernos y a promover la cultura desde el entorno escolar (Barbas, 2012).

La apuesta de la Educomunicación desde sus dos líneas de trabajo, a saber, Uso de los medios en la educación y Producción de contenidos educativos (Educomunicación portal web, 2018), favorecería la construcción de memoria colectiva, el fomento de los saberes populares y la promoción de la identidad del patrimonio cultural; elementos intrínsecos de la cultura popular y por ende de la tradición oral de los mitos y leyendas que, bajo este enfoque, constituirían aspectos transversales del proceso educativo.

El hacer posible que la Educomunicación se transforme en mediador de construcción de conocimientos para el fortalecimiento de la cultura popular en el departamento de Córdoba, podría minimizar el desconocimiento de la riqueza de los pueblos por parte de las nuevas generaciones (Muñoz, 2003), la poca difusión de las manifestaciones populares por los medios de comunicación (Ember, 1997) y el distanciamiento de jóvenes de los procesos formativos centrales para el cultivo de la cultura debido a las tecnologías (López, 1986).

Es así como la comunicación educativa, la pedagogía de la comunicación y la didáctica de los medios se integrarían en aras de la construcción de espacios de sensibilización, información, motivación, generación de capacidades participación, apropiación y movilización (Unicef, 2016) de cara al rescate y promoción de la tradición oral y de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba y de la región Caribe colombiana. De esta forma se promoverían en torno a la cultura popular procesos comunicativos, como el reconocimiento, la participación y el consenso, lo que se potencializa en la educación.

# 4

## ¿CÓMO INVESTIGAR?

## *Identifiquemos el método...*

### **Enfoque**

La investigación se ubica en el enfoque cualitativo, mismo que favoreció la indagación y análisis de los significados y representaciones de los diferentes actores sociales y educativos con respecto al diseño de una estrategia educomunicativa que promueva la cultura popular del Caribe Colombiano a través de la tradición oral de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba y la región Caribe colombiana.

Al entenderse los significados y representaciones como una forma de configurar la realidad, el propósito central de un trabajo de estas características se relaciona con la comprensión de ideologías, interpretaciones y experiencias propias de los actores participantes, las cuales surgen en un ambiente natural que propicia la interrelación y que al mismo tiempo, tal como lo afirma (Sampieri et al., 2006) conducen a la comprender un fenómeno social complejo a partir de la gran amplitud de ideas obtenidas que enriquecen el fin de la investigación.



## **Diseño**

El diseño es de cohorte exploratorio, mismo que permitió examinar la cultura popular del Caribe Colombiano en cuanto a la tradición oral de los mitos y leyendas desde la relación comunicación, cultura, educación, un tema poco indagado en el contexto en que se desarrolla la investigación desde la integración de los saberes populares, sociales y académicos.

El carácter exploratorio le aporta al estudio propiedades explicativas que propician la comprensión de este fenómeno poco analizado; su fin, tal como lo propone (Sampieri et al., 2006) es identificar conceptos promisorios y preparar el terreno para nuevos estudios, lo que aportaría al desarrollo conceptual de esta relación que está en construcción.

## **Estudio**


Se realiza un estudio de casos múltiple con miras a estimular la búsqueda del problema práctico (Ñaupas, et al., 2014), lo que aproxima a los investigadores a la indagación empírica para analizar este fenómeno contemporáneo dentro del contexto real de existencia cuando los límites entre ambos no son claramente evidentes y en los cuales existen múltiples fuentes de evidencia que pueden usarse (Yin, 1993).

## **Población**

El universo lo constituyen las instituciones educativas de la ciudad de Montería, Colombia, que desarrollan en su plan de estudios los contenidos de mitos y leyendas. Para el presente caso, la población la representan la institución educativa Santa Rosa de Lima del sector oficial y el Colegio Liceo Montería del sector privado.

## **Muestra**

Para la definición, se hace uso del muestreo representativo y aleatorio. La unidad de muestreo se definió teniendo en cuenta a los

Volver 



estudiantes de educación básica y secundaria de las dos instituciones educativas antes mencionadas, con edades entre los diez y doce años, de ambos sexos. Los principales criterios de selección de la muestra están determinados por:

- La identificación de las instituciones educativas que desarrollan iniciativas que contribuyan a la cultura popular según información sugerida por la Secretaría de Educación de Municipal de Montería.
- La selección de los educandos que desarrollan en su plan de estudios los contenidos de mitos y leyendas, la cual se realizó según el criterio de directivos y docentes de las instituciones educativas.

Los dos casos seleccionados, representados en las instituciones educativas de la ciudad de Montería, Colombia aportan al análisis del fenómeno. Su mirada, sumada a los postulados teóricos; a las apreciaciones de expertos/gestores culturales y representantes de las instituciones gubernamentales, constituyen la fundamentación conceptual y metodológica de la estrategia educomunicativa y a su vez de los medios educativos.

### **Categorías conceptuales**

El proyecto se fundamenta en las categorías *Cultura popular* y *Educomunicación*

**Tabla 1**  
*Categorías conceptuales y tópicos*

<b>Categorías</b>	<b>Tópicos</b>
<i>Cultura popular</i>	Tradición oral. Saberes populares. Mitos y leyendas. Apropiación social.
<i>Educomunicación</i>	Relación Comunicación - Educación. Estrategia comunicativa. Medio educativo.



## Técnicas e instrumentos

En lo que respecta a las estrategias de contacto con la realidad se establecieron el análisis documental, la entrevista individual, el grupo focal y los talleres:

- El análisis documental facilitó la reflexión en torno al significado de los datos obtenidos en la indagación, la gestión de la información obtenida y la toma de decisiones. Esta técnica permitió la revisión de documentos literarios sobre los mitos y leyendas representativos del Caribe colombiano escritos por autores del departamento de Córdoba y la recolección de información referente al tratamiento de este contenido en las instituciones educativas. Entre las obras analizadas se encuentran: En el País de los Zenúes (Otálvaro, 1994); Historia de Montería (Exbrayat, 1996); Mitos y leyendas colombianos (Silva, 2000); Mitos y leyendas de Colombia (Bustacara, 2017); La Cordobesia, Integridad cultural de Córdoba de (Amador, 2005) y Murrucucú, antología de cuentos, mitos y leyendas (Valencia, 1996).
- La entrevista individual estructurada les brindó la posibilidad a los investigadores (entrevistadores) de solicitar información a los actores de la cultura popular (entrevistados) con el objeto de escuchar y captar información de interés (Münch, 2005). Los actores/entrevistados que participaron del estudio, fueron:
  - a) La Secretaria de Educación de Montería año 2022, Claudia Espitia Bru, delegada municipal para el acompañamiento y orientación de las instituciones formativas en los que respecta al servicio educativo.
  - b) El experto en cultura, William Fortich Díaz; docente, escritor, folclorólogo.
  - c) El gestor cultural, Alfonso Ramón Hamburger Fernández; estudioso de las expresiones de la cultura Sabanera.
  - d) Los docentes de los cursos de Lengua Castellana del Colegio Liceo Montería, Celia Manjarrés Argel y de la institución educativa Santa Rosa de Lima, Lisbeth Almentero Guerra.

Volver



- El grupo focal favoreció la interacción con los educandos de ambas instituciones educativas que evidenciaron sus percepciones con respecto a los mitos y leyendas. En total, veinte y cuatro estudiantes participaron de las sesiones de entrevista colectiva.
- Los talleres promovieron el diálogo horizontal e intercambio de experiencias y percepciones de los estudiantes y docentes con respecto sus preferencias en cuanto a los contenidos, los formatos de divulgación y las formas de comunicación de los mitos y leyendas tradicionales del Caribe colombiano y los mitos y leyendas recreadas por la industria audiovisual.

**Tabla 2**

*Correspondencia entre los objetivos y las técnicas de recolección del dato*

<b>Objetivos</b>	<b>Técnicas</b>
Sistematizar los mitos y leyendas representativos del Caribe Colombiano transmitidos de generación en generación a través de la tradición oral para la interpretación crítica del conocimiento popular y académico de esta práctica socio - cultural.	Revisión documental. Entrevista a gestor cultural. Entrevista a experto cultural.
Formular acciones educomunicativas que propicien la cultura popular del Caribe Colombiano para el reconocimiento de la riqueza oral, la protección de la memoria colectiva de saberes populares y la apropiación de mitos y leyendas por parte de las nuevas generaciones.	Entrevista a Secretaría de Educación. Entrevista a experto cultural. Entrevistas a docentes. Talleres con estudiantes y docentes.
Producir medios educativos con contenidos alusivos a los mitos y leyendas que promuevan la cultura popular del Caribe Colombiano entre las niñas, niños y jóvenes de la ciudad de Montería en Colombia.	Grupo focal con estudiantes.



# 5

## ¿CUÁLES HALLAZGOS?

## *Presentemos los resultados...*

El análisis del objeto de estudio desde la perspectiva de los autores de la Educomunicación, de expertos y gestores culturales, de los representantes de las instituciones gubernamentales, de los educandos y educadores, condujo a la configuración de tres categorías emergentes: Práctica educativa, Aprendizajes, Formas de comunicar; indispensables para comprender las nociones en torno a la tradición oral de los mitos y leyendas del Caribe Colombiano que se tejen entre las niñas, los niños, los adolescentes y que prevalecen entre los adultos.

El presente capítulo se estructura a partir de estas categorías, las cuales agrupan las perspectivas de los participantes. Estas se muestran desde el sentir de los diferentes actores de la cultura popular y corresponden a testimonios, percepciones, apreciaciones y opiniones que evidencian la naturaleza flexible e interactiva de la investigación cualitativa y favorecen la integración de los saberes científico, académico y popular.



## Práctica educativa

La enseñanza de los mitos y leyendas es un reto que experimentan las instituciones educativas del departamento de Córdoba y de la región Caribe colombiana en su propósito de alcanzar aprendizajes de calidad que contribuyan a la promoción y conservación de la tradición oral. En este sentido, investigadores, representantes de instituciones gubernamentales, educadores, educandos, expertos y gestores culturales, expresaron su opinión con respecto a la realidad de esta práctica educativa y a su proyección:

- Los mitos y leyendas no solo se conciben en relación con el pasado, sino también con el futuro; influyen en la imaginación que se proyecta en una posible doble vertiente: hacia el pasado -memoria mítica- o hacia el futuro -utopía-. Deben ser vistos como una forma de expresión de la identidad cultural, una manifestación del pensamiento mítico que, falsamente, se muestra como moribundo; (...) y se dice falsamente porque el pensamiento mítico no ha desaparecido, está lejos de hacerlo, simplemente ha transmutado, ha encontrado un nicho en los productos como el cine, el cómic, el anime, los videojuegos y la literatura para adolescentes; a lo que asistimos no es a la desaparición de lo mítico y de lo legendario, sino a la aparición de formas distintas de transmisión y apropiación y, si se quiere, de consumo (Carretero, 2006).
- La tradición mítica todavía pervive en nuestros tiempos, aunque las personas en el siglo XXI no se rigen por aquellas historias de tipo fantástico que antaño eran fuente de seguridad para el ser humano, muchas manifestaciones míticas están presentes en el inconsciente colectivo; (...) todas esas denominaciones se siguen usando cotidianamente, aunque puedan haber visto reducido su significado completo a aplicaciones y contextos puntuales (López & Encabo, 2003).
- La preservación de los mitos y leyendas tiene que ver con acciones tendientes a que no se diluyan en medio de la fluidez de la modernidad; la apropiación, empero, tiene que ver, con que no se separen del todo de la práctica vital que podríamos relacionar estrechamente con la cultura (Bauman, 2004).



- Los rituales le dan estabilidad a la vida y su desaparición podría darse como causa del sinsentido que viven las sociedades occidentales actuales (Byung, 2014).
- La escuela ha de ser la encargada de conjugar el saber académico -impartido con formalidad en los recintos escolares-, con el saber popular que convive entre el sentido común y la informalidad (González & Azuaje, 2008).
- Es preciso fortalecer en los centros educativos diferentes cátedras que enseñen sobre los mitos y leyendas y que también respondan a estrategias que enamoren a los estudiantes de la cultura caribe (Entrevista Claudia Espitia Bru, 2022).
- El gobierno nacional y local, por ende, sus instituciones, requieren incrementar los recursos destinados a la promoción de la cultura popular para el mejoramiento de los procesos formativos que se llevan a cabo en los colegios y en las instituciones que velan por su promoción (Entrevista Claudia Espitia Bru, 2022).
- Es preciso que las instituciones educativas asuman retos y desafíos en lo que respecta a promoción y conservación de la identidad cultural como capacitar a los docentes, propiciar interacción con personas que tengan conocimientos ancestrales, brindar más tiempo e importancia al tema en el currículo educativo, motivar a los docentes y estudiantes a explorar las múltiples manifestaciones de la cultura popular, entre otras (Entrevista William Fortich Díaz, 2022).
- Las políticas públicas vigentes invitan a las instituciones educativas a emprender acciones para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano, como los festivales de literatura y la lectura y la escritura de libros que sistematicen los mitos y leyendas. Se esperaría que estas historias sean recopilados y contadas por los propios estudiantes (Entrevista William Fortich Díaz, 2022).
- Es vital que las instituciones educativas de Córdoba aborden pedagógicamente los mitos y las leyendas a través de diferentes medios y herramientas didácticas, como los vídeos, los cómics, las pinturas y el teatro, que se adapten a las nuevas generaciones para evolucionar y complementar las formas convencionales de enseñar la tradición oral (Entrevista William Fortich Díaz, 2022).



- Falta por investigar la cultura popular; un tema amplio, rico en narración, con raíces profundas y de gran relevancia. Su investigación conduciría a la búsqueda de nuevas formas de comunicarlo (Entrevista Alfonso Ramón Hamburger, 2022).
- Se requiere revisar el currículo para analizar cómo se desarrolla la estrategia pedagógica referente a la tradición oral en cuanto a los mitos y leyendas. Es importante su análisis teniendo en cuenta las características de la sociedad actual y su tratamiento con profundidad, debido a que trata superficialmente. Falta investigación (Entrevista Alfonso Ramón Hamburger, 2022).
- En algunos colegios, los profesores se encargan de promover la cultura con sus recursos propios, ya que los colegios no cuentan con presupuesto para tal fin. Otros, dadas las cargas académicas y administrativas que se les asignan, cuentan con poco tiempo para investigar repensar la historia, crear formas novedosas de enseñarla y emplear medios para contarla (Entrevista Alfonso Ramón Hamburger, 2022).
- La tradición oral se desarrolla en la propuesta curricular por medio de contenidos explícitos en los planes de área y en las actividades del Proyecto pedagógico de Competencias Comunicativas. Desde la primaria se analizan varias obras literarias que familiarizan al niño(a) con el conocimiento de los mitos y leyendas de la Región Caribe, de Colombia y Latinoamérica, se realizan obras de teatro y talleres (Entrevista Celia Manjarrés Argel, docente IE Liceo Montería, 2022).
- La estrategia metodológica desarrollada en la clase para el tratamiento de los mitos y leyendas incluye: explicación de la temática, lectura de fragmentos para hacer el análisis, taller individual para responder preguntas sobre el tema, lectura de obras literarias, análisis crítico - literario mediante y socialización de las guías literarias (Entrevista Celia Manjarrés Argel, docente IE Liceo Montería, 2022).
- Los mitos y leyendas se profundizan en el aula a través de lecturas y actividades generales (el docente no especifica cuáles son las actividades), lo cual refuerza el carácter oral y, ahora, lectivo, de





este tipo de manifestaciones. Se emplean textos narrativos, los cuales son susceptibles de clasificación y explicación (Entrevista Lisbeth Almentero Guerra, docente IE Santa Rosa de Lima, 2022).

- El aprendizaje de los mitos y las leyendas en los colegios inicia con el estudio de los textos educativos Mitos y leyendas colombianos, Mitos y leyendas de Colombia, Murrucucú, antología de cuentos, mitos y leyendas, En el País de los Zenúes, Historia de Montería y La Cordobesia Integridad cultural de Córdoba (Entrevistas docentes IE Santa Rosa de Lima y Liceo Montería, 2022).
- El estudio de los textos educativos -Mitos y leyendas colombianos, Mitos y leyendas de Colombia, Murrucucú, antología de cuentos, mitos y leyendas, En el País de los Zenúes, Historia de Montería y La Cordobesia, Integridad cultural de Córdoba, se complementa con el uso de metodologías como la lectura dirigida y autónoma, observación, vídeos animados, obras de teatro y narración de historias (Entrevistas docentes IE Santa Rosa de Lima y Liceo Montería, 2022).
- Aprendemos de los mitos y leyendas a través de los libros que el colegio pide, de las historias que nos cuentan los profesores en clase, de las lecturas realizadas en el salón y la casa, de la observación de videos y de los dramatizados que hacemos (Estudiantes IE Santa Rosa de Lima, 2022).
- En el colegio se hacen actividades culturales en las que participan docentes, estudiantes y familiares; sería muy bueno alternarlas con charlas de experto, exposiciones con puestas en escena, creación de videos llamativos y participación en eventos por fuera del colegio (Estudiantes IE Liceo Montería, 2022).
- Autores locales, docentes, expertos y gestores culturales del departamento de Córdoba, coinciden en afirmar que los mitos más reconocidos del departamento de Córdoba son: El hijo de Pushaina, Namaku el hombre tigre, La tentación de Kimaku, El canto del Yacabó y El mito de la creación Zenú. Que existen otros que tienen un lugar de origen desconocido, pero que son significativos para los habitantes de la región, como es el caso de Los niños en cruz.



En cuanto a las leyendas del Caribe colombiano, las más reconocidas del departamento de Córdoba son: El hombre caimán; La Mojana; El cacique Tundama; La leyenda de Francisco el hombre; Los animeros; El Pío, Pío Gavilán; La fuga del ánima; El gritón; La luz del playón; El hombre hicotea; El Dios del Sinú; y Juan Lara. Existen otras del interior del país que han tomado fuerza en la región como: La fuga del ánima, El gritón y La Patasola. Así como también, hay otros relatos que tienen un lugar de origen desconocido pero que son significativos en el medio como: La Llorona, El Pájaro Macuá y El Hojarasquín del monte.

- Expertos locales, representantes gubernamentales y docentes, coinciden en la importancia de contar con medios educativos tradicionales y digitales que recopilen los mitos y leyendas más importantes del Caribe colombiano: necesitamos textos, videos y material de apoyo producido por autores locales; por personas que conozcan la cultura, que produzcan nuevo conocimiento, que creen material educativo sobre la tradición oral (Entrevistas William Fortich Díaz, Claudia Espitia Bru, Lisbeth Almentero Guerra, 2022).
- Expertos locales, representantes gubernamentales y docentes plantean la necesidad de transferir el nuevo conocimiento que los estudiantes reciben de los medios educativos producidos por autores locales: las niñas, los niños y los jóvenes están llamados a difundir estos nuevos aprendizajes a través de las redes sociales, los espacios lúdicos, los medios escolares y los eventos culturales abiertos que integren a todos los interesados (Entrevistas William Fortich Díaz, Claudia Espitia Bru, Lisbeth Almentero Guerra, 2022).

## Aprendizajes

La enseñanza de la tradición oral debe responder a los distintos estilos de aprendizaje que caracterizan a las nuevas generaciones. Los abuelos, los textos tradicionales, las clases magistrales y las actividades convencionales, dejaron de ser los únicos transmisores de saberes populares. En este sentido, autores e investigadores, representantes de instituciones gubernamentales, docentes, expertos y gestores culturales,



expresaron su sentir con respecto a la transferencia de conocimiento de la tradición oral y por ende de los mitos y leyendas:

- El mito en su origen es más que un mero relato, es un hecho que construye realidades y que brinda una explicación del mundo y la vida (Martínez, 2011).
- Entender la cultura popular desde una perspectiva humana, social y política es una manifestación de resistencia de los pueblos frente al intento homogeneizador de las culturas dominantes; las artes, técnicas, sabiduría, tradiciones, símbolos, conocimientos y espiritualidades populares se han mantenido como elementos que configuran la cultura popular, pese a lo que (Malo, 2006) denomina “los ingentes esfuerzos para eliminarlo en las miopes políticas civilizadoras”.
- Es necesario fortalecer la investigación sobre la cultura popular para recoger, compilar y crear nuevas historias vividas por los personajes de la tradición oral regional (Entrevista William Fortich Díaz, 2022).
- Hay que percibir los mitos y leyendas más allá de su carácter tradicional para concebirlos como elementos fundamentales de la formación de las nuevas generaciones en valores y principios como el respeto, la honestidad y el amor a la familia, la sociedad y la cultura (Entrevista William Fortich Díaz, 2022).
- No existe una crisis en la apropiación de los mitos y leyendas como elementos fundamentales de la cultura Caribe, ya que las Ciencias Sociales han avanzado en su estudio y comprensión desde la antropología, la filosofía, la sociología y la historia. Sin embargo, es probable que falten estudios actuales sobre el tema, que estos se hayan subutilizado en las escuelas o que estén desactualizados conforme a los estilos de comunicación que se imponen (Entrevista William Fortich Díaz, 2022).
- A pesar de que los gustos de los jóvenes han cambiado, es responsabilidad de las instituciones que no se pierda el sentido de la cultura Caribe; aquella que contiene relatos que reflejan las costumbres y el folclor del territorio, cuyos protagonistas son los



personajes fantásticos, legendarios, temidos de las historias que aún se narran en los pueblos del Caribe colombiano (Entrevista William Fortich Díaz, 2022).

- Estamos frente a nuevas formas de entender el pasado. Existen mitos vivos que, por falta de trabajo en la academia y en las instituciones promotoras de la cultura, no se comprenden. De esta forma, las debilidades en el conocimiento de nuestros mitos afectan la mirada que tenemos de nosotros y la manera como nos miran los otros (Entrevista William Fortich Díaz, 2022).
- Es vital identificar nuevos actores, temáticas, productos y escenarios de difusión para salvaguardar el patrimonio cultural (Entrevista Alfonso Ramón Hamburger, 2022).
- Necesitamos que las entidades y personalidades encargadas de la gestión de la cultura popular -gobierno, instituciones, colegios, gestores, expertos, familia, profesionales, estudiantes, empresa privada, etc.-, unan esfuerzos y participen de estrategias pedagógicas y de la producción de los contenidos relacionados con los mitos y leyendas, teniendo en cuenta el momento histórico que vivimos (Entrevista Alfonso Ramón Hamburger, 2022).
- El lograr que los padres, abuelos y familiares se involucren en las actividades de la institución educativa para promover la tradición oral ha tenido un efecto positivo. Verlos contar las historias a través de videos y tenerlos en algunas actividades del colegio, nos permite mantener vivos los mitos y leyendas (Entrevista Celia Manjarrés Argel, docente IE Liceo Montería, 2022).
- Una forma que empleamos para enseñar los mitos y leyendas es recopilar información directa de la familia extensa (abuelos, tíos, familiares), para que conozcan de viva voz estas historias (Entrevista Celia Manjarrés Argel, docente IE Liceo Montería, 2022).
- La familia y la escuela son dos escenarios propicios para la apropiación de dichos relatos. Con los estudiantes tratamos el tema de los mitos y las leyendas, ellos lo investigan en libros, lo profundizan con sus familiares y cuentan la experiencia a los compañeros (Entrevista a Lisbeth Almentero Guerra, docente IE Santa Rosa de Lima, 2022).



- En los talleres, los estudiantes de las instituciones Liceo Montería y Santa Rosa de Lima reconocieron los mitos y leyendas que se han difundido a través de la oralidad tradicional. Sin embargo, se sintieron plenamente identificados con aquellos relatos de la industria audiovisual, cargados de ficción y entretenimiento, de personajes reales o animados, recreados con fotografía, audio e imagen en movimiento (Estudiantes participantes de talleres, 2022).
- En estos talleres, los asistentes expresaron que los medios digitales permiten comunicar mensajes específicos con alcance mayor que las formas tradicionales de oralidad, debido a que integran herramientas tecnológicas como softwares, videojuegos, páginas web, redes sociales, archivos digitales, bases de datos, audio digital, libros electrónicos, etc. Asimismo, están disponibles en celulares y tabletas, se pueden clasificar según su necesidad, facilitan la lectura en cualquier lugar, se pueden ver mientras se realizan otras tareas y promueven el intercambio de información entre usuarios y productores (Estudiantes participantes de talleres, 2022).
- Es fundamental contar con una estrategia comunicativa que ponga la comunicación al servicio de la educación para la enseñanza de la tradición oral, propicie el diálogo de saberes entre los actores de la cultura popular, emplee diferentes medios educativos para conocer el pasado y produzca nuevos conocimientos para las generaciones siguientes (Entrevistas a William Fortich Díaz, Claudia Espitia, 2022).

## **Formas de comunicar**

Las nuevas generaciones prefieren comunicarse a través de dispositivos tecnológicos que incorporan texto, imagen y audio; lo hacen a través de mensajes cortos, llamativos e instantáneos. En tanto, autores, docentes, educandos, expertos y gestores culturales, manifiestan la importancia de incorporar nuevas formas de comunicación a la enseñanza de los mitos y leyendas, para así asegurar su aprendizaje y transferencia:

- La cultura popular se relaciona con la tradición oral, la cual permite valorar positivamente los elementos identitarios de los pueblos. La



tradición oral está generalmente circunscrita a la comunidad, lo que refuerza su autenticidad (Malo, 2006).

- Los cambios generacionales deben suponer nuevos escenarios de valoración de los elementos identitarios de la cultura para que los jóvenes de hoy no crezcan en una especie de presente continuo, sin ninguna relación orgánica con el pasado (Hobsbawm, 1995).
- El mito y la leyenda son patrimonio principalmente de sociedades iletradas; aquellas cuya única forma de expresión y comunicación es el lenguaje verbal; (...) han sido desde siempre patrimonio de los grupos humanos de todo el mundo y de todos los tiempos. La necesidad de una expresión existencial del hombre ha dado paso a constituirse en una explicación del mundo del cosmos, de la vida, de los códigos sociales y morales; a la vez que son instrumentos efectivos de control social de los grupos humanos (Villa, s.f.).
- La recreación, los diálogos, el humor y el enriquecimiento del lenguaje influyen en la apropiación de los mitos y leyendas como elementos de la identidad cultural entre los jóvenes (Entrevista William Fortich Díaz, 2022).
- La Colombia de los años cincuenta se recreaba en torno a las historias de los abuelos y abuelas. La radio ocupó ese vacío que dejaron los mayores. Luego fue más difícil reunir a la familia en torno de la televisión. Se perdió la identidad familiar; la identidad se transformó y eso lo percibió la sociedad en su conjunto; los celulares, las tabletas, los videojuegos, están construyendo una sociedad que no dialoga con nadie (Entrevista William Fortich Díaz, 2022).
- Alcanzar mejores niveles de desarrollo y apropiación de las manifestaciones culturales que existen en el territorio supone fomentar la integración del gobierno, los expertos y gestores culturales, la comunidad, la sociedad y la academia en torno a acciones concretas que contribuyan a la conservación de los mitos y leyendas (Entrevista Alfonso Ramón Hamburger, 2022).
- Las redes sociales han desplazado los medios tradicionales, han fragmentado las audiencias. Los adultos se instruyen de libros, de tertulias; los jóvenes lo hacen a través de la tecnología; esos



cambios plantean nuevas formas de ver la tradición oral (Entrevista Alfonso Ramón Hamburger, 2022).

- El reto es promover la tradición oral sin perder el sentido auténtico, ya que el hombre Caribe es un ser oral y corporal que se comunica a través de las palabras, los gestos y el cuerpo; (...) no podemos perder esa oralidad, hay que resguardada, no remplazarla por elementos técnicos, si no emplearlos para visibilizarla -el problema es de conservación y almacenamiento de información-. (Entrevista Alfonso Ramón Hamburger, 2022).
- Las escuelas necesitan tener sus propios relatores de historias; alumnos reporteros, oradores populares, cuenteros e influencer de la cultura, lo que facilitaría el aprendizaje desde la experiencia. También necesitan formar a autores que con sus ideas aporten a la enseñanza de los mitos y las leyendas para las nuevas generaciones (Entrevista Alfonso Ramón Hamburger, 2022).
- Pasamos de los cuentos de los abuelos y de la época de los libros impresos a la era de los blogs, de la creación multimedia, de la difusión por redes sociales (Entrevista Alfonso Ramón Hamburger, 2022). Los jóvenes podrían apropiarse los mitos y leyendas a través de lo audiovisual y de la acción de contarlos (Entrevista Lisbeth Almentero Guerra, docente IE Santa Rosa de Lima, 2022).
- Los estudiantes de sexto participamos de las actividades que se hacen en la asignatura de Lengua castellana como las lecturas y talleres. Hablamos de los tipos de mitos y leyendas, de las formas cómo se transmiten y llevamos el tema a la casa (Estudiante IE Santa Rosa de Lima, 2022).
- Los mitos y leyendas son amplios y requieren de más tiempo. En el colegio usamos la plataforma EVA, hacemos presentaciones en público, celebramos fechas especiales, pero también podríamos mostrarlos de otra manera (Estudiante IE Liceo Montería, 2022).
- No podemos dejar de ver el mito como una creencia establecida que es necesaria infundir. Los jóvenes deben comprender que, aunque son hechos improbables, sorprendentes e imposibles de ser verificados de manera objetiva, hacen parte de la cultura (Entrevista Lisbeth Almentero Guerra, docente IE Santa Rosa de Lima, 2022).



- Nosotros aprendimos el tema distinto; la narración fue pasando de boca en boca, de generación en generación, hasta que alguien la escribió. Los jóvenes son audiovisuales, nativos digitales; aprenden diferente (Entrevista Lisbeth Almentero Guerra, docente IE Santa Rosa de Lima, 2022).

Este bagaje de información respecto a la cultura popular, la tradición oral y los mitos y leyendas proporcionado por los actores participantes en la investigación, representa la naturaleza, la evolución y los desafíos de la práctica educativa que se realiza en las escuelas, los estilos de aprendizaje de las niñas, los niños y los adolescentes; y las formas de comunicación que impone la era digital, tal como se resume en la siguiente tabla:

**Tabla 3**  
*Práctica educativa. Aprendizaje. Formas de comunicación: resumen de aportes.*

Práctica educativa	Aprendizajes	Formas de comunicación
Aparición de formas distintas de transmisión, apropiación y consumo de lo mítico y legendario (Carretero, 2006).	Nuevas formas de entender el pasado y de abordar la identidad cultural (Fortich, 2022).	Mito, creencia establecida que es necesaria infundir (Docente, 2022). Resguardar la oralidad; no reemplazarla por elementos técnicos (Hamburger, 2022). Los mitos y leyendas son amplios y requieren de tiempo (Estudiante, 2022).
Desaparición de los rituales por causa del sinsentido que viven las sociedades occidentales (Byung, 2014). Manifestaciones culturales presentes en el inconsciente colectivo que han visto reducido su significado a aplicaciones y contextos puntuales (López & Encabo, 2003). No se diluyen los mitos y leyendas en medio de la fluidez de la modernidad (Bauman, 2004).	Las manifestaciones culturales se mantienen, pese a los ingentes esfuerzos para eliminarlas en las miopes políticas civilizadoras (Malo, 2006). No existe crisis en la apropiación de los mitos y leyendas; las Ciencias Sociales han avanzado en su estudio y comprensión (Fortich, 2022).	La tradición oral está circunscrita a la comunidad, lo que la blinda frente a los intentos homogeneizadores de las élites y de la globalización (Malo, 2006). Las interacciones comunidades - culturas pueden resultar catastróficas si se desconocen/no se valoran los elementos identitarios (Hobsbawm, 1995). La Colombia rural se recreaba en torno a las historias de los abuelos; hoy la tecnología está construyendo una sociedad que no dialoga con nadie (Fortich, 2022).
Incrementar los recursos destinados a la promoción de la cultura popular para el mejoramiento de los procesos formativos (Espitia, 2022). Retos: Investigación (Hamburger, 2022). Capacitación. Interacción. Relevancia en el currículo. Exploración (Fortich, 2022). La escuela ha de conjugar el saber académico con el popular (González & Azuaje, 2008).	Fortalecer la investigación de la cultura popular (Fortich, 2022). A pesar de que los gustos de los jóvenes cambian, las instituciones no pueden perder el sentido de la cultura (Fortich, 2022). Identificar nuevos actores, temáticas, productos de esa memoria, escenarios de difusión para salvaguardar el patrimonio cultural (Hamburger, 2022).	Integración de las instituciones, la sociedad y la academia para la conservación de la tradición oral (Hamburger, 2022). Los adultos se instruyen de libros, de tertulias; los jóvenes de la tecnología; esos cambios plantean nuevas formas de ver la tradición oral (Hamburger, 2022).



<p>Revisar el currículo para analizar cómo se desarrolla la estrategia pedagógica referente a la tradición oral (Hamburger, 2022).</p> <p>Los profesores promueven la cultura popular con sus recursos propios recursos. Es poco el tiempo para investigar (Hamburger, 2022).</p> <p>Es necesaria la producción de textos, videos y material de apoyo producido por autores locales (Fortich, Espitia, Docente, 2022).</p>	<p>Unir esfuerzos para la gestión de la cultura popular, participar de estrategias pedagógicas y producir contenidos relacionados con los mitos y leyendas (Hamburger, 2022).</p>	<p>Los jóvenes podrían apropiarse los mitos y leyendas a través de lo audiovisual y de la acción de contarlos (Docente, 2022).</p> <p>Estamos hablando de medios educativos producidos por autores locales que apoyen el proceso de enseñanza de los mitos y leyendas (Hamburger, 2022).</p>
<p>La estrategia metodológica incluye: estudio de los textos clásicos, explicación de la temática, observación, lectura, análisis, talleres, socialización, videos, obras de teatro y narración de historias (Docentes, 2022).</p> <p>Aprendemos de libros, historias contadas, lecturas, videos, dramatizados, actividades culturales y académicas (Estudiantes, 2022).</p> <p>Alternar lo que hacemos con charlas de experto, exposiciones con puestas en escena, creación de videos llamativos y eventos participación en eventos por fuera del colegio (Estudiantes, 2022).</p>	<p>La familia y la escuela son los dos escenarios propicios para la apropiación de dichos relatos (Docente, 2022).</p> <p>Nos sentimos plenamente identificados con las historias de la industria audiovisual (Estudiantes, 2022).</p> <p>La estrategia educocomunicativa pone la comunicación al servicio de la educación, propicia el diálogo de saberes entre los actores de la cultura popular, emplea medios educativos para conocer el pasado, produce nuevos conocimientos para las siguientes generaciones (Fortich, Espitia, 2022).</p>	<p>Aprendimos el tema distinto; la narración fue pasando de boca en boca, de generación en generación, hasta que alguien la escribió. Los jóvenes son audiovisuales, nativos digitales; aprenden diferente (Docente, 2022).</p> <p>Los medios digitales tienen mayor alcance que las formas tradicionales de oralidad, integran herramientas tecnológicas, están disponibles en dispositivos electrónicos, se clasifican según su necesidad, facilitan la lectura en cualquier lugar, se ven mientras se realizan otras tareas, promueven el intercambio de información entre usuarios y productores (Estudiantes, 2022).</p>



# 6

## ¿QUÉ INFERIMOS?

## *Establezcamos las conclusiones...*

Las instituciones educativas enfocan sus esfuerzos en la realización de actividades y eventos culturales que dan cumplimiento al plan de estudio, pero estas acciones no corresponden a una estrategia integral que convoque la participación activa de todos los actores e instituciones promovedoras de la cultura popular para construir memoria colectiva, fomentar saberes académicos y populares e incentivar la identidad del patrimonio cultural en torno a los mitos y las leyendas del departamento de Córdoba y de la región Caribe colombiana.

La incorporación de la Educomunicación como metodología pedagógica que se articule a la propuesta curricular a partir de la configuración de ecosistemas comunicativos (Martín Barbero, 2017), favorecería la apertura a nuevos conocimientos, propiciaría la creatividad que caracteriza a las nuevas generaciones, favorecería la relación horizontal entre los actores sociales comprometidos con la cultura y generaría la producción colaborativa de contenidos, utilizando diversos lenguajes e instrumentos de expresión, arte y comunicación que integren las manifestaciones propias de la tradición popular y las comprensiones de esta realidad.



Algunas de estas comprensiones son construcciones de los jóvenes, considerados las nuevas audiencias, quienes coinciden en reconocer que el patrimonio cultural inmaterial se muestra más atractivo en la industria audiovisual. Ya las historias contadas por los libros y los relatos de los adultos que se mantuvieron vigentes a través de la tradición oral dejaron de ser atractivas para las niñas, los niños y los jóvenes; ahora los personajes del Universo cinematográfico de Marvel -Marvel Comics-, se constituyen en los protagonistas de los relatos míticos y legendarios.

Esta perspectiva conduce a repensar la relación literatura - mito/ leyenda especialmente en la escuela moderna. En este sentido, es vital identificar el modo de leerlos, representarlos y apropiarlos entre las generaciones actuales; un modo que, tal como lo propone Goicochea, los persuade a tomar posición respecto de la cuestión de lo literario y los desbordes que lo restituyen a la cultura. Lo anterior, implica el tránsito a escenarios mediados por la tecnología, los cuales dan lugar al despliegue de nuevas formas de subjetividades y de relatos culturales cuyo poder instituyente crea otros imaginarios y, por lo tanto, nuevas condiciones de vida, tal como lo conciben los autores.

Es el momento de dejar de ver las tecnologías como únicas responsables del detrimento de la tradición oral, ya que son diversos los factores que han influenciado este fenómeno. Dado su alcance e impacto, es propicio emplearlas al servicio de la memoria colectiva, de los saberes populares y de la cultura popular, potencializando todas sus herramientas para el uso en procedimientos formativos que se lideren desde las diferentes instancias -familia, escuela, instituciones, sociedad y estado-.

El análisis de la cultura desde la relación comunicación - educación es un fin primordial de los actores estratégicos que inciden en la cultura popular con el fin de conservar los conocimientos, experiencias y vivencias ancestrales a través del tiempo y de transmitirlos a los jóvenes sin perder sus rasgos identitarios. De ahí, la importancia de evolucionar a maneras más efectivas de apropiar los mitos y leyendas del Caribe colombiano, lo que hace imprescindible la investigación



Ana Lorena Malluk Marengo, Carlos José Rodríguez Hoyos, Flora del Pilar Fernández Ortega,  
Jorge Ricardo Agudelo Jiménez, Rafael Gustavo Figueroa Altamiranda

en este campo y la consolidación de redes de trabajo y colaboración entre instituciones y actores bajo la premisa de conservar el patrimonio cultural inmaterial tan necesario en tiempos modernos.

7

**¿QUÉ  
SOLUCIONES?**

## *Conozcamos las recomendaciones...*

Es fundamental promover la tradición oral en cuanto a mitos y leyendas para la preservación de la cultura popular del Caribe colombiano teniendo en cuenta aspectos propios como la oralidad y otros que surgen de las transformaciones sociales, especialmente las que experimentan las nuevas generaciones. Para alcanzar este propósito se requiere la articulación de los saberes populares, sociales y académicos de las personas, grupos e instituciones que tradicionalmente han impulsado el intercambio de conocimientos y de experiencias en torno a la cultura popular y de aquellas que emergen por causa de los movimientos ideológicos que traen consigo la modernidad.

La apertura a otras formas de concebir la cultura popular, que represente a las niñas, a los niños y a los jóvenes; que además convoque la participación de los actores e instancias, aportaría aún más a la evolución sociocultural que vive el mundo, aquella en la que subsisten algunas representaciones de la tradición oral pero que también se recrea desde las posibilidades que ofrecen las Tecnologías de la Relación, la Información y la Comunicación.



Se recomienda a las entidades gubernamentales, impulsar políticas públicas que promuevan el liderazgo e integración de las Secretarías de Educación y de Cultura de ámbito municipal y departamental para la formalización de prácticas populares, sociales y académicas que sean resultado del trabajo mancomunado con diferentes actores sociales para la promoción de la tradición oral de los mitos y leyendas. Sin duda, este ejercicio despierta el interés, convoca voluntades, promueve el dialogo de saberes, crea redes de trabajo, incentiva la creatividad, genera oportunidades, impulsa acciones, facilita la toma decisiones, hace sostenible las experiencias significativas que desarrollan las instituciones, genera conocimiento en torno a los aprendizajes que surgen, con miras a la consolidación de una estrategia pedagógica interinstitucional para resignificar la cultura popular.

Lograr la fusión entre los conocimientos especializados de las organizaciones e investigadores y las nuevas lecturas del mundo que realizan los jóvenes, le otorgaría un sentido diferente al pasado a partir de una nueva comprensión en el presente. Por esta razón, analizar la cultura desde la comunicación y la educación contribuiría a la conservación y transmisión de los conocimientos, experiencias y vivencias ancestrales a través del tiempo; de ahí la importancia de la promoción de la tradición oral en cuanto a mitos y leyendas como fuente de recopilación de la memoria colectiva de saberes populares, lo que permite comprender la valiosa identidad del patrimonio cultural que amerita conocerse, difundirse y apropiarse socialmente en el seno de la familia, la escuela, las instituciones y la sociedad.

Frente a lo anterior, se diseña una estrategia educomunicativa que sensibilice, informe, motive, genere capacidades, apropie y movilice a las niñas, los niños y los adolescentes en torno a la cultura popular del Caribe Colombiano, especialmente de la tradición oral de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba. Se trata de una apuesta integral a la cultura, que se inspire en la participación activa de la comunidad educativa, de las organizaciones sociales y culturales, las entidades públicas, las empresas privadas, los medios de comunicación y los investigadores con el propósito de generar una reflexión permanente desde la integración de las perspectivas tradicional y moderna.





Esta estrategia se concibe como una propuesta pedagógica para la comunicación y/o educación de la tradición oral de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba, que podrá ser replicada en las instituciones educativas del país que le apuesten al diseño, desarrollo y evaluación de herramientas alternativas teóricas y prácticas para la conservación de la identidad de la cultura, que se fundamenten en el uso de metodologías de análisis participativo y que integren a los grupos y organizaciones culturales, tomando en cuenta los saberes locales y las visiones del mundo que se tejen entre las nuevas generaciones.

Queda en evidencia que el patrimonio cultural inmaterial está siendo permeado por las nuevas generaciones que identifican en las tecnologías una fuente de inspiración y comunicación. Parte de la solución radica en dejar de estigmatizarlas para convertirlas en la herramienta más poderosa de la comunicación de la tradición oral entre los públicos actuales. Asimismo, también es preciso comprender que la preservación del patrimonio cultural dejaría de ser una responsabilidad exclusiva de algunos grupos sociales e instituciones, para convertirse en un asunto de interés general que compete a todos los integrantes de la sociedad.



# 8

## ¿CUÁL ALTERNATIVA?

## *Hablemos de la propuesta pedagógica...*

La propuesta articula la comunicación y la educación para la enseñanza y el aprendizaje de la cultura popular del Caribe Colombiano en las instituciones educativas del departamento de Córdoba y plasma un conjunto de acciones contenidas en la *Estrategia educomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba*, que además contempla dos medios educativos – Libro de divulgación - cartilla y página web -, diseñados para complementar los saberes adquiridos en cada una de las fases propuestas en la estrategia.

Se espera, se convierta en una metodología eficaz que promueva la cultura popular a través de la Educomunicación; es decir, la interacción de actores en el aula y por fuera, la construcción social del conocimiento, la valoración del ser social, la producción de contenido educativo, el uso de los medios en la educación, entre otros.

Como es evidente, ante una inminente era digital, es necesario transformarse, sin perder los aspectos propios de la cultura Caribe, como la oralidad, preservando su conservación, solo que con nuevos lenguajes

Volver



y en formas distintas de relación, de comunicación y de transferencia. En este sentido, la presente propuesta es una apuesta innovadora de cambio social que deberá ser liderada por las Secretarías de Educación y las Secretarías de Cultura municipal y departamental, en alianza con otras instituciones y actores sociales estratégicos para impulsar esas transformaciones sociales que la cultura popular demanda.

### **Estrategia educomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba.**

La comunicación y la educación son claves para la promoción de la cultura popular. En esta medida, es fundamental propiciar escenarios de sensibilización e información en torno a los mitos y leyendas, para motivar a la acción y generar capacidades en las niñas, los niños y los jóvenes que conduzcan a la apropiación de los saberes ancestrales y a la movilización hacia nuevas formas de comprenderlos, comunicarlos y transferirlos. Por esta razón, la estrategia se fundamenta en las fases del proceso de cambio social propuestas por Unicef (2016):

**Tabla 4**  
*Fases del proceso de comunicación para cambio social*

<b>Fase</b>	<b>Descripción</b>
<i>Sensibilización</i>	Este momento propicia el acercamiento de los actores participantes al tema/problema que los convoca. Promueve la concienciación de las personas sobre la situación que viven y que los afecta.
<i>Información</i>	En este momento se presenta la información referente a la estrategia que se desarrollará para dar tratamiento al tema/problema. Propicia el pensamiento crítico y diálogo entre los actores.
<i>Motivación</i>	En este momento se anima a los actores a explorar y analizar el tema/problema. Conduce a la actuación con fines de solución.
<i>Generación de capacidades</i>	Este momento se inspira en la línea de investigación - acción para la gestión de conocimiento desde los saberes populares y su articulación con los nuevos conocimientos. Provee a los actores de herramientas para la solución del tema/problema y la gestión de asuntos locales.
<i>Apropiación</i>	Este momento favorece la comprensión de las relaciones entre los elementos que intervienen en el tema/problema y la participación activa de los actores. Se basa en el reconocimiento del asunto como suyo y establece responsabilidades para el mejoramiento.
<i>Movilización</i>	Este momento es resultado de un proceso participativo y colectivo orientado a consolidar la cultura del cambio en torno al surgimiento de alternativas integrales que contribuyan a la solución del tema/problema. Conduce a la transformación de las prácticas.



El desarrollo de cada una de las fases, están contenidas en las siguientes matrices que plantean los elementos de la estrategia, como son la acción, el objetivo, el alcance, los participantes, la metodología y los aprendizajes:

**Tabla 5**  
*Matriz de acciones / Fase Sensibilización*

<i>Acción</i>	<i>Feria de saberes</i>
<i>Objetivo</i>	Indagar los saberes previos de los actores participantes con respecto a la cultura popular del Caribe Colombiano, específicamente lo referente a la tradición oral de los mitos y leyendas.
<i>Alcance</i>	Identificar las nociones preliminares de los actores participantes con respecto a la tradición oral de los mitos y leyendas de la región Caribe colombiana, especialmente del departamento de Córdoba.
<i>Participante</i>	Directivos. Docentes. Estudiantes. Familiares. Organizaciones. Gestor cultural. Experto en semiología o pedagogía. Investigador(es) UPB.
<i>Metodología</i>	El docente presenta la estrategia que desarrollará la institución con la participación activa de la comunidad educativa, los actores sociales y las organizaciones del medio, bajo el acompañamiento de los investigadores de la Universidad Pontificia Bolivariana Montería, que le dieron origen.
	El docente introduce la primera fase del proceso de cambio social y explica su importancia para el desarrollo de la estrategia. Plantea la acción, el objetivo, el alcance, la metodología, los participantes y los aprendizajes que se buscan adquirir.
	El docente organiza a los estudiantes en grupos de trabajo para la realización de la actividad propuesta. Cada grupo, escoge un mito y una leyenda representativa de la región Caribe o del departamento de Córdoba, con el fin de explorarla en la sesión.
	Se escoge una forma de representación del mito y de la leyenda que explique los aspectos generales que lo(a) componen: título, año de creación, autor, origen, reseña, resumen, narración. Se sugieren emplear las formas de representación contenidas en el <i>Anexo 1. Medios alternativos</i> , dada la naturaleza popular, la accesibilidad, el mayor alcance, el menor costo, la creatividad, el impacto y la flexibilidad creativa, geográfica y demográfica que caracteriza a este tipo de medios.
	En un espacio físico de la institución, previamente definido por el docente, cada grupo realiza su representación del mito y de la leyenda. Para esto, se requiere la participación de la comunidad educativa.
	Se realiza una evaluación de la percepción de la representación de acuerdo con grupos etarios: cómo percibieron el mensaje y qué aprendieron de la actividad los niños, niñas y jóvenes (estudiantes) y los adultos (docentes, padres e invitados). Esta actividad la lideran los investigadores UPB, el gestor cultural y el experto en semiología o pedagogía con el fin de identificar las convergencias y divergencias entre las apreciaciones de cada grupo participante y su relación con el estado actual de la promoción de los mitos y leyendas.



Estrategia educomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba

	El equipo de producción del medio escolar documenta la experiencia y la divulga a través de las diferentes plataformas informativas de la institución, para el conocimiento general de los miembros del colegio, la comunidad circundante y la sociedad en general.
	El docente propicia la reflexión en torno a los aprendizajes de los actores participantes con respecto a la fase de sensibilización y los motiva a continuar en el desarrollo de la estrategia educomunicativa.
<i>Aprendizaje</i>	Despertar sentimientos. Transmitir emociones. Presentar nociones del tema. Emplear herramientas comunicativas para la comprensión del mensaje.

**Tabla 6**  
*Matriz de acciones/Fase Información*

<b>Acción</b>	<b>Taller de narración Contando Mitos y leyendas del Caribe Colombiano (parte I)</b>
<i>Objetivo</i>	Promover el pensamiento crítico y el diálogo colectivo entre los estudiantes y los actores sociales participantes, en torno a la cultura popular del Caribe Colombiano, específicamente lo referente a la tradición oral de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba.
<i>Alcance</i>	Profundizar los saberes previos e intercambiar experiencias entre los estudiantes y los representantes de la sociedad, el gobierno y las instituciones, en cuanto a la tradición oral de los mitos y leyendas del Caribe colombiano.
<i>Participante</i>	Directivo. Docente. Estudiante. Familiar. Experto en cultura. Gestor cultural. Funcionario público. Historiador. Periodista. Investigador(es) UPB.
<i>Metodología</i>	<p>Antes de iniciar esta segunda fase, el docente socializa los resultados finales de la evaluación propuesta anteriormente, da a conocer las conclusiones y explica la forma en que estos hallazgos se incorporarán en el desarrollo de la Estrategia. En este sentido, reflexiona sobre las convergencias y divergencias entre las apreciaciones de cada grupo etario y el impacto que estas generan en el tratamiento, conocimiento, apropiación y transferencia de los mitos y leyendas.</p> <p>El docente introduce la segunda fase del proceso de cambio social y explica su importancia para el desarrollo de la estrategia. Plantea la acción, el objetivo, el alcance, la metodología, los participantes y los aprendizajes que se buscan adquirir.</p> <p>El docente presenta el Libro de divulgación – cartilla Contando Mitos y leyendas de la Región Caribe Colombiana, medio educativo realizado por investigadores de la UPB que se emplea para el desarrollo de la fase. La institución, conforme a los medios con que cuenta, podrá emplear el documento en formato impreso o digital y complementar el conocimiento con otros textos guías declarados en el plan de estudio.</p> <p>Se realiza el <i>Club de lectura de los mitos y leyendas</i> con la participación de actores sociales y culturales de la región. Para la actividad, se crean escenarios de lectura, análisis e intercambio de saberes, debates, foros entre estudiantes, docentes, familiares, investigadores, expertos, funcionarios públicos, entre otras personalidades claves de la cultura popular. Para esta actividad, se sugiere emplear el Libro de divulgación – cartilla <i>Contando Mitos y leyendas de la Región Caribe Colombiana</i> y otros que la institución estipule.</p>

	El docente propicia la reflexión en torno a los aprendizajes de los actores participantes con respecto a la fase de información y los motiva a continuar en el desarrollo de la estrategia educomunicativa.
<i>Aprendizaje</i>	Otorgar sentido. Despertar interés. Desarrollar ideas. Promover pensamiento crítico y dialógico. Resolver dudas.

**Tabla 7**  
*Matriz de acciones / Fase Motivación*

<i>Acción</i>	<b>Taller de narración Contando Mitos y leyendas del Caribe Colombiano (parte II).</b>
<i>Objetivo</i>	Promover la narración oral como práctica cultural que integra los saberes populares, sociales y académicos en cuanto a la tradición oral de los mitos y leyendas del Caribe Colombiano, especialmente del departamento de Córdoba.
<i>Alcance</i>	Provocar nuevas formas de comunicación entre los actores estratégicos de la cultura popular, en torno a la tradición oral de los mitos y leyendas de la región Caribe colombiana desde la articulación de los saberes populares, sociales y académicos.
<i>Participante</i>	Directivo. Docente. Estudiante. Familiar. Experto en cultura. Gestor cultural. Funcionario público. Historiador. Periodista. Investigador(es) UPB.
<i>Metodología</i>	El docente introduce la tercera fase del proceso de cambio social y explica su importancia para el desarrollo de la estrategia. Plantea la acción, el objetivo, el alcance, la metodología, los participantes y los aprendizajes que se buscan adquirir. Para el desarrollo de la actividad, el docente convoca a los participantes de la fase anterior y organiza varios grupos de trabajo, que escogerán un mito y una leyenda representativa de la región. De esta forma, cada grupo contará con la participación de representantes sociales, culturales, académicos e institucionales, para hacer del taller una experiencia que involucre diferentes ideologías que motiven al intercambio, reflexión, diálogo, análisis, debate y consenso frente al tema que se aborda. Para la actividad, se sugiere emplear el Libro de divulgación - cartilla <i>Contando Mitos y leyendas de la Región Caribe Colombiana</i> . De forma paralela a la actividad, la institución convoca a los investigadores del proyecto de la UPB, quienes además son docentes del programa de Comunicación Social – Periodismo, para liderar un taller práctico en comunicación digital con el fin de cualificar al equipo de trabajo en la realización de las piezas comunicativas que se producirán. Se espera, se pueda realizar esta actividad por fuera del colegio en los laboratorios del Centro de Realización Audiovisual de la universidad, que en la actualidad cuentan con sala de redacción, estudio de televisión, set de grabación, laboratorio de radio, sala de edición y emisora.



**Estrategia educomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba**

	<p>Inicia la fase de realización audiovisual. Cada grupo produce una pieza audiovisual/digital que cuente la historia del mito y la leyenda, y que plasme la articulación de los saberes populares, sociales y académicos.</p> <p>Se sugieren los siguientes formatos de mayor preferencia entre las nuevas audiencias: shorts, reels, video, Tik Tok, infografías, álbum fotográfico digital, entre otros.</p> <p>El docente propicia la reflexión en torno a los aprendizajes de los actores participantes con respecto a la fase de motivación y los anima a continuar en el desarrollo de la estrategia educomunicativa.</p>
<i>Aprendizaje</i>	<p>Reflexionar.</p> <p>Descubrir cosas nuevas.</p> <p>Provocar voluntades.</p> <p>Impulsar acciones.</p> <p>Generar nuevo conocimiento.</p> <p>Emplear herramientas comunicativas para la comprensión del mensaje.</p>

**Tabla 8**

*Matriz de acciones / Fase Generación de capacidades*

<i>Acción</i>	<i>Taller de narración Contando Mitos y leyendas del Caribe Colombiano (parte III).</i>
<i>Objetivo</i>	Generar nuevo conocimiento a partir de la articulación de los saberes que se generan en torno a la tradición oral de los mitos y leyendas.
<i>Alcance</i>	Consolidar nuevas formas de gestionar el conocimiento de la tradición oral de los mitos y leyendas del Caribe colombiano.
<i>Participante</i>	<p>Directivo.</p> <p>Docente.</p> <p>Estudiante.</p> <p>Familiar.</p> <p>Experto / Gestor cultural.</p> <p>Funcionario público.</p> <p>Historiador.</p> <p>Periodista.</p> <p>Investigador(es) UPB.</p>
<i>Metodología</i>	<p>El docente introduce la cuarta fase del proceso de cambio social y explica su importancia para el desarrollo de la estrategia. Plantea la acción, el objetivo, el alcance, la metodología, los participantes y los aprendizajes que se buscan adquirir.</p> <p>Inicia la muestra audiovisual con la presentación de los mitos y las leyendas. Cada grupo hace la reseña, publica la pieza y analiza el tema.</p> <p>La muestra concluye con un conversatorio que convoca a los actores estratégicos de la cultura popular. Para dinamizar el encuentro, el docente lanza dos preguntas orientadoras y abre el debate:</p> <p>¿Cómo debemos comunicar los mitos y leyendas a las nuevas generaciones, sin perder la tradición oral de los pueblos del Caribe colombiano? -Se escuchan las opiniones y los productores de los medios escolares sistematizan los principales aportes-</p> <p>¿Cómo convertir a las nuevas generaciones en embajadores de la tradición oral de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba sin perder los rasgos identitarios de los pueblos del Caribe colombiano? -Se escuchan las opiniones y los productores de los medios escolares sistematizan los principales aportes-. Se finaliza la sesión e informa que las conclusiones se presentarán en el próximo encuentro.</p>





	<p>Se procede con la presentación de las conclusiones del conversatorio. Para continuar la estrategia, el encuentro se realiza en la sala de informática o en el salón haciendo uso de los dispositivos móviles. Durante esta, los participantes ingresan a la Página web <i>Contando Mitos y leyendas de la Región Caribe Colombiana</i> (<a href="#">Ver enlace en el apartado 8</a> ¿Cuál alternativa?, Hablemos de la propuesta pedagógica, Estrategia educomunicativa, Medios educativos, Página web), realizan un recorrido por la página guiados por el docente y/o investigador(es) UPB, conocen la fundamentación del proyecto de investigación que le da origen, leen las historias, ven los videos y las ilustraciones, analizan los testimonios, escuchan los fragmentos de las historias, realizan las actividades de entretenimiento, en compañía de Apolo, personaje mítico creado a partir de las sugerencias de los estudiantes en el grupo focal.</p> <p>El docente finaliza la fase de generación de capacidades y los motiva a continuar en el desarrollo de la estrategia educomunicativa.</p>
	<p>Los mejores momentos de la muestra y del conversatorio se publican en el medio escolar para el conocimiento general de los miembros del colegio, la comunidad circundante y la sociedad en general.</p>
<i>Aprendizaje</i>	<p>Diálogo de saberes.                  Crear redes de trabajo.                  Incentivar la creatividad.                  Emplear herramientas comunicativas para la comprensión del mensaje.                  Generar nuevo conocimiento.</p>

**Tabla 9**  
*Matriz de acciones /Fase Apropriación*

<i>Acción</i>	<b>Taller Mitos y leyendas representativas del departamento de Córdoba: de la oralidad tradicional a la narrativa digital".</b>
<i>Objetivo</i>	Analizar las nuevas comprensiones de la cultura popular del Caribe Colombiano en cuanto a la tradición oral de los mitos y leyendas entre las niñas, los niños y los adolescentes participantes.
<i>Alcance</i>	Identificar las narrativas, los lenguajes, las formas de transferencia del conocimiento y los formatos de difusión de mensajes que prefieren las niñas, los niños y los adolescentes, para la promoción de la tradición oral de los mitos y leyendas del Caribe Colombiano, especialmente del departamento de Córdoba.
<i>Participante</i>	Directivo. Docente. Estudiante. Investigador(es) UPB (opcional) Actores estratégicos de la cultura popular (opcional)
	<p>El docente introduce la quinta fase del proceso de cambio social y explica su importancia para el desarrollo de la estrategia. Plantea la acción, el objetivo, el alcance, la metodología, los participantes y los aprendizajes que se buscan adquirir.</p> <p>El docente da inicio al <i>Taller Mitos y leyendas representativas del departamento de Córdoba: de la oralidad tradicional a la narrativa digital</i> (Ver las instrucciones en el <i>Anexo 2. Taller Mitos y Leyenda guía de taller</i> y el material de apoyo audiovisual en el <i>Anexo 3. Taller Mitos y Leyendas presentación</i>), el cual se desarrollará de la siguiente manera:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>En primer lugar, se presenta el taller, los asistentes y la metodología.</li> <li>En segundo lugar, se muestran cuatro videos de los mitos y leyendas, dos del departamento de Córdoba y dos de la industria audiovisual.</li> </ol>

**Estrategia educomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba**

<i>Metodología</i>	<p>c) En tercer lugar, se propicia la reflexión en torno a las preguntas orientadoras ¿Cómo comienza?, ¿Cómo se desarrolla?, ¿Cómo finaliza?, ¿Qué personajes intervienen y cuáles son sus características?, ¿Qué les pareció fácil de entender?, ¿Qué les pareció difícil de entender?, para establecer convergencias y divergencias entre las historias que se desarrollan a través de la oralidad tradicional y aquellas contadas desde la narrativa digital presente en la industria audiovisual.</p> <p>d) En cuarto lugar, se concluye el taller con los aportes de los asistentes en cuanto a ¿Cómo comprenden las nuevas generaciones los mitos y leyendas? y ¿Qué forma de comunicación se debe emplear para transferir los mitos y leyendas?</p> <p>e) Finalmente, se despide el taller y se agradece la asistencia.</p>
<i>Aprendizaje</i>	<p>El docente aplica una técnica de recolección de información que evidencie el nivel de apropiación de los mitos/leyendas y los motiva a continuar en el desarrollo de la estrategia educomunicativa.</p> <p>El equipo de producción del medio escolar documenta la experiencia y la divulga a través de las diferentes plataformas informativas de la institución, para el conocimiento general de los miembros del colegio, la comunidad circundante y la sociedad en general.</p> <p>Desarrollar oportunidades. Tomar decisiones. Consolidar estrategia pedagógica. Emplear herramientas comunicativas para la comprensión del mensaje Hacer sostenible la estrategia.</p>

**Tabla 10**  
*Matriz de acciones / Fase Movilización*

<i>Acción</i>	<p><b><i>Muestra interinstitucional Las nuevas comprensiones de la Cultura popular del Caribe colombiano.</i></b></p>
<i>Objetivo</i>	<p>Generar un espacio reflexivo, participativo y colectivo orientado a la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano en cuanto a la tradición oral de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba.</p>
<i>Alcance</i>	<p>Convocar a instituciones educativas, organizaciones culturales, instituciones públicas y privadas, medios de comunicación y demás actores sociales a un espacio académico, artístico y cultural que represente la riqueza cultural del Caribe colombiano, especialmente del departamento de Córdoba.</p>
<i>Participante</i>	<p>Alcalde. Gobernador. Secretarios de Educación municipal y departamental. Secretarios de Cultura municipal y departamental. Funcionarios públicos. Instituciones educativas. Organizaciones culturales. Instituciones públicas y privadas. Medios de comunicación. Investigadores, gestores, expertos. Investigador(es) UPB.</p>
	<p>Se da inicio a la muestra interinstitucional con las palabras del presentador, quien explica a los participantes que esta acción hace parte de la sexta y última fase del proceso de cambio social contemplada en la estrategia educomunicativa. En este sentido, explica la acción, el objetivo, el alcance, la metodología, los participantes y los aprendizajes.</p>

	<p>Se desarrolla el conversatorio <i>Las nuevas comprensiones de la Cultura popular del Caribe colombiano</i>, protagonizado por los actores estratégicos que hacen parte de la estrategia educomunicativa. En este, se muestran los resultados alcanzados en cuanto a los aprendizajes adquiridos, el nivel de apropiación de los mitos/leyendas y las apuestas en materia de promoción de la tradición oral de los mitos y leyendas.</p> <p>Durante el conversatorio, se muestran los productos comunicativos realizados por el equipo de producción de los medios escolares que documentan estos aprendizajes.</p>
<i>Metodología</i>	<p>Se da inicio al recorrido de los participantes por los diferentes stands dispuestos en la muestra, que serán atendidos por instituciones, organizaciones, empresas o personalidades promotoras de las diferentes manifestaciones culturales de la sociedad Caribe. Estos, se organizarán por pabellones teniendo en cuenta su clasificación: artesanías, gastronomía, literatura, arte, cine, moda, música y bailes típicos, personajes destacados, lugares turísticos, eventos, tradición oral.</p> <p>Se sugiere que el evento se realice en un lugar estratégico de la ciudad (centro comercial, centro cultural o centro de convenciones, plaza pública, etc.). La muestra se alterna con presentaciones artísticas y culturales, a cargo de personas y organizaciones que promueven la cultura popular de la Región Caribe.</p> <p>El equipo de producción del medio escolar documenta el evento y lo divulga a través de las diferentes plataformas informativas de la institución, para el conocimiento general de los miembros del colegio, la comunidad circundante y la sociedad en general.</p> <p>Los periodistas invitados cubren el evento y divulgan la información a través de los medios locales de la ciudad y el departamento.</p> <p>Finaliza la Estrategia Educomunicativa en la institución.</p>
<i>Aprendizaje</i>	<p>Convocar voluntades.</p> <p>Construir redes de diálogo.</p> <p>Consolidar estrategia pedagógica.</p> <p>Hacer sostenible.</p>

## Medios educativos

Los medios educativos se constituyen en un vínculo directo de los educandos con el entorno; con la realidad que viven. Son considerados vehículos de enseñanza y aprendizaje, puesto ofrecen información del mundo físico y social que el estudiante apropia para comprender el contenido y contextualizarlo. A través de estos, los educandos acceden a la información y al conocimiento, fomentan el intercambio de ideas, propician el diálogo de saberes, favorecen la cooperación, estimulan la creación y desarrollo de nuevos pensamientos que responden a las dinámicas del mundo actual.

La Estrategia educomunicativa plantea el diseño de dos medios educativos, Libro de divulgación - cartilla *Contando Mitos y leyendas de la Región Caribe Colombiana* y la página web *Contando Mitos*



y *leyendas de la Región Caribe Colombiana*, que se empleen como recursos pedagógicos complementarios para la implementación de las fases de Información y Generación de capacidades, propuestas en el marco de la estrategia.

**Tabla 11**  
*Medios educativos*

<i>Fase</i>	<i>Categoría</i>	<i>Denominación</i>	<i>Objetivo</i>
<i>Información</i>	Libro de divulgación - cartilla	Contando Mitos y leyendas de la Región Caribe Colombiana.	Promover el pensamiento crítico y el diálogo colectivo entre los estudiantes y los actores sociales participantes, en torno a la cultura popular del Caribe Colombiano, específicamente lo referente a la tradición oral de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba.
<i>Generación de capacidades</i>	Página Web.	Contando Mitos y leyendas de la Región Caribe Colombiana.	Generar nuevo conocimiento a partir de la articulación de los saberes que se generan en torno a la tradición oral de los mitos y leyendas.

Ambos medios son creados por docentes investigadores del grupo COEDU durante los años 2022 y 2023 con la participación de estudiantes del Semillero Gestores de la Comunicación, diseñadores e ilustradores y el concurso de educandos y docentes de las instituciones educativas Antonio Nariño, Liceo Montería, Sagrada Familia y Santa Rosa de Lima, de expertos y gestores culturales del departamento de Córdoba.

Es importante mencionar que ambos medios están inspirados en los gustos y preferencias de las niñas, los niños y los adolescentes que participaron de la investigación, quienes propusieron algunas recomendaciones relacionadas con el contenido y la estética de este tipo de recursos pedagógicos. Lo anterior, sumado a las tendencias en la realización de este tipo de productos de generación de nuevo conocimiento, se resume en la siguiente tabla:

**Tabla 12**

*Preferencias en cuanto a la producción del medio*

<b>Rol</b>	<b>Preferencia</b>
<i>Tipo de medio</i>	Medio impreso (libro o cartilla). Medio audiovisual (video). Medio digital (E-book o página web).
<i>Lenguaje</i>	Divertido, ameno. Mágico (extraordinario).
<i>Presentación de los mitos y leyendas</i>	Introducción del tema. Sección de mitos y leyendas. Información general de los mitos y las leyendas.
<i>Narrador</i>	Personaje que relate las historias. Personaje mítico.
<i>Entretenimiento</i>	Actividades para la recreación. Juegos relacionados con los mitos y leyendas

Estos medios educativos serán presentados a las entidades gubernamentales para su aprobación y uso masivo en las instituciones educativas de la ciudad de Montería y el departamento de Córdoba, para de esta manera convertirlos en medios educativos que se articulen al proceso de enseñanza - aprendizaje que lideran todas las instituciones educativas de la región y en recurso pedagógico construido por autores locales que integre el sistema de medios que emplea la escuela para promover a través del descubrimiento, la interiorización, el conocimiento y la transferencia la cultura popular y la tradición oral.

***Libro de divulgación - cartilla***

Libro de divulgación - cartilla *Contando Mitos y leyendas de la Región Caribe Colombiana* es un medio educativo de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje creado por autores locales. Se inspira en la tradición oral, un aspecto fundamental de la cultura popular del Caribe colombiano, que despierta interés general debido a su importancia para las distintas generaciones. Trata el tema de los mitos y leyendas especialmente del departamento de Córdoba con fines informativos, formativos y de entretenimiento.

Se puede usar en formato impreso o digital. En su estilo, emplea un lenguaje sencillo y popular, mismo que caracteriza la narración de este tipo de historias ocurridas en los pueblos del Caribe



colombiano. Combina texto, narraciones, ilustraciones y actividades de esparcimiento que hacen la experiencia amena y divertida. Cuenta con un personaje mítico denominado Apolo, que acompaña al lector en todos los relatos. Puede ser empleado en el aula, en el seno de los hogares o en cualquier otro espacio donde se trate el tema.

El propósito del libro es múltiple. Es un medio orientado principalmente a la formación pedagógica de los estudiantes de básica primaria y secundaria de las instituciones educativas del departamento de Córdoba para el conocimiento y entrenamiento de los mitos y leyendas representativos de la región, que además podrá ser empleado por instituciones de orden municipal y departamental, gestores e investigadores culturales que velen por la difusión, conservación y rescate de este tipo de tradiciones.

**Tabla 13**

*Productores Libro de divulgación - cartilla*

<i><b>Rol</b></i>	<i><b>Participante</b></i>	<i><b>Función</b></i>
<i>Docente</i>	Ana Lorena Malluk Marengo	Coordinador
	Carlos José Rodríguez Hoyos. Flora del Pilar Fernández Ortega. Rafael Gustavo Figueroa Altamiranda. Jorge Agudelo Jiménez. Ana Lorena Malluk Marengo.	Investigador Realizador
<i>Estudiante</i>	Andrea Carolina Ramos Arcia. Betsy Liliana Soto Correa. Daniela Mena Herrera. Edgar Fernando Diago Narváez. Luz Nelly Castillo Díaz. Sofía Isabella Méndez Torres. Valentina García Flórez. Verónica Rangel Jaller.	Semillerista Realizador
<i>Experto en producción</i>	Felipe Restrepo Arango. Erik Lominett. Valentina García Flórez. Jorge Agudelo Jiménez.	Diseño Realizador
<i>Secretaria de Educación Municipio de Montería</i>	Claudia Espitia Bru.	Fuente institucional
<i>Secretario de Educación Municipio de Montería</i>	Oscar González Herrera.	
<i>Docentes y estudiantes de instituciones educativas</i>	Antonio Nariño. Liceo Montería. Sagrada Familia. Santa Rosa de Lima.	Fuente educativa
<i>Experto en cultura</i>	William Fortich Díaz	Fuente cultural
<i>Gestor cultural</i>	Alfonso Hamburg Fernández. Augusto Amador Soto. William Puche Barraza	

En atención a las características de este tipo de productos de generación de nuevo conocimiento en lo que respecta al contenido y estética, el libro tiene la siguiente estructura:

**Tabla 14**  
*Estructura Libro de formación*

<i>Secciones</i>	<i>Mitos</i>	<i>Leyendas</i>	<i>Estructura</i>
<i>Prólogo</i> <i>El personaje</i> <i>El problema</i> <i>Las concepciones</i> <i>Los métodos</i> <i>Los hallazgos</i> <i>Las conclusiones</i> <i>Las recomendaciones</i> <i>El medio educativo</i> <i>¿Qué son los mitos?</i> <i>Mitos de la región</i> <i>Caribe colombiana</i> <i>Actividades de</i> <i>esparcimiento</i> <i>¿Qué son las leyendas?</i> <i>Leyendas de la región</i> <i>Caribe colombiana</i> <i>Actividades de</i> <i>esparcimiento</i> <i>Los autores</i>	El hijo de Pushaina. Namaku el hombre tigre. La tentación de Kimaku. El canto del Yacabó. El mito de la creación Zenú. Los niños en cruz.	El hombre caimán. La Mojana. El cacique Tundama. La leyenda de Francisco el hombre. Los animeros. El Pío, Pío Gavilán. La fuga del ánima. El gritón. La luz del playón. El hombre hicotea. El Dios del Sinú. Juan Lara La fuga del ánima. El gritón. La Patasola. La Llorona. El Pájaro Macuá. El Hojarasquín del monte.	Título. Reseña. Autor. Lugar de origen. Fecha de origen. Historia. Diseño/Ilustración.

### Página web

La página web *Contando Mitos y leyendas de la Región Caribe Colombiana* es un recurso multimedia educativo de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje creado por autores locales. Se inspira en la tradición oral contada a través de textos, audios, imágenes, ilustraciones, entre otros recursos, que confieren gran poder al espacio web y a sus objetos. De esta manera, la información que se presenta de la cultura popular, sumada a elementos como la conectividad y capacidad de comunicación, la hacen atractiva para las nuevas audiencias.

Se caracteriza por emplear un lenguaje sencillo y popular. Su diseño es atractivo y funcional, la navegación es sencilla y cuenta con elementos fáciles de ubicar que permiten un recorrido por las diferentes ventanas. Combina textos, sonido, videos, imágenes, entre otros que hacen la experiencia mucho más amena y divertida. Cuenta con un personaje mítico denominado Apolo, que acompaña al espectador en los relatos y las actividades de esparcimiento. Puede ser vista en el aula o en cualquier espacio ya sea en computador, tablet, celular y cualquier dispositivo tecnológico.



Presenta recursos que pueden analizarse en forma concurrente o separada sin alternar el mensaje o la intención del mismo. Posee un carácter flexible, dado que puede ser vista en el tiempo y en el lugar que el espectador elija. El propósito es múltiple; se orienta a la formación pedagógica de los estudiantes para el conocimiento y entrenamiento de los mitos y leyendas representativos de la región, entretiene gracias a su aspecto visual y estilo de narración, y puede ser vista por cualquier persona en cualquier lugar del mundo.

**Tabla 15**  
*Productores Página web*

<i>Rol</i>	<i>Participante</i>	<i>Función</i>
<i>Docente</i>	Ana Lorena Malluk Marengo.	Coordinador
	Carlos José Rodríguez Hoyos. Flora del Pilar Fernández Ortega. Rafael Gustavo Figueroa Altamiranda. Jorge Agudelo Jiménez. Ana Lorena Malluk Marengo.	Investigador Realizador
<i>Estudiante</i>	Daniela Mena Herrera. Edgar Fernando Diago Narváez. Verónica Rangel Jaller Andrea Carolina Ramos Arcia. Betsy Liliana Soto Correa. Luz Nelly Castillo Díaz. Sofia Isabella Méndez Torres. Valentina García Flórez.	Semillerista Realizador
<i>Experto en producción</i>	Jorge Agudelo Jiménez. Felipe Restrepo Arango. Erik Lominett. Valentina García Flórez.	Diseño Realizador
<i>Secretaria de Educación Municipio de Montería</i>	Claudia Espitia Bru.	Fuente Institucional
<i>Secretario de Educación Municipio de Montería</i>	Oscar González Herrera.	
<i>Docentes y estudiantes de instituciones educativas</i>	Antonio Nariño. Liceo Montería. Sagrada Familia. Santa Rosa de Lima.	Fuente educativa
<i>Experto en cultura</i>	William Fortich Díaz	Fuente Cultural
<i>Gestor cultural</i>	Alfonso Hamburg Fernández. Augusto Amador Soto. William Puche Barraza	

En atención a las características de este tipo de productos de generación de nuevo conocimiento en lo que respecta al contenido y estética, la página tiene la siguiente estructura:



**Tabla 16**  
*Estructura Página web*

<i>Ventana</i>	<i>Multimedia</i>	<i>Contenido</i>
<i>Inicio</i>	<p>Texto escrito (presentación). Video (presentación docente investigador). Video (invitación a explorar la página). Floter. Enlace a todas las ventanas. Ilustraciones.</p>	<p>Bienvenidos Presentación ventana Tradición oral Presentación ventana Mitos Presentación ventana Leyendas Presentación ventana Entretenimiento Presentación ventana Cartilla</p>
<i>Tradición oral</i>	<p>Texto escrito (presentación). Video ¿Sabías qué? (estudiante). Video ¿Sabías qué? (estudiante). Video (experto en cultura). Ilustraciones.</p>	<p>Presentación de la investigación Análisis Tradición oral como forma de expresión de la cultura popular. Metodología</p>
<i>Mitos</i>	<p>Texto escrito (presentación). Video ¿Sabías qué son los Mitos? (estudiante). Video ¿Sabías qué caracteriza a los Mitos? (estudiante). Fragmentos escritos de los Mitos. Video ¿Sabías qué? (docente). Enlace (textos de los Mitos). Fotografías (actividades realizadas). Ilustraciones.</p>	<p>El hijo de Pushaina. Namaku el hombre tigre. La tentación de Kimaku. El canto del Yacabó. El mito de la creación Zenú. Los niños en cruz.</p>
<i>Leyendas</i>	<p>Texto escrito (presentación). Video ¿Sabías qué son las leyendas? (estudiante). Video ¿Sabías qué caracteriza a las Leyendas? (estudiante). Fragmentos de las Leyendas. Video ¿Sabías qué? (docente). Enlace (textos de las Leyendas). Fotografías (actividades realizadas). Ilustraciones.</p>	<p>El hombre caimán. La Mojana. El cacique Tundama. La leyenda de Francisco el hombre. Los animeros. El Pío, Pío Gavilán. La fuga del ánima. El gritón. La luz del playón. El hombre hícotea. El Dios del Sinú. Juan Lara La fuga del ánima. El gritón. La Patasola. La Llorona. El Pájaro Macuá. El Hojarasquín del monte.</p>
<i>Fragmentos</i>	<p>Fragmentos escritos de Mitos y Leyendas. Piezas sonoras de fragmentos de Mitos y Leyendas. Ilustraciones.</p>	<p>Introducción ¡Aprendamos escuchando!</p>
<i>Entretenimiento</i>	<p>Texto escrito. Video (invitación a jugar Mitos y Leyendas). Actividades Mitos. Actividades Leyendas. Ilustraciones.</p>	<p>Fragmentos Mitos Fragmentos Leyendas Introducción ¡Aprendamos jugando! Actividades Mitos Actividades Leyendas</p>



Estrategia educomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba

<i>Libro de divulgación - cartilla</i>	Texto escrito. Enlace a Cartilla. Video aspectos por recordar de los Mitos (docente). Video aspectos por recordar de las Leyendas (docente).	Libro Créditos
--	---	-------------------

Visitando el dominio <https://mitosyleyendasrela.wixsite.com/mitosyleyendas> podrá hacer un recorrido cultural por los mitos y leyendas representativos del departamento de Córdoba y de la Región Caribe colombiana.

Finalmente, la estrategia educomunicativa y sus medios educativos son pretextos para propiciar la creación, reforzamiento y desarrollo de espacios comunicativos en las instituciones educativas en torno a la cultura popular del Caribe colombiano a través de la tradición oral de los mitos y leyendas, ya que estimulan a los diferentes actores del proceso educativo al aprendizaje colaborativo (De Oliveira, citado en Castro, 2016) por medio de la multiplicidad de lenguajes, saberes y escrituras.

Con iniciativa se pretende comprometer a la escuela en la preservación de la cultura popular, impactar la propuesta curricular, trascender del aula de clase y generar un espacio significativo para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano, específicamente lo referente a la tradición oral de los mitos y leyendas a través del pensamiento crítico y dialógico entre actores, las formas de comunicación entre los jóvenes y adultos, la generación de conocimiento a partir de la articulación de los saberes populares, sociales y académicos; y el análisis de las nuevas comprensiones de la cultura popular del Caribe Colombiano que tienen las niñas, los niños y los adolescentes.

## Bibliografía

- Aguaded, I., & Martín, D. (2013). Educomunicación y radios universitarias: Panorama internacional y perspectivas futuras. *Chasqui* (124).
- Amador, A. (2005) La Cordobesia Integridad Cultural de Córdoba. Ed 1. Ed: Comunicaciones Soto Punto Amador. ISBN 978-958-33-8227-7.
- Amú, S. & Gamboa, Y. (2019). Los mitos y leyendas como medio de recuperación de memoria e identidad en los territorios afrovallecaucanos de Chagres, Juanchaco y Ladrilleros a través de la historia oral. Universidad Santiago de Cali. <https://repository.usc.edu.co/bitstream/handle/20.500.12421/4270/LOS%20MITOS%20Y%20LEYENDAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ayala, D. (2020). Colombian museum of historical Memory. *Historia y Memoria*, 20, 135–168. <https://doi.org/10.19053/20275137.n20.2020.9549>
- Barbas, Á. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado.
- Barbero, J. (2017). Jóvenes: comunicación e identidad. *Jóvenes entre el palimpsesto y el hipertexto* (pp. 83-94). Ned ediciones.
- Bauman, Z. (2004). Modernidad líquida. Fondo de Cultura Económica
- Byung, Han. (2014). La sociedad del hiperconsumismo, España.
- Bustacara, M. (2017). Mitos y leyendas de Colombia. Ed: Escar.
- Castro, E. (2016). Educomunicación. Los primeros 60 años de una historia polisémica. *Rehuso Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales* 1(2), 103-119. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047234>



- Carretero, A. (2006). La persistencia del mito y de lo imaginario en la cultura contemporánea. *Política y Sociedad*, 43(2), 107-126. <https://revistas.ucm.es/index.php/POSO/article/view/POSO0606220107A>.
- Choin, D. (2012). Mito, memoria, tradición e identidad en misteriosa Buenos Aires de Manuel Mujica Láinez. Alicante: Universidad de Alicante.
- De Sevilla, M., De Tovar, L., y Arráez Belly, M. (2006). El mito: La explicación de una realidad. *Laurus*, 12(21), 122-137. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102110.pdf>
- Durai, D., & Soundararajan, D. (2020). Myth, Folk – lore and Reality in the plays of Girish Karnad. <https://www.semanticscholar.org/paper/MYTH%2C-FOLKLORE-AND-REALITY-IN-THE-PLAYS-OF-GIRISH-Durai-Soundararajan/e9ec79f5473745b190383921f6aae41f85feae10>
- Educomunicación portal web (2018). La Educomunicación, una alternativa para crear ecosistemas. <http://educomunicacion.com.ar/la-educomunicacion-una-alternativa-para-crear-ecosistemas/>
- Eliade, M. (1962). Mito y realidad. Universidad de Chicago. <http://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Eliade,%20Mircea%20-%20Mito%20Y%20Realidad.pdf>
- Ember, C., & Ember, M. (1996). Antropología cultural. Ed: prentice-hall. <https://www.casadellibro.com.co/libro-antropologia-cultural/9788489660168/552166>
- Ember, M. (1997). Antropología Cultural: Descripción de una cultura. Madrid. España: McGraw-Hill.
- Escandón, P. (2019). Heritage of mutant interface. Narrative and dissemination of Ecuadorian cultural heritage in social networks. *Hipertext.Net: Revista Académica Sobre Documentación Digital y Comunicación Interactiva*, 0(18), 56–65. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2019.i18.06>

- Exbrayat, J. (1996). *Historia de Montería*. Editorial Librería Domus Libri. ISBN 978-958-95627-1-0
- Fahara, M. (1996). *La educación encierra un tesoro*. Unesco. Ed: Santillana.
- Fernández O, F. (2012). Rescate de la tradición oral en cuanto a los mitos y leyendas del Sinú, San Jorge y las sabanas cordobesas en una serie educativa radiofónica. Universidad Pontificia Bolivariana.
- Fernández, M. (2012). Influencia de los medios masivos sobre la cultura en la sociedad. <https://www.clubensayos.com/Tecnolog%C3%ADa/Influencia-De-Los-Medios-Masivos-Sobre-La-Cultura/481454.html>
- García Canclini, N. (1981). *Cultura y sociedad: una introducción*. Dirección General de Educación Indígena de la SEP México.
- Gobernación de Córdoba. (2014). <http://www.cordoba.gov.co/cordoba/historia.htmlg>.
- González, C. (2017). Sobre la cultura popular: un acercamiento. *Estudios Sobre Las Culturas Contemporáneas*, 24(47), 65–82. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/316/31655797004/html/index.html>
- González, Z., & Azuaje, E. (2008). Saberes populares: voces ágrafas del espacio local comunitario. *Geoenseñanza*, vol. 13, núm. 2, pp. 233-242 Universidad de los Andes, Venezuela.
- Gutiérrez, S. (2021). Giro rural y memorias del conflicto armado en la novela colombiana del siglo XXI. *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, 8(15), 35–61. <https://doi.org/10.5195/ct/2020.479>
- Gupta, R. (2019). *Myth as the Primordial Language of the Primordial Man: A Reflective Account*. *Language in India*, 19(5), 463–472. <https://web.p.ebscohost.com/t?direct=true&profile=ehost&scope=site&authtype=crawler&jr>



*nl=19302940&AN=136795339&h=tNW6l6rZM2dCjs6  
nFXMrdGsSc1F9DDyFCOJZKpx%2fO9me5hOx2wjRjx-  
minWebAuth&resultLocal=ErrCrlNotAuth&crlhashurl=login.  
px%3fdirect%3dtrue%26profile%3dehost%26scope%3dsite%  
26authtype%3dcrawler%26jrnl%3d19302940%  
26AN%3d136795339*

- Hobsbawm, E. (1995). *Era dos extremos: o breve século XX 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras.
- Huergo, J., & Fernández, M. (2000). *Cultura Escolar, Cultura Mediática. Intersecciones* (1). Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Kaplun, M. (1998). *Procesos educativos y canales de comunicación*. F. C. Montúfar, Ed.
- Leal, D. (2011). *Saberes populares: una estrategia para la educación holística en la escuela integral bolivariana Francisco de Miranda*. Centro de investigación y estudios gerenciales. Barquisimeto.
- Lemiez, G., & Conforti, M. (2019). *Historia local, patrimonio cultural y medios de comunicación. El rol de la prensa en la construcción de una identidad industrial en el centro de la provincia de Buenos Aires, Argentina. Historia Regional*, 40(3), 1–14. <http://historiaregional.org/ojs/index.php/historiaregional/index>
- López, A., & Encabo, E. (2003). *Cómo enseñar a través de los mitos. Didáctica*. Vol. 15 121-138 <https://redined.educacion.gob.es/xmloi/bitstream/handle/11162/22186/20321-20361-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- López, L. (1986). *Introducción a los medios masivos de comunicación*. Ed: USTA.
- Lull, J. (2009). *Medios, Comunicación, Cultura. Aproximación Global*. Buenos Aires, Madrid: Amorrortu Editores.

- Malo, C. (2006). *Arte y Cultura Popular*. Cuenca: Universidad del Azuay - Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares. <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/handle/cidap/299>.
- Münch, L., & Ángeles, E. (2005). *Métodos y Técnicas De Investigación*. Trillas.
- McGuigan, J. (2012). Raymond Williams on Culture and Society. *A Journal of Cultural Materialism*, 10, 40–54. <https://www.jstor.org/stable/26920315>
- M'Raiji, J. (2017). Orality, literacy, and the urban legend as represented in the literary works of Unity Dow. *AWA Journal of Language & Communication*, 11(1), 68–79. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=lw0tcMQAAAAJ&citation\\_for\\_view=lw0tcMQAAAAJ:u5HHmVD\\_u08C](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=lw0tcMQAAAAJ&citation_for_view=lw0tcMQAAAAJ:u5HHmVD_u08C)
- Martínez, M. (2011). La función social y psicológica del mito. *Káñina, Rev. Artes y Letras*, Univ. Costa Rica. XXXV (1): 187-199. <https://www.redalyc.org/pdf/442/44248789014.pdf>.
- Ministerio de Cultura. (2010). Zenú, la gente de la palabra. República de Colombia. <https://www.mincultura.gov.co/areas/poblaciones/noticias/Documents/Caracterizaci%C3%B3n%20del%20pueblo%20Zen%C3%BA.pdf>
- Molano, O. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, 7, 69–84. <https://www.redalyc.org/pdf/675/67500705.pdf>
- Muñoz, D. (2003). Construcción narrativa en la historia oral. *Nómadas*, 94–102. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3991962>
- Ñaupas, H., Mejía, E., Novoa, E., & Villagómez, A. (2014). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa*. Bogotá: Ediciones de la Universidad de Bogotá.
- Núñez, M., & Ortiz, V. (2019). Colecciones digitales del patrimonio cultural de Canarias: situación actual y propuesta de actuación.



*Revista General de Información y Documentación*, 29(1), 141–165. <https://doi.org/10.5209/rgid.64552>

- Otálvaro, R. (1994). *En el país de los Zenúes*. Cooperativa Editorial Magisterio Primera edición. ISBN 9789582001810. Bogotá, Colombia.
- Pérez, J. (2015). El nuevo paradigma de la comunicación en la educación. <http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/es/blog/jose-manuel-perez-tornero/cambio-de-paradigma-en-la-educacion-como-transformar-los-valores-en>
- Pineda, N. (1999). *Tres Conceptos de ciudadanía para el desarrollo de México*. Este País.
- Piñuel, J. (1995). *Metodología general: conocimiento científico e investigación en comunicación social*. Madrid, España: Síntesis.
- Raymond Williams (Lull, 2009), *Cultura y comunicación*. *Revista Tradición Oral en el Aula* (vol. 16- 2009) De la Coordinación Educativa y Cultural Centro Americana.
- Romero, G. (2021). Memorias cercanas y memorias lejanas: de los relatos sobre la experiencia local de la violencia a la configuración de una narrativa conmemorativa en Colombia. *Etnográfica*. Vol. 25 (2), 335–356. <https://doi.org/10.4000/etnografica.9733>
- Saldarriaga, S. (2021). Giro rural y memorias del conflicto armado en la novela colombiana del siglo XXI. *Catedral Tomada. Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, 8(15), 35–61. <https://doi.org/10.5195/ct/2020.479>
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). Metodología de la investigación. *Metodología de la investigación*. <https://doi.org/ISBN978-92-75-32913-9>
- Secretaría de Cultura de Córdoba (2014). Biblioteca David Martínez. [http://culturadecordoba.tripod.com/zenues/cultura\\_zenu.html](http://culturadecordoba.tripod.com/zenues/cultura_zenu.html) 16
- Silva, F. (2000). *Mitos y leyendas colombianos*. Hillman Publicaciones Panamericana. Bogotá, Colombia.



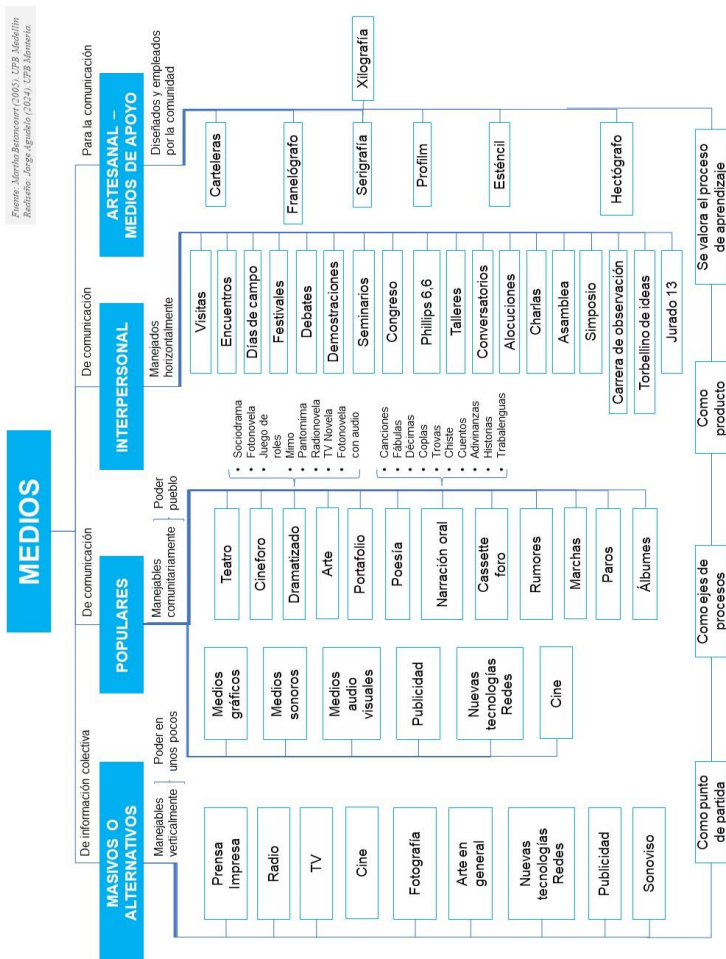


- Unicef (2016). *Comunicación, Desarrollo y Derechos Humanos*. Cuadernillo 1. ISBN: 987-9286-53-9. Primera edición.
- Valencia, G (1994). *Córdoba su gente su folclor*. Editorial Mocarí. 3a. Montería, Colombia.
- Valencia, G. (1996). *Murrucucú*. ISBN: 978-958-9491-03-4. Editorial Librería Domus Libri.
- Villa, E (s.f.). *La literatura oral: mito y leyenda*. <https://repositorio.flacsoandes.edu.ec/bitstream/10469/3567/8/07.%20La%20literatura%20oral.%20Mito%20y%20leyenda.%20Eugenia%20Villa.pdf>
- Yin, R. (1993). *Applications of Case Study Research*. *Cosmos Corporation/ Applied Social Research Methods Series*. Vol 34. Washington.
- Zapata, J. (2016). *La cultura popular: una discusión inacabada*. *Razón y Palabra*, 20(4), 788–802. <http://revistas.comunicacionudlh.edu.ec/index.php/ryp>



## ANEXOS

## Anexo 1. Medios alternativos



Fuente: Martha Betancourt (2005). UPB Medellín.



## Anexo 2. Taller Mitos y Leyenda guía de taller



Guía de taller

Elaborada por:

Ana Lorena Malluk Marengo, Carlos José Rodríguez Hoyos

### TALLER MITOS Y LEYENDAS DEL CARIBE COLOMBIANO: DE LA ORALIDAD TRADICIONAL A LA NARRATIVA DIGITAL\*

Usted ha sido invitado a hacer parte de este taller que se considera un recurso pedagógico de trabajo grupal que promueve el diálogo e intercambio de experiencias y percepciones por parte de personas que participan en él y conduce a la construcción colaborativa de conocimiento. El taller corresponde a un enfoque metodológico que tiene el doble objetivo de intervenir en una realidad determinada (acción) y crear conocimiento o teorías acerca de dicha acción. Sus resultados dan cuenta de una intervención activa sobre una realidad como la construcción de teoría o conocimiento a través de la investigación (Oliveira, 2015).

**Propósito:** Analizar las nuevas comprensiones de la cultura popular del Caribe Colombiano en cuanto a la tradición oral de los mitos y leyendas entre las niñas, los niños y los adolescentes participantes.

**Población:** estudiantes y actores estratégicos de la cultura popular.

**Duración:** 150 minutos.

**Fecha de realización:**

**Datos de los participantes:**

---

\* *Nota aclaratoria: el presente taller se articula a la Estrategia educomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba, creada por los investigadores de la Universidad Pontificia Bolivariana Sede Montería, entre julio de 2020 y agosto de 2023.*

Volver





## PLAN DE TRABAJO

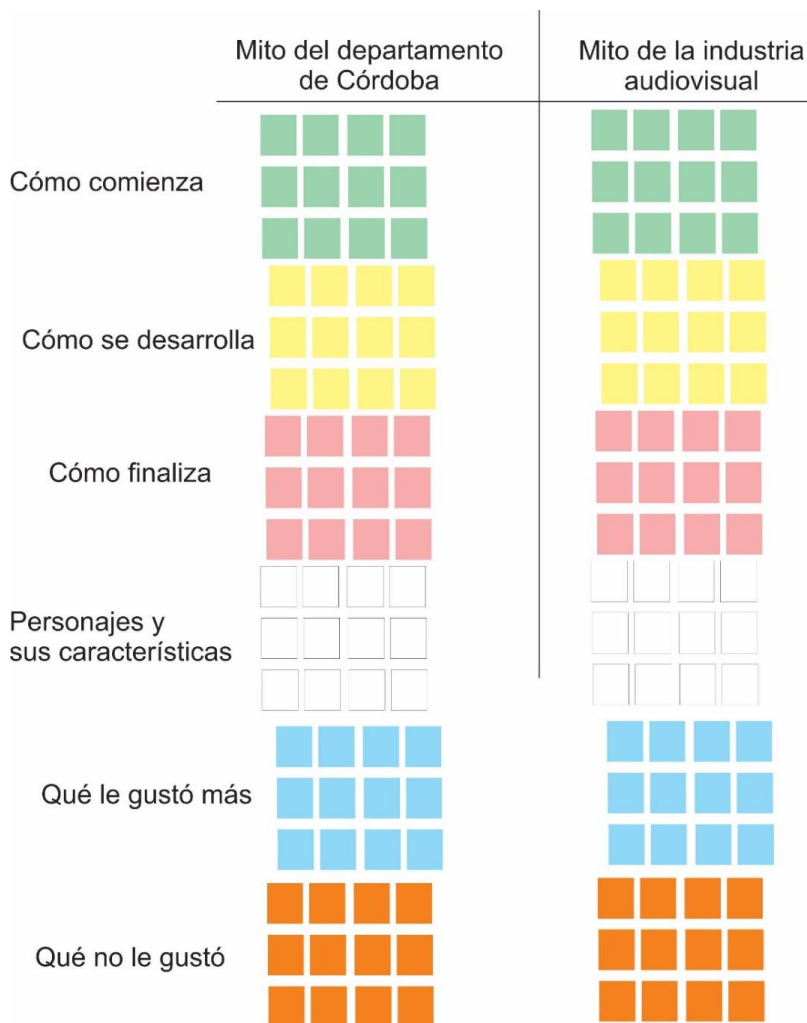
<i>Actividad</i>	<i>Descripción</i>	<i>Recursos</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Presentación del taller y de los participantes.</i>	Se explica el propósito del taller. Se lleva a cabo la presentación de estudiantes, docentes y participantes. Se socializa el paso a paso de la actividad.	Facilitador Participantes Anexo 3.	15 minutos
<i>Presentación de mito del departamento de Córdoba y de mito de la industria audiovisual.</i>	Se les informa a los participantes que verán dos videos para que den respuesta a los siguientes aspectos: <u>El mito de la creación Zenú</u> en formato impreso. <u>La historia del universo</u> producido por Marvel en formato audiovisual. ¿Cómo comienza? ¿Cómo se desarrolla? ¿Cómo finaliza? ¿Qué personajes intervienen? ¿Cuáles son sus características de los personajes? ¿Qué le pareció fácil de entender? ¿Qué le pareció difícil de entender?	Facilitador Participantes Anexo 3.  Video beam o televisor, parlante, computador, conexión a internet o videos descargados.	20 minutos
<i>Reflexión en torno a los mitos</i>	Con base en las preguntas anteriores, los participantes dialogan sobre los videos, realizando una comparación entre los dos mitos. Para registrar sus respuestas, se les entregan fichas de cartulinas de colores para que anoten sus apreciaciones, así: Fichas verdes: inicio del mito. Fichas amarillas: desarrollo del mito. Fichas rosadas: fin del mito. Fichas azules: personajes del mito y características. Adicionalmente: Oral: lo más comprendido. Oral: lo menos comprendido.  Todas estas fichas se van pegando en el tablero, de modo que, al final, tendremos una visualización general de las apreciaciones (figura 1).	Facilitador Participantes Anexo 3.  Fichas de colores, según se indica en la descripción; al menos 24 fichas de cada color. Cinta pegante. Lapiceros. Marcador. Borrador de tablero blanco.	30 minutos



<i>Actividad</i>	<i>Descripción</i>	<i>Recursos</i>	<i>Tiempo</i>
<i>Presentación de leyenda del departamento de Córdoba y de leyenda de la industria audiovisual.</i>	<p>Se les informa a los participantes que verán dos videos para que den respuesta a los siguientes aspectos:  <u>La Llorona en formato impreso.</u>  <u>La leyenda de Thor</u> producido por Marvel en formato audiovisual.</p> <p>¿Cómo comienza?                      ¿Cómo se desarrolla?                      ¿Cómo finaliza?                      ¿Qué personajes intervienen?                      ¿Cuáles son sus características de los personajes?                      ¿Qué le pareció fácil de entender?                      ¿Qué le pareció difícil de entender?</p>	<p>Facilitador                      Participantes                      Anexo 3.</p> <p>Video beam o televisor, parlante, computador, conexión a internet o videos descargados.</p>	20 minutos
<i>Reflexión en torno a las leyendas</i>	<p>Con base en las preguntas anteriores, los participantes dialogan sobre los videos, realizando una comparación entre las dos leyendas. Para registrar sus respuestas, se les entregan fichas de cartulinas de colores para que anoten sus apreciaciones, así:                      Fichas verdes: inicio de la leyenda.                      Fichas amarillas: desarrollo de la leyenda.                      Fichas rosadas: fin de la leyenda.                      Fichas azules: personajes de la leyenda y características.                      Adicionalmente:                      Oral: lo más comprendido.                      Oral: lo menos comprendido.                      Todas estas fichas se van pegando en el tablero, de modo que, al final, tendremos una visualización general de las apreciaciones (figura 2).</p>	<p>Facilitador                      Participantes                      Anexo 3.</p> <p>Fichas de colores, según se indica en la descripción; al menos 24 fichas de cada color.                      Cinta pegante.                      Lapiceros.                      Marcador.                      Borrador de tablero blanco.</p>	30 minutos
<i>Reflexión Aprendizajes adquiridos</i>	<p>Los facilitadores propician el diálogo con los aportes en cuanto a ¿Cómo comprenden las nuevas generaciones los mitos y leyendas?, ¿Qué forma de comunicación se debe emplear para transferir los mitos y leyendas? Se procede con la despedida y el agradecimiento por la participación.</p>	<p>Facilitador                      Participantes                      Anexo 3.</p> <p>Video beam, computador.</p>	30 minutos



FIGURA 1





**FIGURA 2**



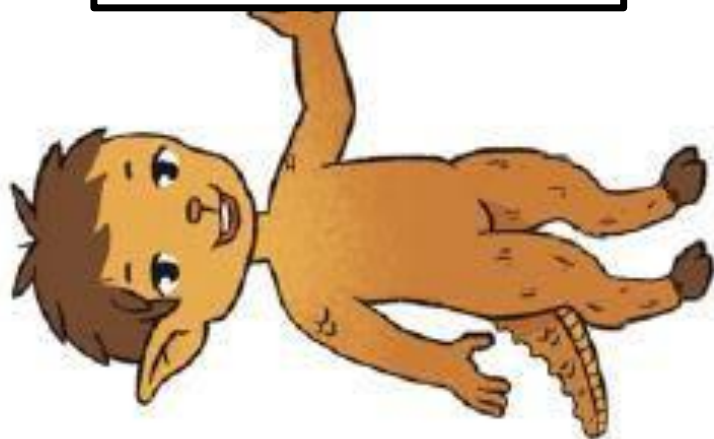
### Anexo 3. Taller Mitos y Leyendas presentación



Vigilada Mineducación







El taller se articula a la Estrategia educomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba, creada por los investigadores de la Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Montería Ana Lorena Malluk Marenco, Carlos José Rodríguez Hoyos, Flora del Pilar Fernández Ortega, Jorge Agudelo Jiménez y Rafael Gustavo Figueroa, entre julio de 2020 y agosto de 2023.

Bienvenida - Presentación del taller  
Duración: 10 minutos

Parte I: Taller Mitos  
Duración: 60 minutos

Parte II: Taller Leyendas  
Duración: 50 minutos

Reflexiones – Conclusiones – Despedida  
Duración: 30 minutos



10  
Min

## FICHA TÉCNICA

Actividad	Taller mitos y leyendas representativas del departamento de Córdoba: de la oralidad tradicional a la narrativa digital.
Propósito	Analizar las nuevas comprensiones de la cultura popular del Caribe colombiano en cuanto a la tradición oral de los mitos y leyendas entre las niñas, los niños y los adolescentes.
Dirigido a	Estudiantes (se podrá invitar a los actores estratégicos de la cultura popular que el colegio considere).
Duración	150 minutos.
Responsables	Docentes de Lengua Castellana o de aquellos cursos que el colegio estipule.
Metodología	Presentación del taller, los asistentes y el plan de trabajo a seguir. Muestra de cuatro videos de los mitos y leyendas, dos del departamento de Córdoba y dos de la industria audiovisual. Reflexión en torno a las preguntas orientadoras ¿Cómo comienza?, ¿Cómo se desarrolla?, ¿Cómo finaliza?, ¿Qué personajes intervienen y cuáles son sus características?, ¿Qué les pareció fácil de entender?, ¿Qué les pareció difícil de entender?, para establecer convergencias y divergencias entre las historias que se desarrollan a través de la oralidad tradicional y aquellas contadas desde la narrativa digital presente en la industria audiovisual. Conclusión del taller con los aportes de los asistentes en cuanto a ¿Cómo comprenden las nuevas generaciones los mitos y leyendas?, ¿Qué forma de comunicación se debe emplear para transferir los mitos y leyendas?





60  
Min

## TALLER MITOS

Actividad	Descripción	Tiempo
<p>Presentación del taller.</p> <p>Presentación de videos: mito de Córdoba y mito de la industria audiovisual.</p>	<p>Explicación del propósito del taller. Presentación de estudiantes, docentes y demás participantes. Socialización de la actividad.</p> <p>Se visualizarán dos videos y se responderán los siguientes aspectos:                      ¿Cómo comienza?                      ¿Cómo se desarrolla?                      ¿Cómo finaliza?                      ¿Qué personajes intervienen y cuáles son sus características?                      ¿Qué les pareció fácil de entender?                      ¿Qué les pareció difícil de entender?</p>	<p>15 min</p> <p>20 min</p>



<p>Retroalimentación videos de mitos</p>	<p>Se comparan los mitos y se registran las apreciaciones en fichas de colores, así: Ficha verde: inicio del mito. Ficha amarilla: desarrollo del mito. Ficha fucsia: fin del mito. Ficha azul: personajes del mito y características. Oral: lo más comprendido. Oral: lo menos comprendo. Todas estas fichas se van pegando en el tablero, de modo que, al final, tendremos una visualización general de las apreciaciones.</p>	<p>30 min</p>
--	--	---------------



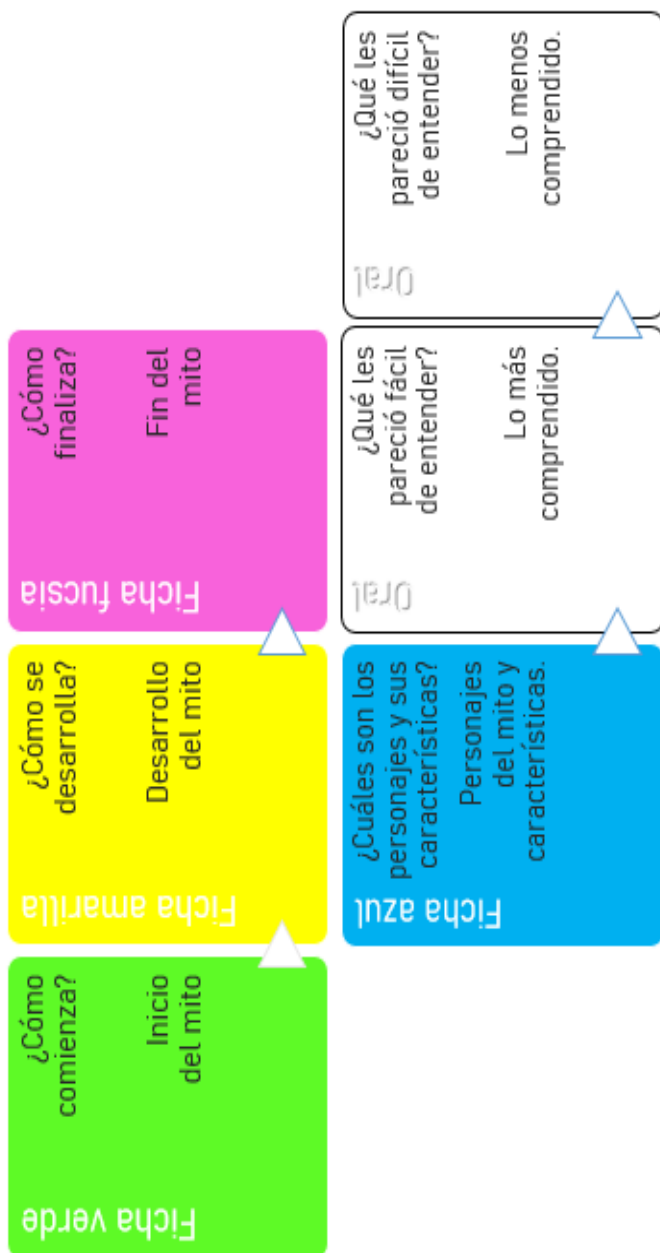



[El mito de la creación Zenú](#)  
[Cartilla Contando Mitos y Leyendas del Caribe \(pág. 21\)](#)



[Mito de la industria audiovisual](#)  
[La historia del universo](#)  
<https://www.youtube.com/watch?v=jQbrY4dqC5Q>







50 Min

## TALLERENDAS

Actividad	Descripción	Tiempo
Presentación de videos: leyenda de Córdoba y leyenda de la industria audiovisual.	Se visualizarán dos videos y se responderán los siguientes aspectos: ¿Cómo comienza? ¿Cómo se desarrolla? ¿Cómo finaliza? ¿Qué personajes intervienen y cuáles son sus características? ¿Qué les pareció fácil de entender?	20 min

<p>Retroalimentación videos de leyendas.</p>	<p>Se comparan las leyendas y se registran las apreciaciones en fichas de colores, así: Ficha verde: inicio de la leyenda. Ficha amarilla: desarrollo de la leyenda. Ficha fucsia: fin de la leyenda. Ficha azul: personajes de la leyenda y características. Oral: lo más comprendido. Oral: lo menos comprendo. Todas estas fichas se van pegando en el tablero, de modo que, al final, tendremos una visualización general</p>	<p>30 min</p>
--	---	---------------



[Leyenda representativa de Córdoba](#)  
[La Llorona](#)

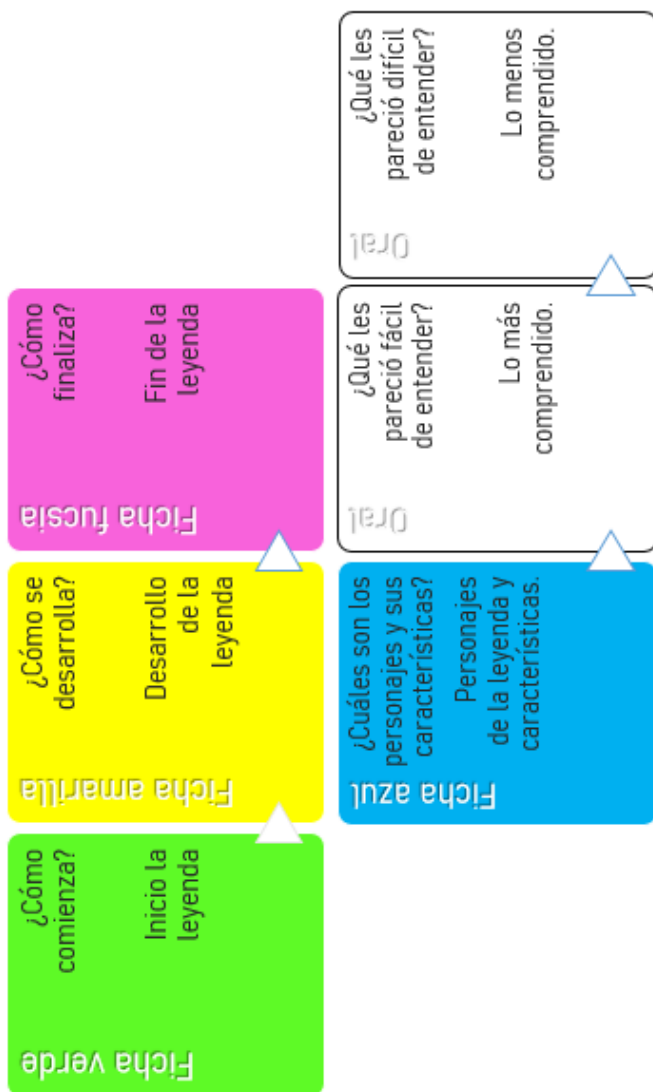
<https://www.youtube.com/watch?v=tBCu2MGA4EQ>

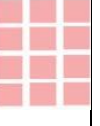


[Leyenda industria audiovisual](#)  
[La leyenda de Thor](#)

<https://www.youtube.com/watch?v=IlZsfYRw8v8>





Aspecto	Mito Córdoba	Mito Ind. Cultural
Inicio		
Desarrollo		
Fin		
Personajes Características		

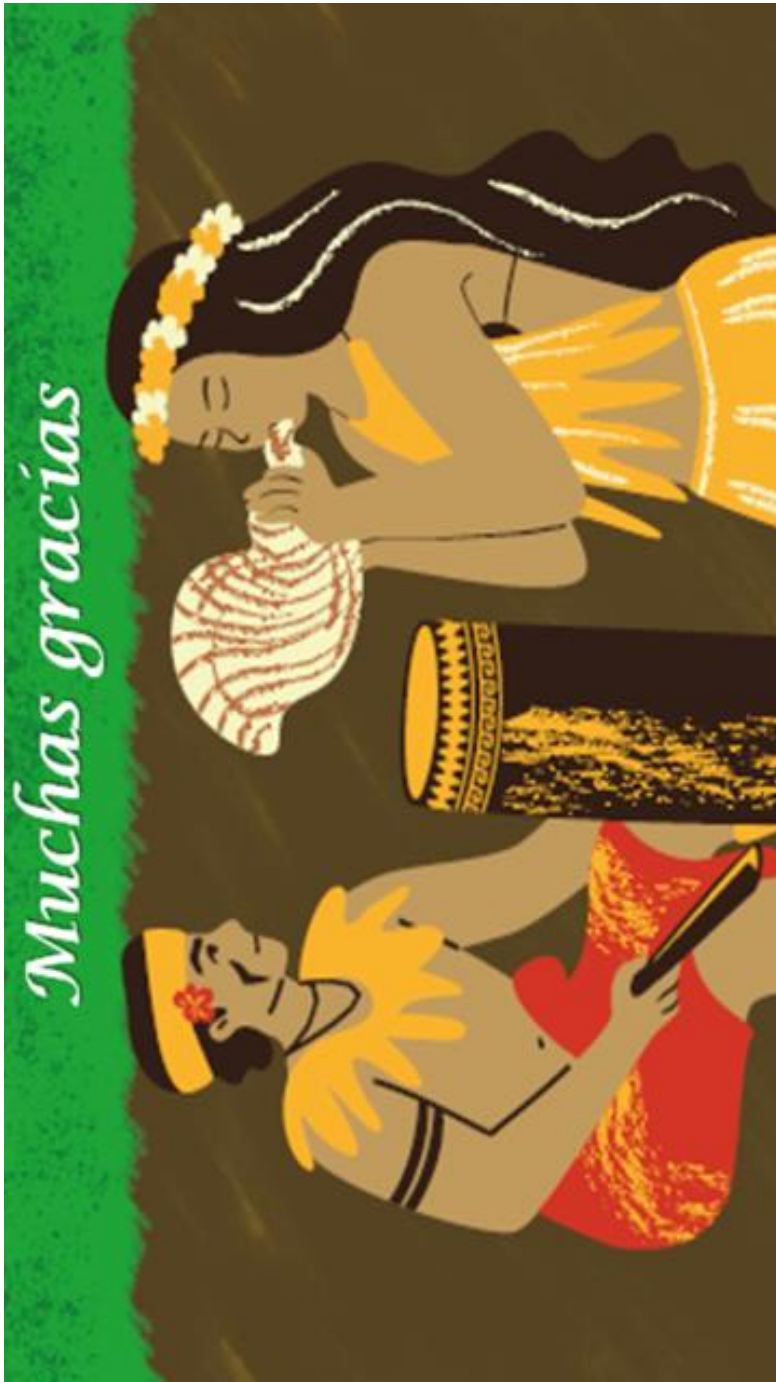
Aspecto	Leyenda Córdoba	Leyenda Ind. Cultural
Inicio		
Desarrollo		
Fin		
Personajes Características		



30  
Min

CONCLUSIONES, REFLEXIONES, DESPEDIDA





*Este libro fue terminado por la editorial de la Universidad Tecnológica de Pereira  
en junio del 2024, bajo el cuidado de los autores.  
Pereira, Risaralda, Colombia.*

Este libro es un entramado de saberes populares, académicos y científicos que se interrelacionan entre sí para generar nuevo conocimiento en torno a la cultura popular del Caribe Colombiano. Es una fusión de tradición oral, mitos, leyendas, educación, comunicación y educomunicación que se nutre de las investigaciones en el campo y de los aportes de los diferentes actores de la cultura popular del departamento de Córdoba, la región Caribe, el país y el mundo. Se caracteriza por fusionar la naturaleza propia del proceso de investigación con el sentir de las organizaciones gubernamentales, los expertos y gestores culturales, las instituciones educativas y los investigadores quienes, desde sus conocimientos, experiencias y prácticas, enriquecen la deconstrucción del objeto de estudio. Finalmente, la obra representa la unión de voces y esfuerzos para no dejar desaparecer la tradición oral y para proteger la memoria colectiva sin olvidar que los niños, las niñas y los jóvenes coexisten entre nuevas y diversas formas de comunicación y apropiación social del conocimiento a las que es necesario migrar para promover los mitos y leyendas.

This book is a proposal that encompasses various forms of popular, academic, and scientific knowledge to generate new insights into the popular culture of the Colombian Caribbean. It is a blend of oral tradition, myths, legends, education, communication, and educommunication grounded in field research, along with contributions from different experts in the popular culture of the department of Córdoba, the Caribbean region, the country, and the world. The book is characterized by seeking a relationship between the inherent nature of the research process and the goals of governmental organizations, experts, cultural managers, educational institutions, and researchers. They, through their knowledge, experiences, and practices, enrich the deconstruction of the study object. Ultimately, the work represents the voices and efforts to prevent the disappearance of oral tradition and to safeguard collective memory. It acknowledges that children and young people coexist with new and diverse forms of communication and social appropriation of knowledge, which need to be embraced to ensure the sustainability of myths and legends in the future.

e-ISBN: 978-958-722-915-8