



# Contando Mitos y Leyendas de la Región Caribe Colombiana

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

3982  
M255

Malluk Marengo, Ana Lorena, autor

Contando Mitos y Leyendas de la Región Caribe Colombiana /

Autor: Ana Lorena Malluk Marengo y otros cuatro – Medellín: UPB, 2024

– 91 páginas

ISBN: 978-628-500-141-3

I. Mitología – Colombia 2. Leyendas – Colombia 3. Región del Caribe  
(Colombia) – Cultura popular

CO-MdUPB / spa / rda  
SCDD 21 / Cutter-Sanborn

© Varios autores

© Universidad Pontificia Bolivariana, Seccional Montería

Vigilada Mineducación

### **Contando Mitos y leyendas de la Región Caribe colombiana**

ISBN: 978-628-500-141-3

Ciencias Sociales y Humanas

Programa de Comunicación Social - Periodismo

Seccional Montería, Colombia

Grupo de investigación: Comunicación, derecho y humanidades,

COEDU. Proyecto: Rescate de la cultura popular de Caribe

colombiano a través de una estrategia edocomunicativa que

promueva la tradición oral de los mitos y leyendas entre

educandos de básica primaria y secundaria de la ciudad de

Montería.

Gran Canciller UPB y Arzobispo de Medellín: Mons. Ricardo Tobón

Restrepo

Rector General: Padre Diego Marulanda Díaz

Rector, Seccional Montería: Pbro. Juan Camilo Restrepo Tamayo

Vicerrector Académico: Álvaro Gómez Fernández

Vicerrector Académico, Seccional Montería: Roger Góez Gutiérrez

Coordinación: Ana Lorena Malluk Marengo

Diseño e ilustración: Erik Lominett, Felipe Restrepo Arango, Jorge

Agudelo Jiménez y Valentina García Flórez

Dirección Editorial:

Editorial Universidad Pontificia Bolivariana, 2024

Correo electrónico: editorial@upbeduco

www.upbeduco

Medellín-Colombia

Radicado: 2313-20-05-24

Prohibida la reproducción total o parcial, en cualquier medio o  
para cualquier propósito sin la autorización escrita de la Editorial  
Universidad Pontificia Bolivariana.

### **Realizadores**

#### **Docente Universidad Pontificia Bolivariana.**

Ana Lorena Malluk Marengo.

Carlos José Rodríguez Hoyos.

Flora del Pilar Fernández Ortega.

Jorge Ricardo Agudelo Jiménez

Rafael Gustavo Figueroa Altamiranda.

#### **Semillerista Universidad Pontificia Bolivariana.**

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.

### **Agradecimientos**

Institución Educativa Antonio Nariño.

Institución Educativa Liceo Montería.

Colegio de la Sagrada Familia.

Institución Educativa Santa Rosa de Lima.

Claudia Espitia Bru. Secretaria de Educación de Montería.

Óscar González Herrera. Secretario de Educación Córdoba.

William Fortich Díaz. Experto en cultura.

Alfonso Hamburg Fernández. Gestor cultural.

Agusto Amador Soto. Gestor cultural.

William Puche Barraza. Gestor cultural.

# Índice

Prólogo . . . . .	4
Personaje . . . . .	6
Problema . . . . .	7
Concepciones . . . . .	9
Métodos . . . . .	11
Hallazgos . . . . .	12
Conclusiones . . . . .	13
Recomendaciones . . . . .	14
Medio educativo . . . . .	15
¿Qué son los mitos? . . . . .	16
Mitos de la región Caribe colombiana . . . . .	17
Quimarí y la princesa Juy . . . . .	18
El hijo de Pushaina . . . . .	22
Namaku, el hombre tigre . . . . .	25
La tentación de Kimaku . . . . .	27
El canto de Yakabó . . . . .	29
Los niños en cruz . . . . .	30
El mito de la creación Zenú . . . . .	31
Actividades de esparcimiento . . . . .	36
¿Qué son las leyendas? . . . . .	42
Leyendas de la región Caribe colombiana . . . . .	43
El hombre caimán . . . . .	44
La Mojana . . . . .	46
Los animeros . . . . .	48
El pío, pío Gavilán . . . . .	50
La fuga del ánima . . . . .	53
El cacique Tundama . . . . .	56
El Hojarasquín del monte . . . . .	59
La Llorona . . . . .	60
La Patasola . . . . .	62
El Gritón . . . . .	64
La luz del playón . . . . .	66
El hombre hicotea . . . . .	67
El Dios del Sinú . . . . .	71
La leyenda de Francisco el hombre . . . . .	74
Juan Lara . . . . .	76
El Pájaro Macuá . . . . .	77
Actividades de esparcimiento . . . . .	78
Bibliografía . . . . .	89

# Prólogo

Este es un producto de generación de nuevo conocimiento que resulta del proyecto "Rescate de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de una estrategia educocomunicativa que promueva la tradición oral de los mitos y leyendas entre educandos de la ciudad de Montería", liderado por el grupo de investigación Comunicación, Derecho y Humanidades (COEDU) de la Universidad Pontificia Bolivariana Seccional Montería.

Se sustenta en la articulación de la comunicación y la educación para la enseñanza y el aprendizaje de la cultura popular del caribe colombiano. Este libro inicia con datos relevantes de la investigación asociados a la identificación del problema, la fundamentación conceptual y metodológica, los hallazgos, las conclusiones y las recomendaciones. Finaliza con la presentación del medio educativo que contiene la sistematización de los mitos y las leyendas representativos del departamento de Córdoba, la cual se evidencia a través de narraciones, reseñas, ilustraciones y actividades de esparcimiento.

Este medio educativo evidencia que los mitos y leyendas de la región norte de Colombia han moldeado los valores, tradiciones y creencias de otras culturas; así como también, estas culturas han permeado las realidades del departamento de Córdoba. Es así como las leyendas "El cacique Tundama" y "La patasola", circunscritas a los territorios de Duitama y Tolima respectivamente, sin ser del Caribe, son reconocidas en los pueblos de Córdoba como parte del acervo cultural, lo que refuerza su transmisión y apropiación entre los habitantes.

Este libro, dirigido principalmente a niñas, niños y jóvenes, conserva en sus narraciones un lenguaje fresco, natural y entretenido que da cuenta de la historia, las tradiciones, las manifestaciones, los saberes y las formas de comunicación de los habitantes del Caribe colombiano. Asimismo, es una mezcla de realidad y fantasía que recrea los saberes ancestrales y populares de nuestros pueblos e incorpora los estilos comunicativos de las actuales generaciones.

Las historias aquí contadas contienen las percepciones de los expertos, de los gestores culturales, de los educadores, de los jóvenes, de las instituciones y de los autores locales, nacionales e internacionales, quienes, con sus conocimientos, nutren la experiencia investigativa de docentes y estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana, para motivar a otros actores de la cultura popular.

Esperamos que estas narraciones los inspiren y comprometan a mantenerlas inmortales aún en tiempos cuando la modernidad nos reta a un cambio constante, a una búsqueda permanente de nuevas formas de contar y preservar la cultura popular, sin perder nuestros rasgos distintivos.

¡Bienvenidos a este recorrido por los mitos y las leyendas del Caribe colombiano!

Ana Lorena Malluk Marengo.

# ¡BIENVENIDOS!



¡Hola, soy Apolo! Un personaje mítico de la región Caribe colombiana. Te acompañaré mientras recorres los mitos y las leyendas del departamento de Córdoba. Para iniciar, te invito a conocer información relevante del proyecto de investigación que da origen a toda esta propuesta pedagógica que esperamos sea de tu interés.

# Problema...

Para comprender el fenómeno de la tradición oral, especialmente de los mitos y leyendas, te invitamos a conocer el problema que deseamos resolver, las opiniones de los teóricos frente al asunto y nuestros aportes como investigadores.

Las dinámicas culturales que han quedado solo en hojas de extensos libros y los relatos, están siendo reemplazados por las nuevas narrativas y pantallas (Ember & Ember, 1996).

La tecnología aporta al desarraigo de la cultura popular. Las innovaciones y valores tecnológicos han desplazado la cultura tradicional (Ember & Ember, 1996).

La cultura popular se ve afectada porque los medios divulgan cada vez menos las manifestaciones populares y se centran en los intereses comerciales (Ember, 1997).

El análisis de la cultura debe dar paso a formas de comunicación diversas e incluyentes que exploren e incorporen lenguajes diferentes a la escritura y el libro (Barbas, 2012).

Todo aquello que configura la cultura popular se ha mantenido a lo largo de siglos, pese a los grandes esfuerzos para eliminarlo en las miopes políticas civilizadoras (Malo, 2006).

La destrucción del pasado es un fenómeno propio del siglo XX. Los jóvenes crecen en una especie de presente continuo, sin ninguna relación orgánica con el pasado (Hobsbawm, 1995).

Los jóvenes desconocen la riqueza de la tradición oral del pueblo Caribe; es decir, los mitos y leyendas que fueron transmitidos de boca en boca (Fernández, 2012).

Los jóvenes están inmersos en el mundo digital; no relacionan la riqueza cultural con la tradición oral y con la escenificación de la fantasía del Caribe (Muñoz, 2003).

No se trata de valorar los mitos y leyendas como meros complementos que suplen los vacíos dejados en la investigación histórica (Choin, 2012).

Es necesario repensar la forma cómo las nuevas generaciones perciben y aprenden la cultura popular (Escandón, 2019; Lemiez & Conforti, 2019; Núñez & Ortiz, 2019) y la adaptan a las nuevas formas de comunicación (Durai & Soundararajan, 2020; Gupta, 2019; M'Rajji, 2017).

La Educomunicación podría minimizar el desconocimiento de la riqueza de los pueblos por parte de los jóvenes (Muñoz, 2003), la poca difusión de las manifestaciones populares por los medios (Ember, 1997) y el distanciamiento de los procesos formativos para el cultivo de la cultura (López, 1986).

Frente a este panorama, los investigadores se preguntaron ¿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 en Colombia?



# Concepciones...

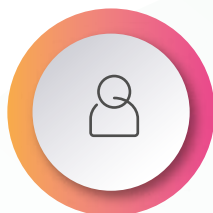
Es momento de conocer más acerca de la cultura, la cultura popular, la tradición oral, el mito y la leyenda. Su comprensión te dará una mirada global del fenómeno que se estudia.



... la cultura es contexto; es un particular modo de vida moldeado por valores, tradiciones, creencias, objetos materiales y por un territorio (Raymond Williams, Lull, 2009).



... la cultura es una compleja y dinámica ecología de personas, cosas, cosmovisiones, entre otros, que cambian en virtud de la comunicación e interacción social (McGuigan, 2012).



... la cultura popular es un conjunto de tradiciones orales y visuales que tomaron lugar a causa de la humillación por parte de las clases dominantes en la edad media (González, 2017).

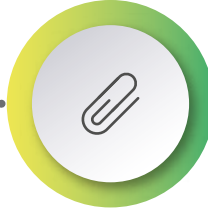


... la cultura popular se concibe como un valor que no desaparece pero que carece de identificación y localización (Zapata, 2016).



... 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 (Fernández, 2012).

... la tradición oral es el dispositivo privilegiado de la comunicación popular que mezcla lo místico con lo histórico con el fin de conservar los conocimientos ancestrales (Grupo de investigación COEDU, 2023).



... la tradición oral está generalmente circunscrita a la comunidad, lo cual refuerza el sentido comunitario de su generación y transmisión -autenticidad- (Malo, 2006).



... la tradición oral mantiene vigente las narraciones del pasado; los relatos de los ancestros que representan la conexión con la identidad de cada pueblo (Grupo de investigación COEDU, 2023).



... el mito es una narración oral que cuenta una creación a través de significados profundos y verdades filosóficas de origen divino (Eliade, citado en De Sevilla, De Tovar & Arráez, 2006).



... la leyenda es considerada un relato que en algún momento fue verdad y que con el paso del tiempo se desfiguró por la tradición de los pueblos (Rodríguez, citado en Amú & Gamboa, 2019).



El análisis de estas concepciones refiere la importancia de la cultura popular y la necesidad de custodiar, difundir e identificarnos con la tradición oral manifestada en los mitos y las leyendas.

# Métodos...



Gracias a la presente metodología los investigadores establecieron contacto con la realidad para analizar, comprender y transferir los conocimientos.

## ENFOQUE CUALITATIVO

La participación de los actores enriqueció el análisis de los significados y representaciones de los mitos y leyendas.

...

## DISEÑO: EXPLORATORIO

La relación entre comunicación, cultura, educación es un tema por indagar, cuyo análisis prepara el terreno para nuevos estudios.

...

## ESTUDIO: CASOS MÚLTIPLES

Se realizó el estudio de dos casos para conocer las percepciones de los actores con respecto a los mitos y las leyendas.

...

## POBLACIÓN

Constituida por las instituciones educativas de la ciudad de Montería que abordan los contenidos de mitos y leyendas, los expertos en cultura y las entidades gubernamentales.

...

## MUESTRA

Representada por estudiantes de los grados quinto y sexto, con edades entre los diez y doce años, de ambos sexos; docentes de Lengua Castellana; Experto y Gestor Cultural; y Secretario de Educación.

...

## CATEGORÍAS

A) Cultura popular (tradición oral, saberes populares, mitos, leyendas, apropiación social).  
B) Educomunicación (comunicación-educación, estrategia comunicativa, medios educativos).

...

## TÉCNICAS

Las estrategias de contacto con la realidad fueron el análisis documental, la entrevista individual, el grupo focal y los talleres.

...

# Hallazgos...

El contacto de los investigadores con los actores de la cultura popular trajo consigo tres categorías emergentes: Práctica educativa, Aprendizajes y Formas de comunicar.



## Práctica educativa

La escuela requiere de medios comunicativos, tradicionales y digitales, así como de material de apoyo que sirvan a la recopilación de los mitos y las leyendas. Se hace importante que el material de apoyo sea producido por autores locales.

Los jóvenes son responsables de promover nuevos aprendizajes en torno a la cultura popular a través de la tecnología, las redes sociales y los medios escolares, para así generar apropiación social.

## Aprendizajes

La escuela es llamada a comprometerse con el desarrollo de estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan los mitos y las leyendas, teniendo en cuenta el momento histórico que se vive.

Es fundamental contar con una estrategia educomunicativa que plantee acciones pedagógicas y medios educativos que conduzcan a los jóvenes a un encuentro con el pasado.

## Formas de comunicar

La escuela necesita sus propios medios y autores/relatores para contar la tradición oral; eso facilitaría el aprendizaje desde la experiencia.

La narración debe seguir pasando de boca en boca, de generación en generación; hasta que alguien la vuelva a escribir.

# Conclusiones...



Después de abordar los anteriores pasos, los investigadores establecieron afirmaciones que sin duda enriquecerán el estudio de los mitos y las leyendas.

La escuela carece de una estrategia integral para la promoción de los mitos y las leyendas que convoque la participación activa de todos los actores de la cultura popular.

Falta incorporar la Educomunicación como metodología pedagógica que privilegie el cultivo de la tradición oral de los mitos y las leyendas del Caribe colombiano.

Para los jóvenes, los libros y relatos de adultos ya no son atractivos. Por lo tanto, el patrimonio cultural inmaterial debe migrar a formas de comunicación mediadas por la tecnología.

Las tecnologías no son las únicas responsables del detrimento de la tradición oral; podrían ser aliadas para promover procedimientos formativos en torno a los mitos y las leyendas.

# Recomendaciones...



Conozcamos las sugerencias planteadas por los investigadores y los actores de la cultura popular para promover la tradición oral de los mitos y las leyendas.

Integrar nuevas iniciativas y conocimientos todas las instancias; logrando así la fusión de los conocimientos especializados, los saberes populares y las nuevas lecturas del mundo sobre los mitos y leyendas para avanzar en la reconfiguración de la cultura popular en tiempos de modernidad.

Gestores culturales

Impulsar políticas públicas que promuevan la integración de los entes territoriales y las instituciones, para el desarrollo de prácticas significativas que surjan de la investigación, el trabajo mancomunado y el diseño de estrategias que resignifiquen la cultura popular del Caribe colombiano.

Gobierno

Dar apertura a formas de concebir la cultura popular que represente a las niñas, a los niños y a los jóvenes para convertirlos en los embajadores de los saberes ancestrales, empleando las posibilidades y herramientas que las tecnologías ofrecen.

Estudiantes

Poner la cultura popular en el centro del proceso pedagógico a través del desarrollo de propuestas educativas que propicien la transmisión de los conocimientos ancestrales e incorporen nuevas formas de conocimiento que representen a las generaciones actuales.

Escuela

# Medio educativo...

Ha llegado el momento de conocer el medio educativo creado por los investigadores de la Universidad Pontificia Bolivariana, con participación de los actores de la cultura popular de la ciudad. ¡Te invito a conocer sus principales características!



01

Me inspiro en los mitos y las leyendas del Caribe y en otros del interior del país apropiados en Córdoba.

02

Cumplo las funciones de informar, formar y entretener.

03

Estoy disponible en formato impreso o digital.

04

Mi lenguaje es fantástico, ese que usan los abuelos para contar historias.

05

Te acompañará Apolo, personaje mítico que representa la magia del Caribe.

06

Estoy organizado en secciones para un recorrido más divertido.

07

Cuento con narraciones, reseñas, ilustraciones y actividades de esparcimiento.

08

Llévame al aula, al hogar o a cualquier otro espacio donde se trate el tema.

# ¿QUÉ SON LOS MITOS ?

Los mitos son relatos sobre seres sobrenaturales, como dioses o monstruos, que sirven para explicar determinados hechos o fenómenos. Conforman el sistema de creencias o cosmovisión de un pueblo o cultura, pues en ellos son volcadas las creencias con las cuales tradicionalmente este se ha explicado a sí mismo el origen y razón de todas las cosas. Debido a lo anterior, están ubicados fuera del tiempo histórico.

Considerados en su conjunto, los mitos configuran mitologías. De allí que existan distintas mitologías para cada cultura, por ejemplo, la mitología Grecorromana, la Nórdica, La Azteca, La Maya, La china entre muchas otras.



La tentación de Kimaku

El mito de la creación Zenú

Los Niños en Cruz

Namaku,

Quimari y la Princesa Juy

El hijo de Pushaina

el hombre tigre

La tentación de Kimaku

El canto del Yacabó

LOS NIÑOS

# MITOS

de la Región Caribe colombiana

La tentación de Kimaku

El hijo de Pushaina

Los Niños en Cruz

Los Niños en Cruz

Namaku,

Quimari y la

Quimari y la

el hombre tigre

princesa Juy

princesa Juy

El canto del Yacabó

El hijo de Pushaina

Namaku, el hombre tigre

# Quimari y la princesa Juy<sup>1</sup>



La hermosísima princesa Juy, la más bella de las mujeres del Sinú, era hija única del cacique Xaraqil, ella había venido al mundo a las orillas de la gran Ciénaga de Betancí, lugar santo que las madres indígenas escogían para dar a luz a sus hijos y fueran protegidos por el poder divino de sus aguas.

## Reseña

La princesa Juy, hija de un cacique del Sinú, nació con dones para hablar con los peces y pájaros. Ella se enamoró de un joven y pasó con él muchos días felices hasta que llegó la peste al pueblo y ella debió sacrificarse y dejarse comer por unos caimanes para salvar a su comunidad Zenú.

1. Tomado de Otálvaro (1994).



La pequeña Juy había crecido en medio del respeto, la admiración de su pueblo y el amor de sus padres. La niña tenía el don de hablar con los peces y los pájaros y le gustaba correr bajo la lluvia.

Una tarde en uno de sus acostumbrados paseos por las lejanas orillas de la laguna, Juy descubrió que ya era una mujer, su corazón se estremeció de amor al ver a un apuesto joven que con arco y flecha en la mano se le acercaba, él le confesó que hacía muchas lunas ya la amaba y que sus ojos no dormían desde que la vio. Todas las tardes cuando el dios Sol naufragaba en las profundidades de la Ciénaga y los sapos con su rítmico croar anunciaban los pasos de la noche, Quimarí y Juy caminaban juntos y la luna proyectaba las sombras de sus enamorados cuerpos sobre las tranquilas aguas de la laguna.

Al acercarse a la aldea, Quimarí se despidió de su joven amada, obsequiándole un par de aretes en forma de medialuna que mostraban cada uno en la parte superior, un caimán, hechos ambos en oro. Juy emocionada le regaló a Quimarí su primer beso de amor y corrió hacia los bohíos, con lágrimas en los ojos y la felicidad saltándole en el corazón como colibrí enloquecido.

Quimarí se devolvió y esta vez le dio la vuelta a la gran Ciénaga corriendo con la fuerza y la agilidad del tigre, pues sentía en su pecho el rugido del amor. Pero las lágrimas de amor siempre vienen perseguidas con lágrimas de dolor; desde el techo de las chozas Juy vio venir unas aves negras que lanzaban graznidos aterradores, el cielo se oscureció y un lúgubre presentimiento hizo que ella temiera por la vida de sus queridos padres. Como bandadas de hormigas, los indígenas corrían hacia las orillas de la ciénaga sagrada y allí se bañaban, pues las aguas de la laguna eran para ellos un bálsamo curativo.

Los hechiceros presenciaban tan escalofriante escena batiendo acompasadamente sus tambores y despidiendo a la que no volvería. La hermosa Juy sabía que ese también sería su destino, al cual no podía escapar.

La noche caminaba lentamente, a paso de tortuga, las horas eran interminables y Juy las aprovechaba para recordar los momentos de felicidad al lado de Quimarí, momentos que apenas empezaban y que ahora se truncaban. Deseó correr en busca de su amado, pero sabía que pronto amanecería y no alcanzaría a llegar a tiempo, pues Quimarí vivía al otro lado de la ciénaga.

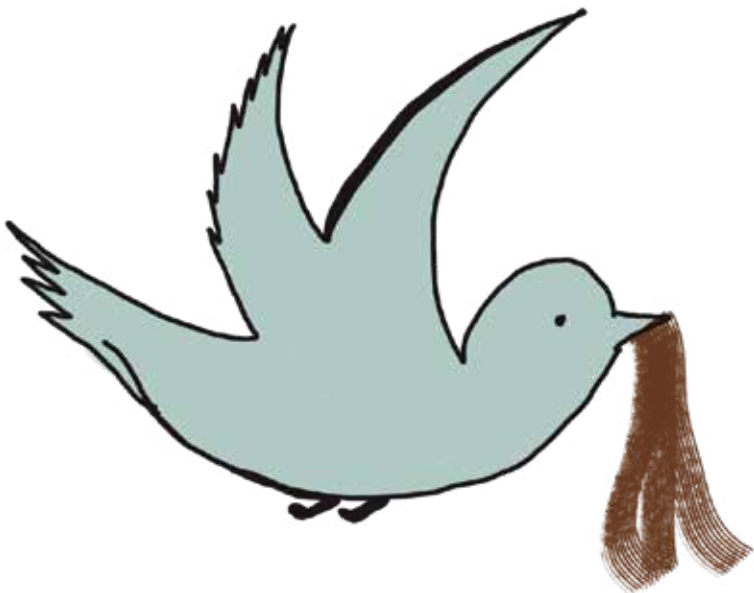




Y llegó el alba fatal, los hechiceros entonaron su fúnebre canto de alabanza a la infeliz princesa. Y ella, más bella aún, ceñida y resignada con la corona del martirio, demostraba cuanto amaba a su pueblo, entregando su vida por ellos. La frágil canoa zarpó, mientras Juy, con la mirada en la ribera de la laguna, tenía la esperanza de encontrar el rostro de Quimarí, pero sus ojos tropezaron con los de un gigantesco mico araña que con la mano en alto decía adiós.

Al llegar al centro de la laguna, los hechiceros iban a lanzar al agua a la víctima, cuando de repente la endeble embarcación sufrió una fuerte sacudida y todos cayeron al agua y mientras los hechiceros eran despedazados y engullidos por los hambrientos caimanes, Juy era atrapada por los vigorosos brazos de Quimarí, quien nadaba con ella hasta la orilla y después de salvarla, escaparon de la ira de los indígenas ofendidos hacia lejanas tierras. Muchos años después, cuando el cacique Xaraquiel murió, Quimarí y Juy regresaron, desde entonces, felices gobiernan el país de los Zenúes.

# El hijo de Pushaina<sup>2</sup>



Esta historia ocurrió en las calurosas tierras de la Guajira.

Hace un tiempo, un indio llamado Pushaina tenía un hermoso hijo que estaba destinado a ser el jefe de los indígenas guajiros. El padre no hacía otra cosa que educarlo y trabajar para él. Una mañana, el niño amaneció muy enfermo y Pushaina buscó el mejor curandero de la tribu, que después de rezarle y darle de beber muchas fórmulas, exclamó:

—Tu hijo solo se curará con el pelo hervido de la Chama.

Pushaina nunca pensó que algún día se enfrentaría a la Chama. Ella era una mujer vieja, con poderes sobrenaturales que podía transformar su horrible cara en la de una bella joven para engañar a los hombres y devorarlos. La Chama vivía entre las rocas de las partes altas de la sierra, por lo tanto, era muy difícil llegar hasta allí sin ser visto por ella. La única forma de quitarle un mechón era cortárselo mientras dormía.

## Reseña

Pushaina salvó la vida de su hijo, que tenía como propósito ser un jefe guajiro. Al no ver resultados con las fórmulas que el mejor curandero de la tribu le había dado de beber, este le aconsejó salvar a su hijo dándole el cabello hervido de la chama, una mujer con poderes sobrenaturales.

2. Tomado de Silva (1999), 42.

Cuando ya Pushaina iba a partir, el viejo sabio le dijo:

—Sé que tu hijo será el futuro jefe de los guajiros. Por eso he de confiarte un secreto para que puedas cortarle un poco de pelo a la Chama. Cuando estés cerca de la sierra, piensa en un ave y aprieta esta piedra sagrada que te convertirá en aquello que hayas pensado. Pero la magia no sirve sino para una sola vez, si fallas, tendrás que enfrentarte tú solo a la Chama.

Pushaina puso atención a las palabras del viejo, cogió la piedra, la metió en su mochila y luego partió. Después de mucho caminar, llegó a la sierra, pero cuando iba a comenzar a trepar por las encumbradas montañas, una bella mujer se le apareció.

—¿De dónde sales, hermosa mujer? —preguntó Pushaina a la mujer, que le hacía señas para que la siguiera.



Pushaina no pensó en su hijo enfermo y como hipnotizado, siguió a la joven hasta una oscura cueva.

—Espera un momento— dijo la bella joven, mientras salía de la cueva. Pushaina volvió a recordar por un momento a su hijo y salió a mirar hacia dónde había ido la mujer. Desde ahí no veía otra persona sino a la Chama recogiendo palo y hojas secas. Ella lo había engañado, convirtiéndose en una hermosa joven para llevarlo a la cueva y comérselo, pero cuando la bruja regresó estaba convertida de nuevo en una hermosa mujer. Pushaina sacó la piedra de su mochila y la apretó con fuerza; de inmediato se convirtió en una tórtola que voló hasta una piedra. La Chama buscó a Pushaina por todas partes, pero su presa había escapado. Encolerizada, se tiró al suelo a gruñir como un marrano. La tórtola esperó un momento y cuando la bruja se calmó, bajó y se posó suavemente en su hombro.

La Chama, que no imaginaba nada, no prestó atención al ave que le daba picotazos en su larga cabellera. Se fue quedando dormida mientras Pushaina recogía todo el pelo que necesitaba. Cuando la bruja despertó, se dio cuenta de que le habían cortado el pelo, pero ya no podía hacer nada.

Pushaina voló hasta su tribu y llegó con el cabello de la Chama colgando en su pico. De esta manera pudo salvar la vida de su pequeño hijo que, años más tarde, se convirtió en un gran jefe guajiro.

# Namaku, el hombre tigre<sup>3</sup>



3. Tomado de Villa (1993)

Namaku era un hombre muy temido entre los indígenas Kogui. Cuando bajaba de la Sierra al poblado, los hombres debían esconder a sus mujeres, porque Namaku las robaba.

Un día, exasperados por el abuso, le pidieron al sabio, a quien llamaban Mama, que hiciera algo para solucionar ese problema. El Mama se encerró en su cabaña y oró toda la noche. Muy de mañana, contó que ya tenía la solución y que cuando regresara Namaku, podrían ver lo que haría.

Esa tarde, corrió el rumor de que Namaku bajaba furioso porque había escuchado que lo estaban rezando. Los hombres escondieron a sus mujeres como siempre lo hacían y esperaron ansiosos su llegada. A lo lejos veían a Namaku descender de la Sierra, pero cuando fue a entrar al poblado, misteriosamente se convirtió en tigre.

Los indios al verlo corrieron a cazarlo, pues su piel era muy buena para calentar en las frías noches, pero cuando el tigre comenzó a trepar por la fría Sierra, otra vez apareció Namaku; entonces, los hombres corrieron asustados hacia el pueblo y cuando entraron en él, Namaku se convirtió de nuevo en tigre. Los hombres, comprendieron que el Mama había eliminado el peligro del raptor de mujeres, pero que ahora deberían cuidar del tigre y este, a su vez, de los cazadores.

## Reseña

Entre los koguis, Namaku era considerado un problema porque cuando bajaba de la Sierra Nevada al poblado, robaba a su paso las mujeres de los otros hombres. Un día los hombres se encontraban muy desesperados y muy furiosos, le pidieron a un sabio llamado Mama que los ayudara a solucionar el problema. El sabio encerrado en su cabaña oró toda la noche por lo que aquellos hombres le habían pedido. Namaku al día siguiente se enteró que lo estaban rezando y con la furia más grande, bajó de la Sierra, sin embargo, cuando iba a entrar al poblado, este se convirtió en tigre.

# La tentación de Kimaku<sup>4</sup>



## Reseña

Kimaku fue un hombre que creó todo lo que hay en la Tierra y un espíritu malo le dejó una mujer en su camino, a la cual él rechazó. Mientras más recorría más mujeres se encontraba en el camino, pero él no les prestaba atención. Tiempo después, todas esas mujeres se convirtieron en fieras y a Kimaku le tocó huir y en su huida conoció a su pareja ideal con la cual pobló toda la Sierra Nevada.

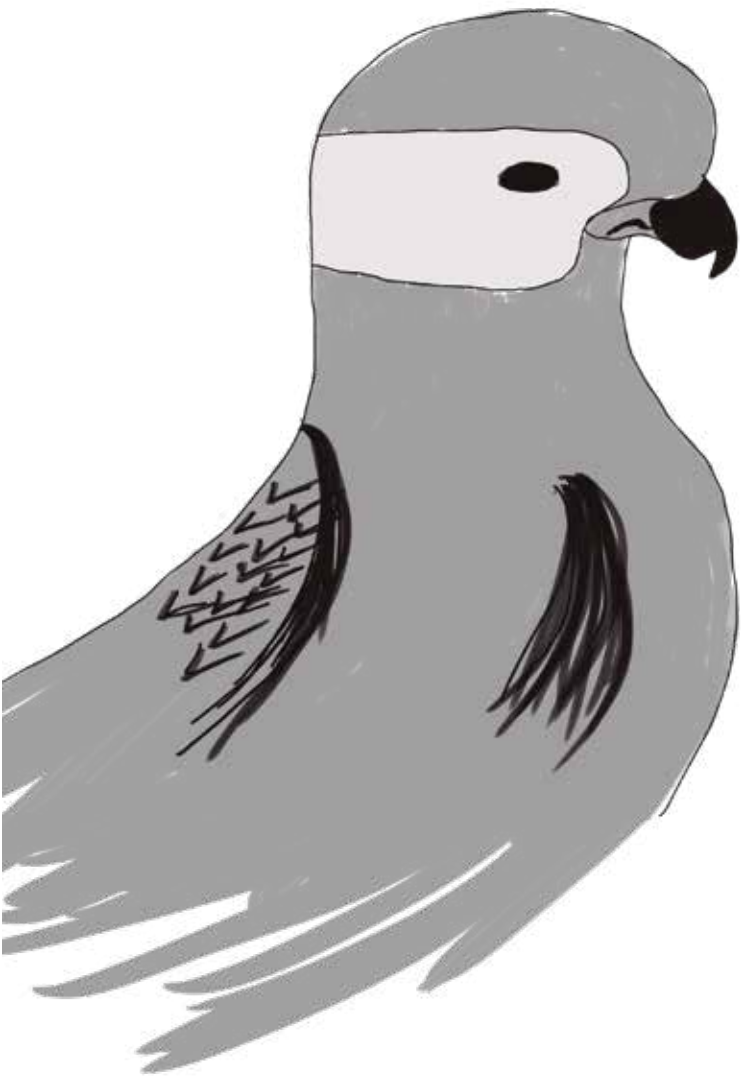
4. Tomado de Silva (1999).

Kimaku fue el primer hombre. Caminó por todas partes creando las plantas, los ríos, el mar, y todo lo que hay en la Tierra. Pero un día, apareció un espíritu malo y dejó una mujer en su camino. Kimaku pasó, la miró y siguió de largo; más adelante encontró otra y otra, y así aparecían mujeres por todo el camino, pero Kimaku pasaba sin prestarles atención.

Al regresar, descubrió que las mujeres se habían convertido en feroces fieras, de las que tuvo que huir. Si Kimaku hubiera accedido a irse con alguna de ellas, lo hubieran devorado, porque eso era lo que querían los espíritus malos.

Más adelante, encontró una bella mujer que trabajaba en su huerto. Kimaku pasó y ella no le prestó atención. Entonces, se devolvió y empezó a conquistarla con bromas y chistes pues sabía que ella sí era buena y que había venido para convertirse en su esposa. Con el tiempo, Kimaku y su bella compañera poblaron toda la Sierra Nevada.

# El canto del Yacabó<sup>5</sup>

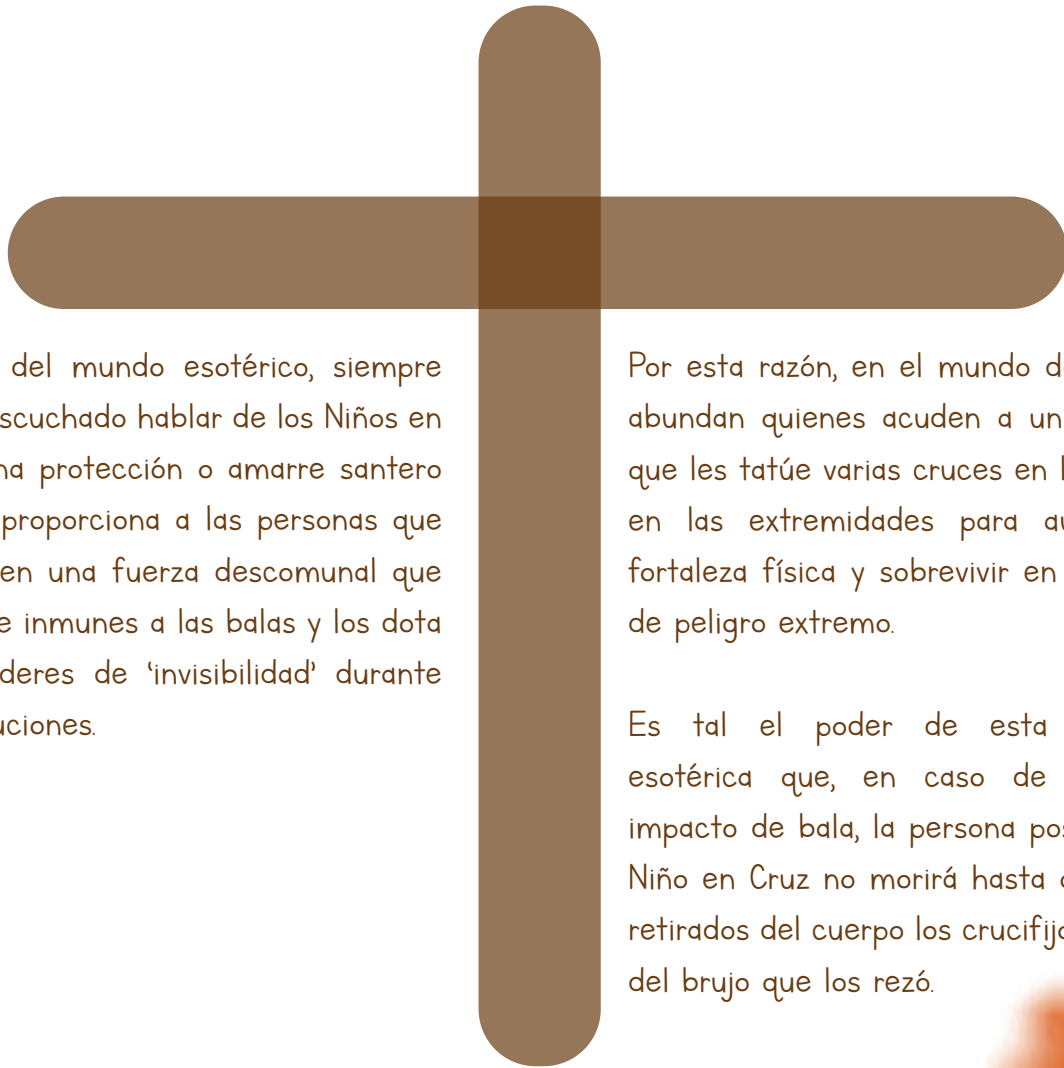


Es un rapaz diurno y nocturno. Según la tradición oral, es un pájaro de mal agüero que anuncia la muerte con su canto. Si quien escucha este canto está enfermo, no recobrará más la salud.

## Reseña

Existía en Córdoba un pajarito llamado Yacabó, que con su canto avisaba la muerte de quien lo escuchara o de quien estuviera cerca de él. Cuando los campesinos escuchaban el canto del Yacabó se asustaban e invocaban la protección porque algo maligno se avecinaba.

# Los niños en cruz<sup>6</sup>



Dentro del mundo esotérico, siempre se ha escuchado hablar de los Niños en cruz, una protección o amarre santero que le proporciona a las personas que lo poseen una fuerza descomunal que los hace inmunes a las balas y los dota con poderes de 'invisibilidad' durante persecuciones.

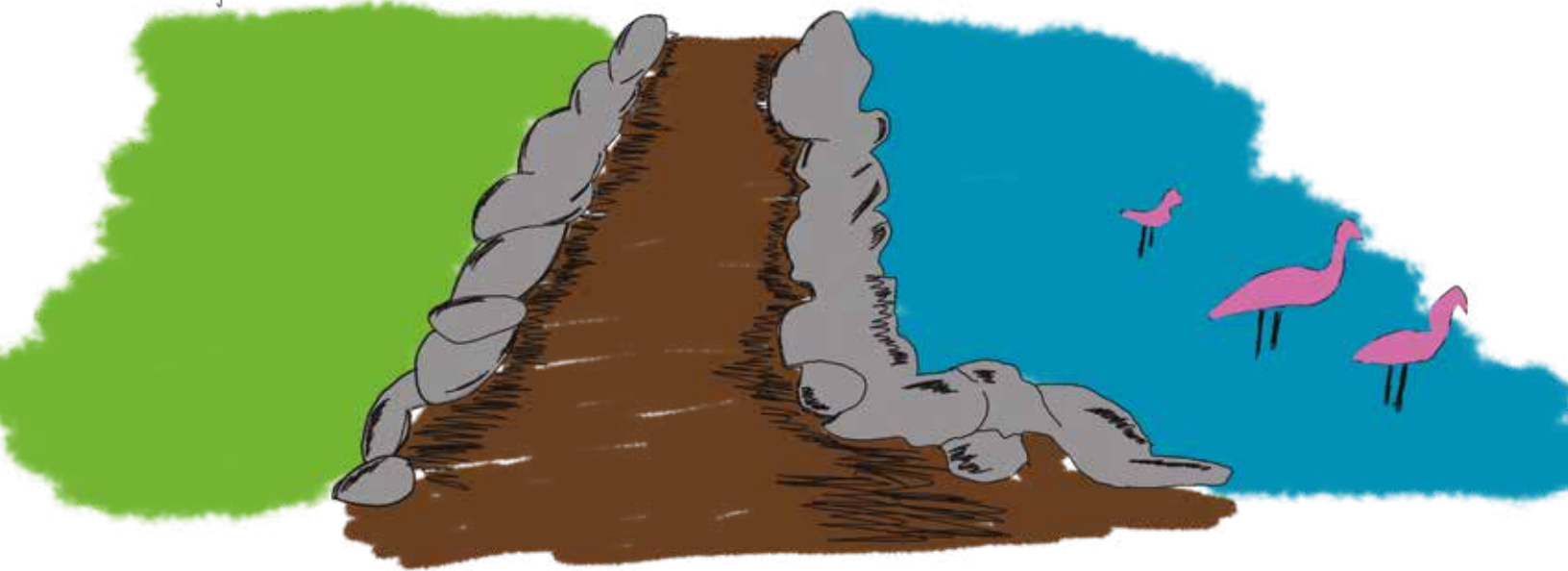
Por esta razón, en el mundo delincriminal abundan quienes acuden a un brujo para que les tatúe varias cruces en la espalda y en las extremidades para aumentar la fortaleza física y sobrevivir en situaciones de peligro extremo.

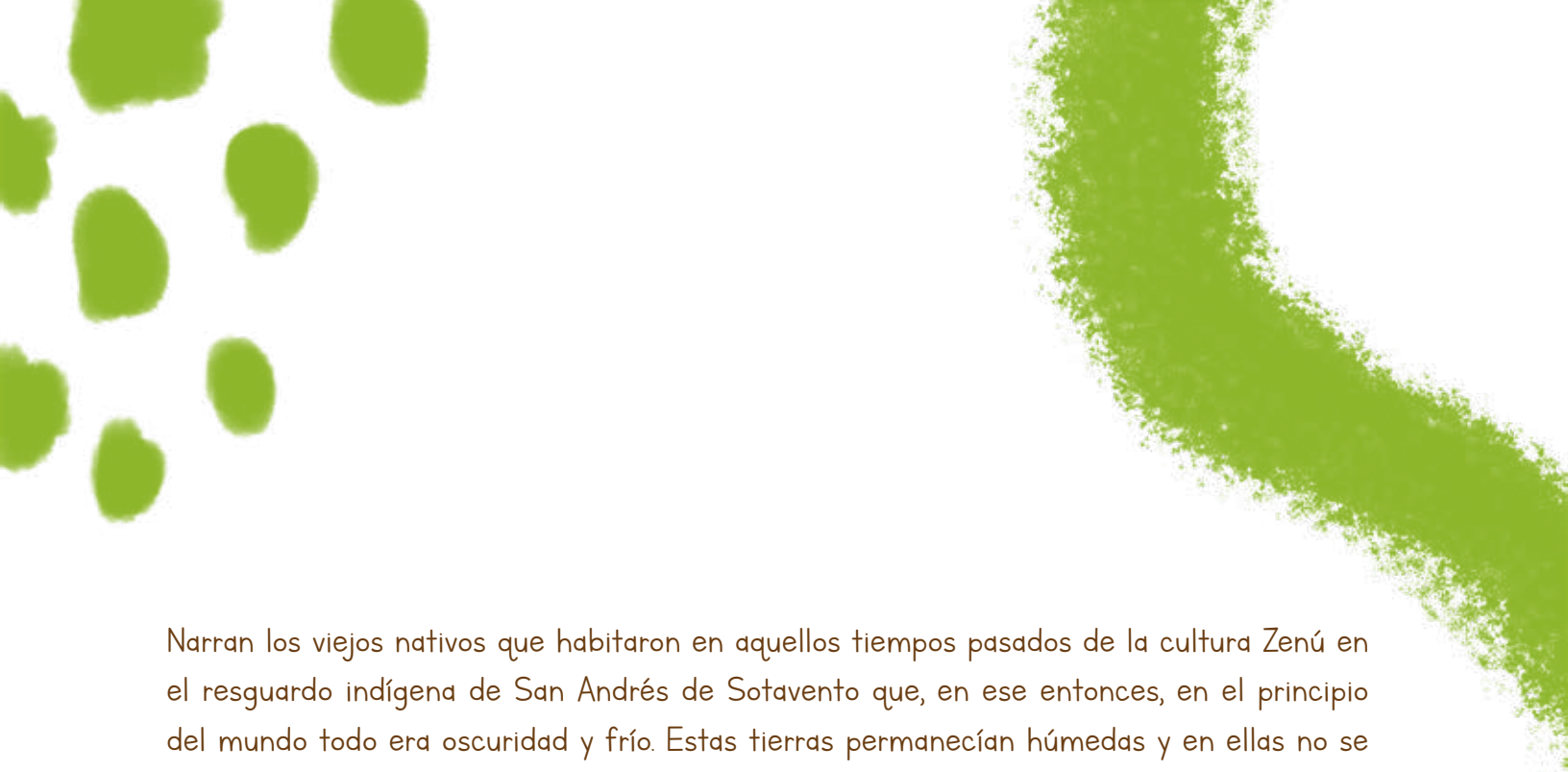
Es tal el poder de esta protección esotérica que, en caso de recibir un impacto de bala, la persona poseedora del Niño en Cruz no morirá hasta que le sean retirados del cuerpo los crucifijos por parte del brujo que los rezó.

## Reseña

Los Niños en cruz es una protección que se le hacen a las personas, especialmente a hombres, con el fin de obtener fuerza física de manera sobrenatural, hacerlos inmunes a balas y dotarlos con poderes, para así sobrevivir a situaciones de peligro extremo...

# El mito de la creación Zenú'





Narran los viejos nativos que habitaron en aquellos tiempos pasados de la cultura Zenú en el resguardo indígena de San Andrés de Sotavento que, en ese entonces, en el principio del mundo todo era oscuridad y frío. Estas tierras permanecían húmedas y en ellas no se concebía ninguna reproducción o desarrollo de los seres vivos. No había astros, ni plantas, ni animales; aquí no existía ningún atractivo en estos primeros tiempos.

Todo estaba absolutamente en silencio. Aún no había gente en el resguardo. Dicen los zenúes que los únicos y primeros seres que cohabitaban en estas tierras eran los dioses Mexión y Manexca. Mexión, el indio hermoso como el sol y Manexca la mujer de un solo seno y la más bella de todas las mujeres.

## Reseña

Explica la creación del universo desde las creencias y tradiciones de la comunidad indígena Zenú. Se basa en el origen de los primeros hombre y mujer en la tierra, que dotados de inteligencia, lograron reproducirse a lo largo de los años dando como fruto hijos que posteriormente serían los encargados de poblar las tierras. También cuenta la creación del sol y la luna; la luz y la oscuridad, mediante la subida al cielo de dioses que iluminaron la tierra; y el nacimiento de animales y frutos que dieron vida.

Los dioses Mexión y Manexca fueron los creadores de la naturaleza, de la raza humana, es decir, de los primeros hombres que vivieron en el gran Zenú. De esta pareja, hombre y mujer, nacieron sus hijos Tuchínzunga, Sajú, Panaguá, Colosiná, Pinchorroy, Momy, Tolú, Orica, Chimá, Mapurincé, Morroy, Sampuú, Chinchelejo, Mochá, Chalé y Colosó, siendo estos dos últimos hermanos inseparables y guerreros; además tío y padre del indio Bactazá. Juntos con todos ellos llegaron los animales y los árboles; esto transcurrió durante mucho tiempo, para alcanzar la perfección de su obra maravillosa, pero este mundo seguía oscuro, sin luz, solamente en las tinieblas permanecían Mexión y Manexca con sus hijos.

Más tarde, decidió Mexión poblar las diversas zonas de la región del Zenú y para esto tomó y colocó a sus hijos, a cada uno, en partes distintas y distantes geográficamente. Entonces, para iluminar todo aquel globo oscuro, Mexión se sirvió de su propio hijo y lo mandó al cielo y se convirtió en Ninha, el sol, iluminando la tierra de las tinieblas. Una vez que la tierra se calentó se volvió completamente dura y esta parte seca la llamó Resguardo; y las aguas las dividió llevándoselas a sus hijos Orica y Tolú formando inmensos espejos de aguas dulces y saladas. Desde entonces existe la luz, esa fue la primera luz.

Comenzaron a crecer y a reproducirse los animales y plantas. Se levantaron las lomas y los cerros, fueron apareciendo los ríos, las quebradas y los arroyos por donde corren las aguas.

La gente que iba apareciendo y poblando la primera tierra, era descendiente de la generación de los dioses Mexión y Manexca y era gente sabia. Algunos de ellos modelaban tinajas, múcuras, platos, vasijas y muchos objetos de barro y de oro, otros trenzaban las fibras blandas y duras como la iraca, la caña flecha, la enea y el bejuco.

Muchos se dedicaron al cultivo de la yuca y del maíz, y eran sabios porque dentro de ellos vinieron médicos tradicionales e ingenieros hidráulicos. Mexión a cada uno de sus hijos le había dotado de inteligencia para que desarrollara un arte en sus respectivas zonas.

Mexión había creado la tierra, con sus plantas, animales, aguas y sabanas, pero la gente seguía trabajando por largo tiempo sin parar, bajo la luz y el calor que Ninha les irradiaba desde lo más alto; la gente ya estaba cansada y por eso sus hijos acudieron al padre en solicitud de ayuda y pronta solución. Mexión estaba feliz por toda su creación y deseaba que sus seres estuvieran contentos.

Fue así como ordenó a Ninha a descansar por algunas horas, y este cayó en un profundo sueño y mientras dormía se acabó la luz y todo nuevamente se oscureció y esta fue la primera noche. De inmediato subió Mexión misteriosamente al cielo y se convirtió en Thi, la luna. Entonces compartió con su hijo Ninha la maravillosa labor de prodigar luz a los indígenas y al mundo: uno lo realiza por el día y el otro por la noche.

Desde entonces, los nativos descendientes de Mexión y Manexca quedaron del todo felices de su ayuda y por siempre vivieron agradecidos, por eso realizaban fiestas maratónicas amenizadas con chicha en homenaje del dios Ninha y de Thi y en algunas ceremonias ofrecían niños y niñas al sol y a la luna, además, antes de llevarlos al ritual del bautismo y a la danza de la pelazón eran llamados Ninha-Thi. Hoy, en la cultura indígena Zenú, Ninhathi corresponde a la divinidad bisexual, que representa al hombre y la mujer Zenú. Así lo explica la mitología tradicional sinuana, que el símbolo de la mujer es la luna y el símbolo del hombre es el sol.

Así fue como apareció la luz, la naturaleza y los primeros nativos del resguardo, según lo recuerdan los zenúes, es decir, el pueblo de San Andrés de Sotavento y Tuchín.

# ACTIVIDADES



Llegó el momento de poner a prueba lo aprendido. A continuación encontrarás actividades de esparcimiento sobre los mitos de nuestra región. Lo más importante para resolverlas es la creatividad y los conocimientos adquiridos. ¡Vamos a jugar!



En esta primera actividad vas a resolver una sopa de letras con base en los mitos que leíste anteriormente. Es muy fácil, solo tienes que buscar las palabras que te mostramos debajo del recuadro. ¡Buena Suerte!

P	I	S	O	H	G	K	I	M	A	K	I	U	U	N	E	Z
U	R	N	I	Ñ	O	S	E	N	C	R	U	Z	P	H	H	O
E	S	I	L	E	D	I	O	M	E	D	E	M	R	M	C	Ñ
B	L	V	C	O	R	O	P	R	E	T	E	I	M	A	R	I
L	U	O	S	I	E	R	R	A	N	E	V	T	P	D	E	C
O	N	Y	T	P	P	I	A	C	A	N	T	O	C	G	A	E
S	E	C	E	L	L	A	V	N	I	R	P	S	O	E	C	W
C	C	O	T	H	O	M	B	R	E	T	I	G	R	E	I	S
S	H	N	T	O	D	O	T	A	T	V	L	M	D	L	O	V
D	A	K	I	M	A	K	U	K	A	M	A	N	O	D	N	O
A	M	A	G	D	A	L	E	N	A	C	L	D	B	E	V	X
Y	A	C	A	B	O	C	A	M	I	T	S	W	A	R	I	F
R	A	F	A	E	L	G	U	A	J	I	R	A	U	M	O	I

- Namaku
- Hombre tigre
- Niños en cruz
- Zenú
- Mitos

- Kimaku
- Sierra Nevada
- Chama
- Canto
- Yacabó

- Creación
- Córdoba
- Guajira
- Pueblos
- Magdalena



2.

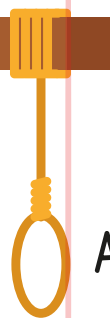
¡No dejes que me ahogue! Ayúdame a descubrir la palabra secreta antes de que sea tarde. Para eso tienes tres pistas.

# Pistas

Se cuenta la creación del sol y la luna; la luz y oscuridad.

Cuenta el nacimiento de animales y frutos que darían vida a la tierra.

Explica la creación del universo desde la creencias y tradiciones de la comunidad indígena.



A B C D E F G H I J K L M N

Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

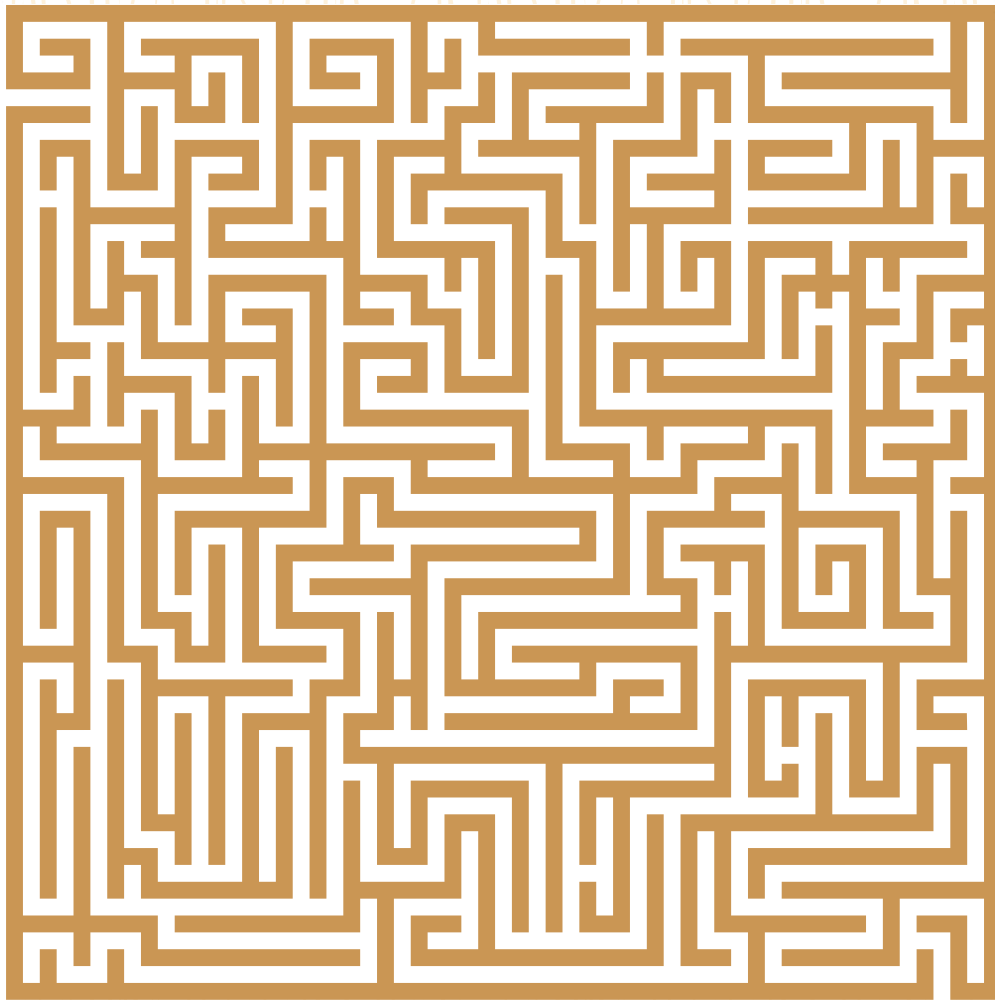
- - - - -

3.

¡Ayuda a Namaku a escapar de los cazadores!  
Resuelve el laberinto antes de que puedan alcanzarlo.



Salida



Llegada







5.

Ahora quiero ver qué tan imaginativo/a eres para crear un personaje mítico. Llámalo por un nombre; agrégale elementos fantásticos que muestren sus habilidades sobrenaturales y extraordinarias.

Toma lápiz, borrador y colores para dibujar a tu personaje más ocurrente, legendario, fantástico y fabuloso. ¡Adelante!

# ¿Qué son las leyendas?

Las leyendas son relatos que pueden incluir elementos fantásticos o maravillosos, pero suelen tener cierta base histórica más o menos reconocible, lo que, a diferencia del mito, le aporta cierta verosimilitud.

Generalmente narran creencias antiguas, situaciones religiosas, sucesos misteriosos, apariciones sobrenaturales, entre otras, tal como las comunidades de origen lo aseguren. Posee cualidades que le dan cierto grado de credibilidad, pero al ser transmitidas oralmente, se van modificando e incluso se van mezclando con otras historias fantásticas. Un ejemplo clásico de leyenda son las historias de Robin Hood.



El dios del Sinú

El Pío, Pío Gavilán

El cacique Tundama

La patasola

Los Animeros

El Hojarasquín del Monte

El Hombre Hicotea

Los Animeros

El Hombre Caimán

La Mojana

# LEYENDAS

de la Región Caribe colombiana

La Llorona

Juan Lara

La patasola

La patasola

La leyenda de Francisco el hombre

La Luz del Playón

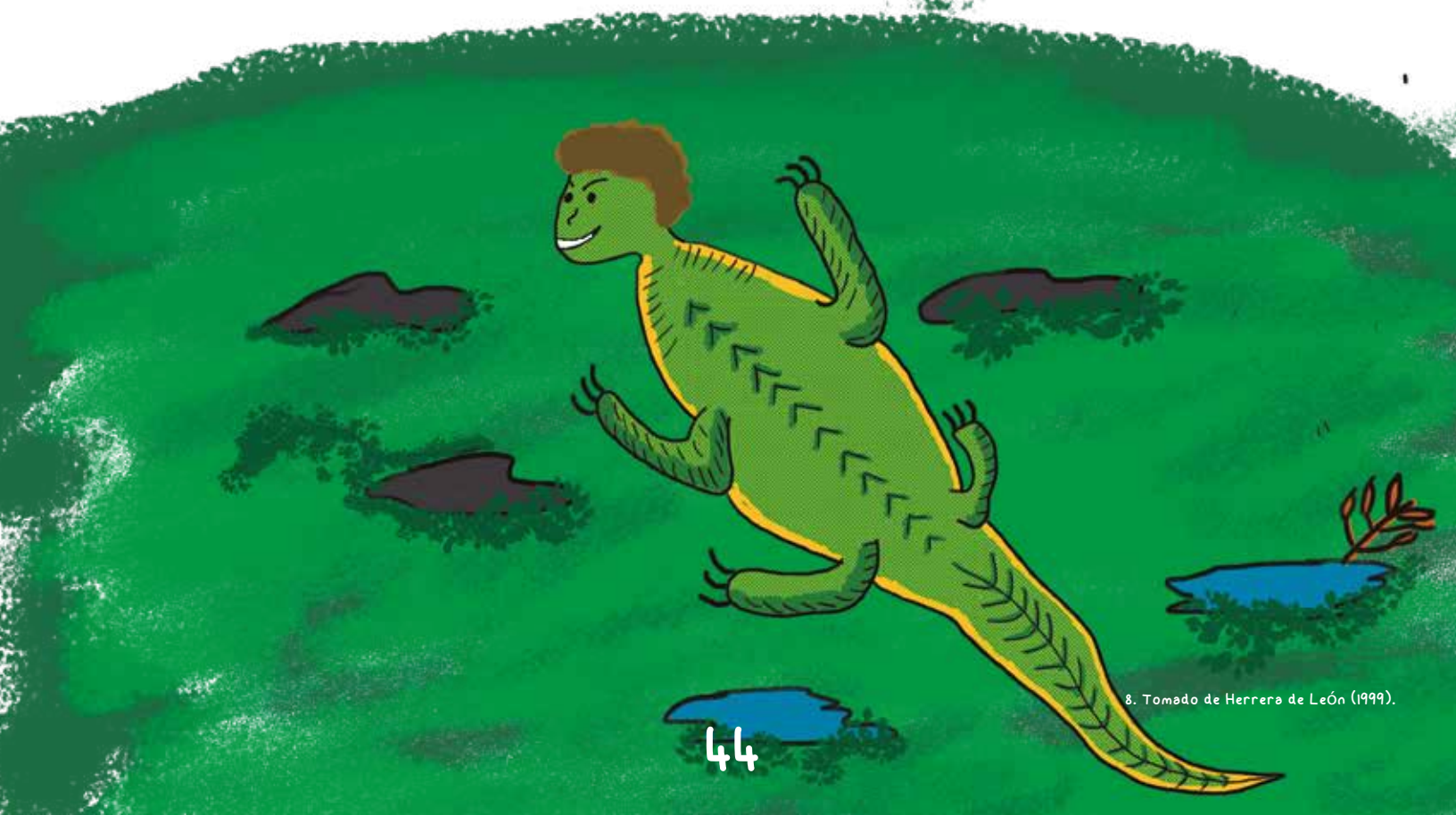
La patasola

Los Animeros

La Mojana

El Pájaro Macuá

# El hombre Caimán<sup>8</sup>



8. Tomado de Herrera de León (1999).

Esta famosa historia tiene sus orígenes en Plato, un pueblo del departamento del Magdalena. Saúl Montenegro, hombre muy enamorado, buscaba siempre la oportunidad de ver a las mujeres cuando se bañaban en el río Magdalena. Llegó a tanto, que un día se marchó a la Guajira en busca de un brujo, que finalmente le entregó dos pócimas mágicas.

De regreso a Plato, Saúl invitó a uno de sus amigos para probar las pócimas. Una era un líquido que lo convertiría en caimán y, la otra, lo volvería a la normalidad. Saúl se metió al agua y su amigo le roció el líquido de la primera botella; Saúl se sumergió y al poco rato salió convertido en caimán; su amigo, espantado, dejó caer la segunda botella, con tan mala suerte, que el líquido se derramó y solo unas pocas gotas cayeron en la cabeza del caimán y el resto en el agua. Desde ese día, Saúl tiene la cabeza de hombre y el cuerpo de caimán.

## Reseña

Saúl era un hombre de Plato, Magdalena, que siempre buscaba la manera de ver a las mujeres cuando se bañaban en el río. Se le ocurrió la idea de ir donde un brujo en la Guajira para buscar la forma de observar de manera más detallada a las mujeres, pero cuando este le entregó dos pócimas mágicas, una que lo convertía en caimán y otra en humano, un amigo derramó en su cabeza dos gotas de la pócima humana y el resto se perdió en el agua.

# La mojana<sup>9</sup>



## Reseña

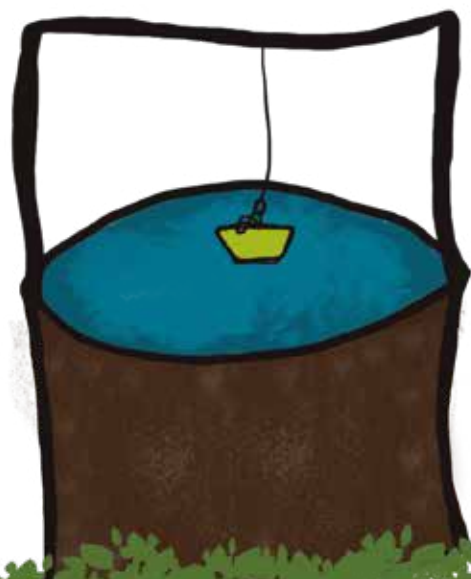
Una mujer fue asesinada por su esposo al no atenderlo como él quería. Al momento del acto ella gritó tan fuerte que su hijo al escucharla perdió el equilibrio en el pozo donde estaba sentado y cayó en la profundidad. Desde ese día en las casas coloniales que tienen pozo, aparece la figura de la mujer con una peineta de hueso en la mano buscando su hijo.

9. Tomado de Silva (1999).

Esta leyenda tiene su origen en Cartagena, durante la época colonial. Allí vivía una mujer de la nobleza con su esposo y su hermoso hijo, en una casa muy grande en la plaza central de Cartagena.

La mujer no atendía a su marido por dedicar todo el tiempo a su hijo, al que adoraba. Un día, el marido, al verse rechazado, no aguantó más y mató a su esposa. Cuando la mujer gritó, el niño, que estaba sentado en un pozo, perdió el equilibrio y se perdió en la profundidad.

Desde ese día, en la mayoría de las casas coloniales que aún conservan un pozo, aparece la figura de la mujer con una peineta de hueso en la mano, que resplandece al pasarla por sus dorados cabellos. Los niños al verla quedan como hipnotizados y caminan hacia ella; ella, al descubrir que no se trata de su hijo, los arroja al pozo.



# LOS animeros<sup>10</sup>

En tiempos ya remotos y desde los primeros días del mes de noviembre se practicaban en Montería ciertos actos de carácter más o menos religioso conocidos con el nombre genérico de “Los Animeros”.



## Reseña

Las calles de los pueblos presenciaban las caminatas y los rezos de los animeros, que eran personas que se vestían toscas y entraban al cementerio a las doce de la noche, con campanitas y linternas a pedir por las ánimas del purgatorio y, con ello, también salía una procesión de muertos y de brujas a recorrer la población.

Eran estos animeros dos o más personas de ánimo resuelto que, vestidas de toscos sayales y provistas de sendas campanitas, se internaban en el cementerio a eso de las doce de la noche y allí, después de rezar un Padre Nuestro y un Ave María en sufragio de las benditas almas del Purgatorio, encendían una linterna o en su defecto un farolito y seguidamente salían a recorrer la población.

Sonando sin descanso sus campanitas despertaban a la gente, invitándola a levantarse y a rezar ellas también la oración dominical y la plegaria de ángel a María en beneficio de las ánimas dolientes. Una vez cumplida su promesa regresaban al campo santo como para dar cuenta de cómo lo habían hecho.

Agregan las tradiciones que a esas mismas horas una larga procesión recorría las desiertas y oscuras callejas de la población donde no faltaban, por otra parte, brujas entrometidas, todo lo cual obligaba a los supersticiosos moradores a recluirse medrosamente en el interior de sus habitaciones. Esa costumbre ha desaparecido de entre nosotros; sin embargo, los devotos del *Ánima Sola* celebran todavía ritos semejantes en algunos sitios apartados de nuestro departamento.

# EL PÍO, PÍO, GAVILÁN<sup>11</sup>

El entierro de los niños de pecho se efectuaba en Montería, con un ritmo pagano que se nos antoja remedo de las costumbres indígenas de la región. Apenas cundía la noticia del fallecimiento se congregaban los vecinos, amigos y familiares en las cercanías de la casa mortuoria y, formados en dos filas, penetraban hasta el cuarto donde dormía la criatura su último sueño terrenal.

Uno tras otro entregaban a la afligida madre sus regalos consistentes en azúcar, café, espermás, tabaco, comestibles o dinero y luego alguno de los de mayor categoría abría cuidadosamente los ojitos del muerto que había de quedar mirando al cielo ya que su presunto estado e inocencia lo hacía digno de poseerlo.

## Reseña

El canto del Pío, Pío, Gavilán, fue una tradición realizada en homenaje a los niños que fallecían, a quienes les abrían sus ojos para que vieran el cielo y eran llevados al cementerio dando tres pasos adelante y uno atrás.

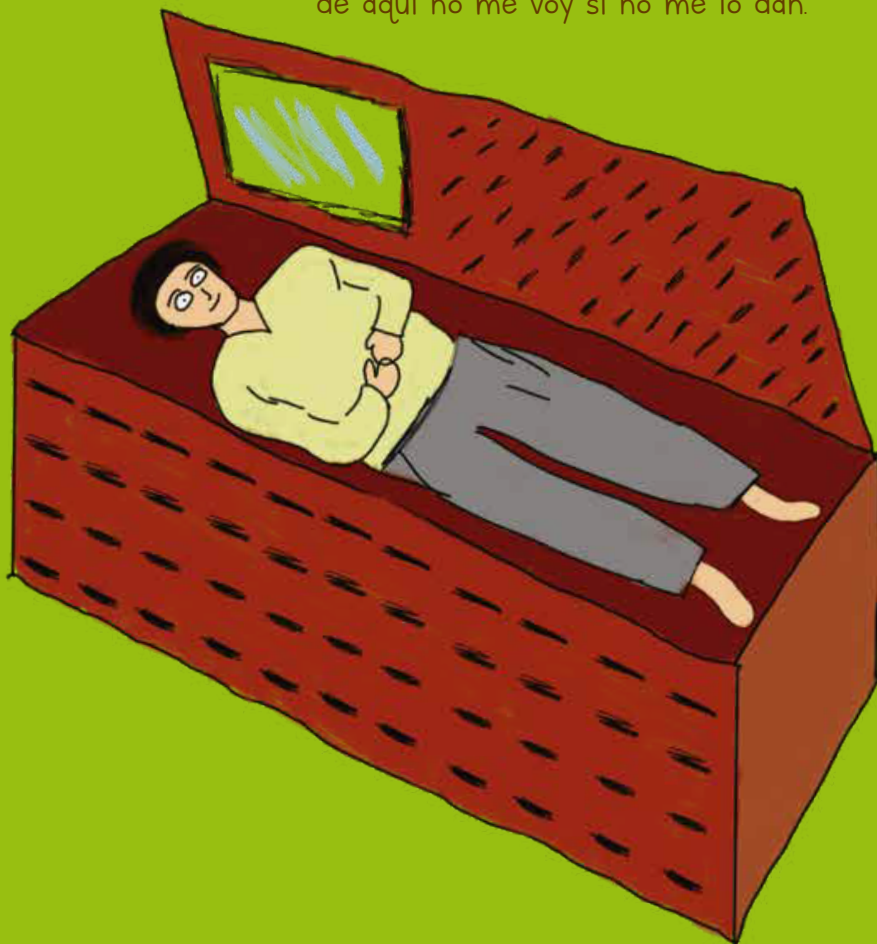
Después, marcando el compás, cantaban estas palabras: “Pío, pio, yo era gavilan”, se apoderaban del cuerpecito y con un ritmo acelerado, que semejaba alguna marcha fúnebre, se encaminaban hacia el cementerio, dando tres pasos adelante y uno atrás y cantando siempre: “Pío, Pío, yo era Gavilán; señor Gavilán, señor Gavilán”. Terminado el sepelio del infante volvían a la casa y se pasaban la noche ingiriendo fuertes libaciones de cuentos, más o menos verdes, mientras unos cuantos músicos rasgaban sus malos afinados instrumentos y cantaban coplas que de todo tenían menos de fúnebres.

A la señora Angélica Machena se le murió su hijito y ella se opuso rotundamente a que se lo enterrasen con el ritmo del “Pío, Pío, Gavilan”. A pesar de su oposición se presentaron los cantores con una variante manera de estribillo “Pío, Pío, yo era el Gavilan, de aquí no me voy si no me lo dan”. Angélica corrió Corrió con el rígido cuerpo de su hijo en los brazos para ocultarse detrás de la puerta de la cocina, pero pronto la encontraron, le quitaron el cadáver y siguieron con él hasta el cementerio con su acostumbrado cantar.

Los entierros de niños con acompañamiento del “Pío, Pío, Gavilán” fueron desapareciendo poco a poco y las nuevas generaciones ignoran una costumbre que sus padres y abuelos conocieron durante sus años mozos.

Con todo, al desaparecer la extraña costumbre dejó un rastro perdurable y es que las colegialas, en sus animadas rondas, siguen cantando lo que todos nosotros sabemos de memoria.

Pío, Pío, yo era Gavilán,  
tan chiquito y embustero,  
señor Gavilán, señor Gavilán,  
de aquí no me voy si no me lo dan.



# La fuga del ánima<sup>12</sup>

Creencia muy arraigada en el bajo pueblo era y sigue siendo la de que el alma solo abandona el lugar donde se separó del cuerpo a los nueve días de la defunción.

De allí el uso, de procedencia seguramente indígena, de colocar a su alcance un vaso que siempre se mantiene con agua, ignorantes del fenómeno de la evaporación y pasando por alto la intromisión de algunos animalejos, como murciélagos y lechuzas. Los familiares creen que la merma del líquido proviene de los sorbos invisibles del ánima que acude allí para aplacar su sed.

## Reseña

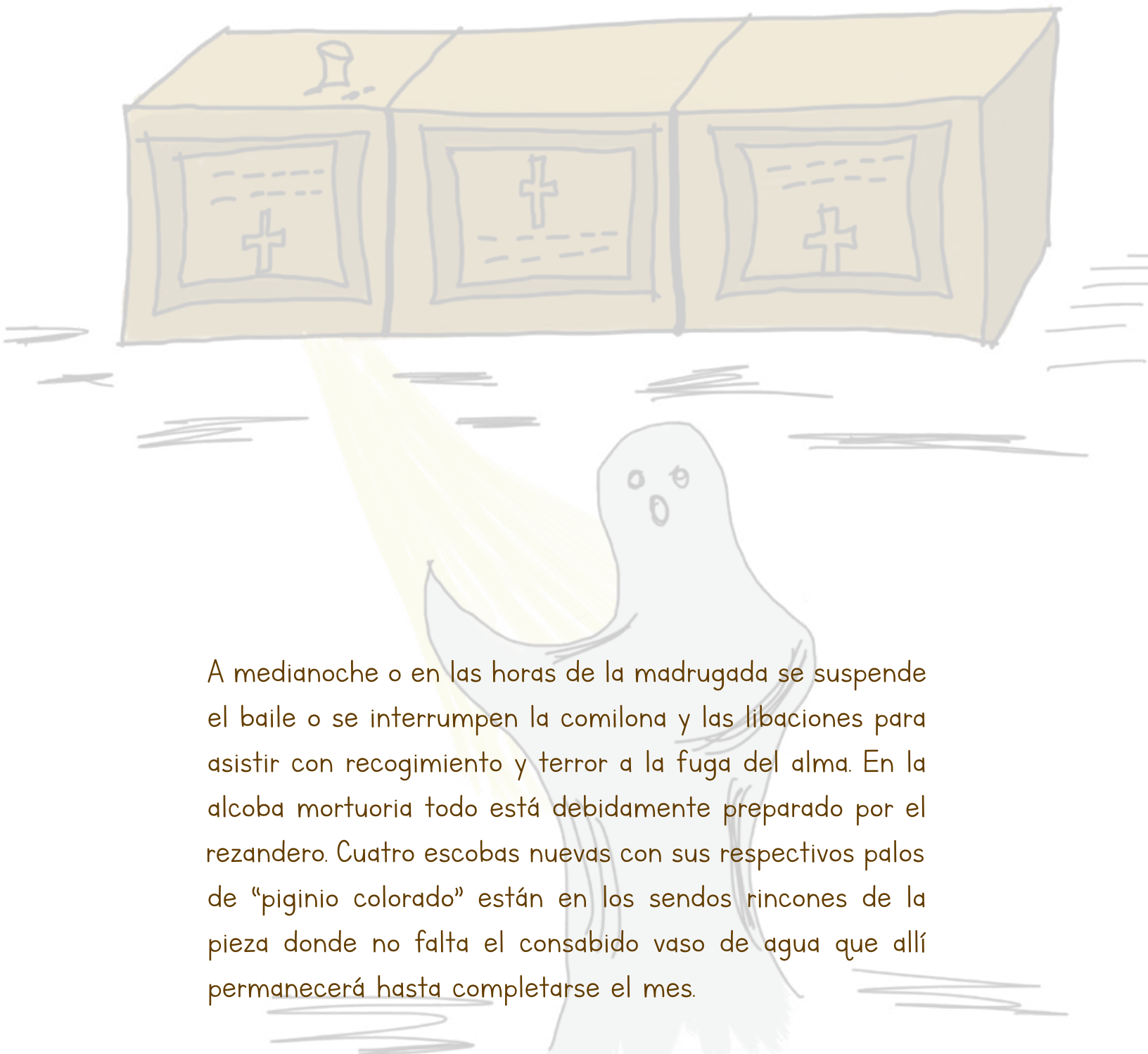
Este relato se refiere cómo el alma abandona el lugar donde el cuerpo falleció a los nueve días de su defunción. Indica la práctica de las personas de ponerle al difunto, desde agua y otros objetos para que no sientan sed, hasta ubicar en la habitación para echarlo y a su despedida con juegos, bebida y comida.

Puede también que tan singular costumbre tenga su origen en el uso, muy cristiano, ese sí, de colocar en la estancia del muerto, sobre un altar o una mesita cualquiera, un vaso con agua bendita y su correspondiente hisopo para que los visitantes rocíen en formas de cruz el trofeo de la parca.

Esa supersticiosa creencia tenía su derivativo en lo que llama el vulgo “la fuga del ánima”. Después de terminar los rezos correspondientes al noveno día de la muerte se apagan todas las luces y el rezandero exhorta al alma conminándola a salir de allí. No pocas veces la urge con gritos y gesticulaciones ridículas llegando hasta emplear la escoba para que obedezca con mayor celeridad.

Todo el mundo se aparta con temor y reverencia de la puerta de salida; y una vez terminado el exorcismo, se encienden nuevamente las luces y los familiares del difunto pueden estar tranquilos pues no sufrirán por más tiempo sus impertinentes molestias.

Subsisten aún, en las apartadas veredas de nuestro departamento esas costumbres que el cristianismo y la civilización no han podido desterrar. El noveno día de la muerte se festeja con un sancocho que puede competir con las ollas podridas de las Bodas de Camacho y a veces con un baile que por consideración a los deudos que guardan un luto de pura forma suele celebrarse en alguna de las casas contiguas a la del velorio.



A medianoche o en las horas de la madrugada se suspende el baile o se interrumpen la comilona y las libaciones para asistir con recogimiento y terror a la fuga del alma. En la alcoba mortuoria todo está debidamente preparado por el rezandero. Cuatro escobas nuevas con sus respectivos palos de “piginió colorado” están en los sendos rincones de la pieza donde no falta el consabido vaso de agua que allí permanecerá hasta completarse el mes.

Después todo sucede como lo hemos narrado y desde tan fausto día nadie se acuerda del difunto. Creencias y prácticas de esa naturaleza perduran en nuestro pueblo debido a la falta de sacerdotes que lo instruyan y a la ignorancia crasa de rezanderos de velorios que desempeñan en todo eso el papel principal.

# El cacique Tundama<sup>13</sup>



## Reseña

El cacique era conocedor de un tesoro que se escondía en las tierras de Duitama. Los españoles trataron de apoderarse de estas, pues sabían del tesoro que escondían y se dirigieron a Duitama a reclamarlo. El cacique Tundama les hizo una jugada y usando su inteligencia, se fue con su tribu dejando las tierras solas y sin tesoro.

Mito propio del municipio de Duitama en el departamento de Boyacá, apropiado por los habitantes del departamento de Córdoba.

13. Tomado de Ocampo (1996).

Hacia el año 1530, los españoles comenzaron a remontar el curso del río Magdalena, pues habían oído hablar de un gran tesoro, llamado El Dorado. Fue así como llegaron a las tierras de Duitama.

Sin embargo, estas tierras no estaban desoladas; vivía en Duitama un gran cacique llamado Tundama. Él era reconocido por los chibchas como un hombre justo, valiente y estricto. Él, al igual que todos los jefes chibchas, había oído de aquellos hombres extraños que montaban misteriosas bestias y que buscaban las piedras doradas y verdes que ellos poseían. Tundama había decidido que no se rendiría fácil, pues estaba dispuesto a luchar hasta el final y verlos.

—Cacique, debemos rendirnos. Ellos tienen extrañas armas que vomitan fuego y montan extrañas bestias que comen metal—, le suplicó un indio chibcha que dócilmente se había unido a los españoles, al mando de Gonzalo Jiménez de Quesada y que había sido enviado como mensajero.

Tundama lo miró y, con rabia, sacó un cuchillo y de un tajo le cortó la oreja y poniéndosela en la mano le dijo:

—Toma, llévasela al blanco y dile que al que se atreva a venir por aquí, le haré esto y mucho más.

El indígena corrió hasta donde estaban los españoles y mostrándoles lo que Tundama le había hecho, entregó el mensaje. Pero los españoles no se intimidaron con el ejemplo y continuaron acercándose al territorio de Tundama. Cuando ya estaban muy cerca de Duitama, le llegó un mensaje al cacique.

—Jefe blanco, el cacique no quiere combatir, por eso le manda a decir que espere aquí porque le mandará ocho cargas de oro con sus hombres —le dijo un indígena a Gonzalo Jiménez de Quesada que, pensando en la escasa astucia de los indígenas, ordenó a sus hombres que montaran un campamento.

Pero, mientras los españoles esperaban la maravillosa carga, los chibchas se trasladaban desde Duitama hacia un lugar secreto. Y cuando ya los hombres de Quesada se cansaron de esperar, decidieron ir en busca del cacique Tundama, pero encontraron a Duitama completamente desocupada.

# El Hojarasquín<sup>14</sup> del monte

Este extraño y particular personaje parece pariente de la Madremonte. Aparece en las zonas selváticas y en las cordilleras. Los campesinos lo ven de varias formas, en una de ellas no está cubierto de pelo sino de musgo y ramitas que cuelgan y su cuerpo es un tronco viejo a cuyo pie nacen dos horribles pezuñas.

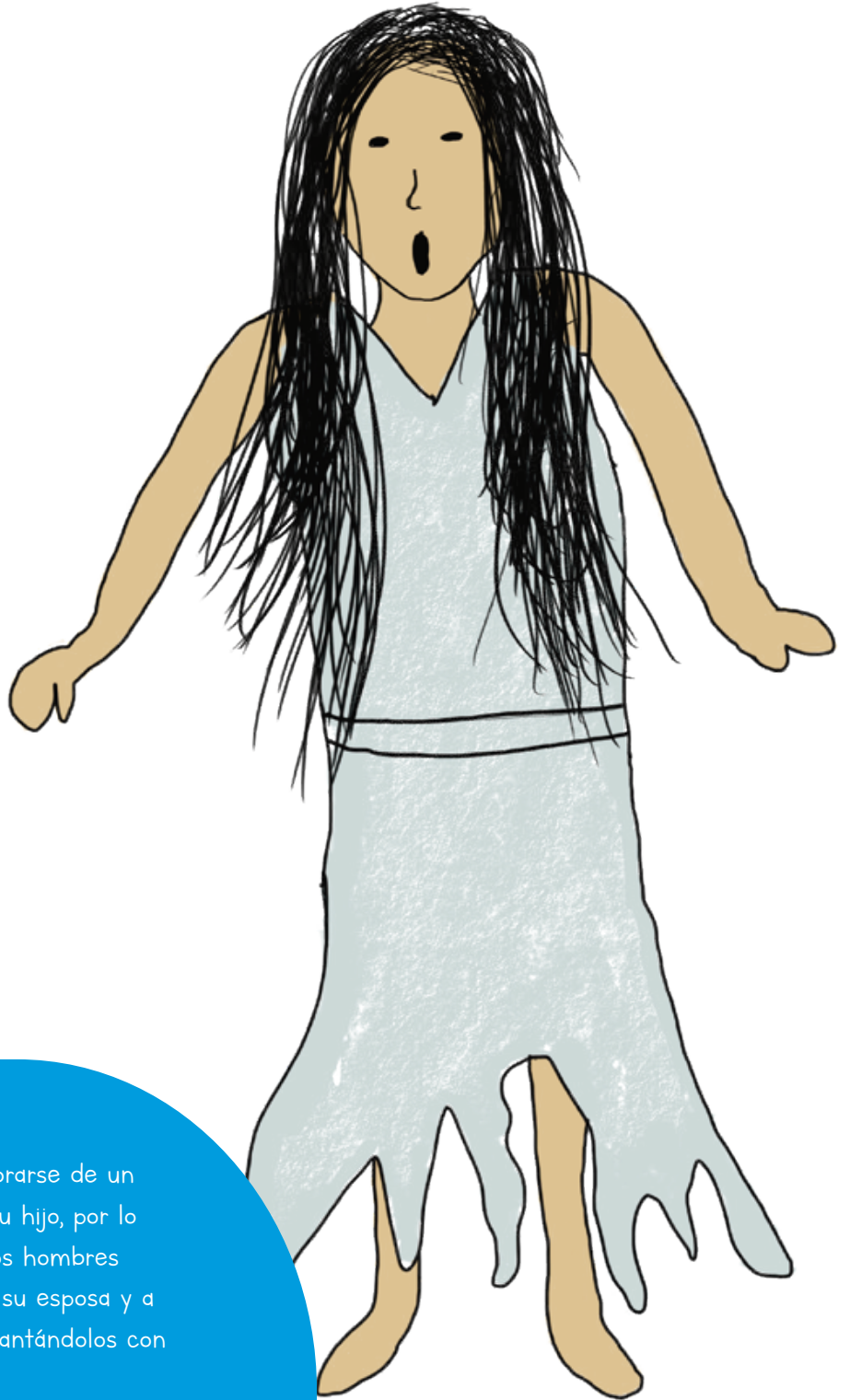
El Hojarasquín del monte asusta a los taladores de árboles. Estos lo confunden con un tronco viejo y al intentar cortarlo con el hacha, él sale corriendo, haciendo que los taladores se alejen del lugar, pero a veces sirve de guía; cuando encuentra algún explorador perdido, le ayuda a encontrar el camino. Dicen que también ayuda a los venados y dantas despistando a los cazadores, pues deja sus huellas en sentido contrario a la de los animales cuando algún cazador aparece en la zona.



## Reseña

Un ser extraño ronda la selva. Algunos campesinos afirman que es un hombre con aspecto de árbol, otros dicen que es un ser demoníaco que causa horror, otros aseguran que es la conciencia de la naturaleza. Lo cierto es que aparece en las zonas selváticas para ayudar a exploradores y animales.

# La Llorona<sup>15</sup>



## Reseña

La Llorona es una mujer que tras enamorarse de un amor prohibido pierde a su amado y a su hijo, por lo que llora su desgracia y les aparece a los hombres que buscan a otras mujeres que no son su esposa y a los borrachos que andan en la calle, espantándolos con sus alaridos y su apariencia esquelética.

15. Tomado de Ocampo (2001).

Sobre La Llorona hay varias versiones. Aparece en diferentes zonas del país y es el terror de muchas regiones de Tolima, Huila, Antioquia y Cundinamarca. Aunque no hace daño, sus alaridos y gemidos son escalofriantes; su cuerpo es esquelético, al igual que su cara.

¿Por qué se la pasa llorando?, se explica de muchas maneras. Unos dicen que era una joven de muy buena familia, pero que se enamoró de uno de los trabajadores de la finca de su padre; como la familia rechazaba esta relación, ellos decidieron fugarse, pero fueron descubiertos por los hombres de su padre, que mataron a su joven amante; por esta razón fue llevada de vuelta a la casa paterna, donde la encerraron.

Poco después, dio a luz a un niño y, para que nadie se lo quitara, la joven escapó con él en sus brazos, pero no se percató de que el niño había nacido muerto. Por eso la mujer llora su desgracia.

Los campesinos dicen que La Llorona se les aparece a los infieles y a los borrachos. Cuando un hombre sale a visitar a una mujer que no sea su esposa o su novia o cuando ha tomado mucho, se le aparece, dando fuertes alaridos y lo espanta, mientras lleva en brazos a su hijo muerto.

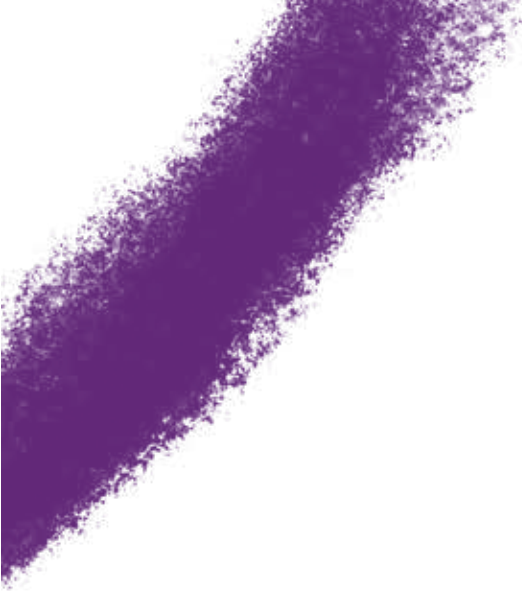
# La patasola<sup>16</sup>



Lorem

## Reseña

Una mujer, cuyo esposo campesino salía todos los días a vender la cosecha, aprovechaba sus ausencias para verse con el amante, quien era el patrón de su marido. Un día, después de que los vecinos le contaron al campesino lo que habían visto, este enfurecido le cortó la pierna a la mujer de un solo machetazo. Desde entonces la mujer aparece en los pueblos colombianos espantando a los hombres.



El origen de la Patasola tuvo que ver con una traición amorosa, pues cuentan que una bella mujer estaba casada con un campesino muy trabajador, que se la pasaba vendiendo las cosechas de su patrón en otros pueblos. El patrón, aprovechando la ausencia del marido, le coqueteaba y ella no era indiferente a sus piropos y regalos.

Los vecinos se dieron cuenta y un buen día contaron todo al campesino. A la mañana siguiente, el labrador hizo como si saliera a vender la cosecha fuera del pueblo y esperó escondido cerca de la casa. Al anochecer, entró súbitamente y encontró a los amantes abrazados en la cama.

Lleno de ira, el campesino desenvainó su machete y se arrojó sobre ellos; fue poco lo que pudo hacer el patrón, porque ahí mismo quedó tendido; en cambio, la mujer perdió una pierna de un solo machetazo y quedó allí abandonada. Desde ese día la Patasola ronda por los pueblos de Colombia, vengándose de los hombres.

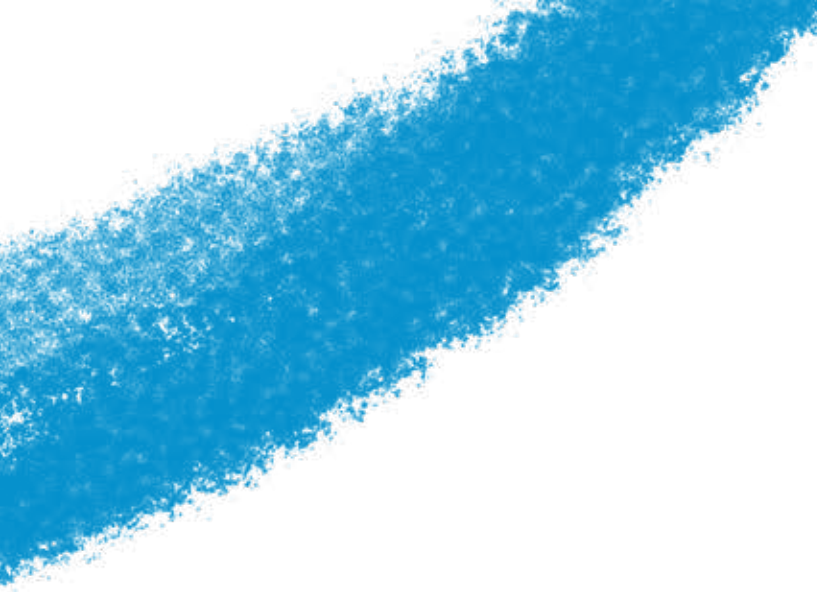
# El Gritón<sup>17</sup>



## Reseña

Aunque se desconoce su apariencia, cuentan que es terrorífica. Este personaje se encarga de asustar y ahuyentar a través de un grito aterrador a los que se adentren en los bosques en altas horas de la noche.

17. Tomado de Ministerio de Cultura (2012).



Se dice que es hijo de una india que, expulsada de su tribu, fue sorprendida y poseída en medio de la selva por el demonio. De esta unión nació el Gritón, un ser mitad humano y mitad demonio.

Su terrorífico grito arranca los árboles de raíz, hace temblar la tierra, desborda los arroyos y atemoriza a los seres que lo oyen. Persigue a los hombres que osan cruzar la selva a medianoche.



# LA LUZ DEL PIAYÓN<sup>18</sup>

En cierta época llegó al municipio de Momil un sacerdote, quien ayudó mucho a las personas, pero se fue a bañar en la Ciénaga Grande y como no sabía nadar se ahogó.

Desde ese momento, en la ciénaga aparece una luz que cuando los pescadores van a trabajar por las noches se les aparece. Sin embargo, no les hace nada y en algunas ocasiones los guía de regreso a sus viviendas, por esta razón desarrollaron una fuerte fe en ella.

## Reseña

Momil es un Municipio que se destaca por su religiosidad y devoción. Cuenta la leyenda que un sacerdote que murió ahogado, se les aparece a los pecadores del lugar. Sin embargo, no huye, ni temen, porque esa luz representa para ellos protección y guía.

18. Tomado de Ministerio de Cultura (2012).


# El hombre hicootea<sup>19</sup>



## Reseña

En un pueblo Zenú rodeado por aguas, selvas y sabanas, vivía el cacique y su gente, quienes pasaban trasladándose de un lugar a otro debido a que se inundaban demasiado y habían vivido malos momentos por causa de los caimanes que se encontraban en la zona. Ya instalados, salieron los niños a pescar y vieron en el río a alguien extraño, un ser sobrenatural con patas de animal y cabeza de humano. Al preguntarle al Mohán de la tribu, les dijo que ese ser era el gran dios de las aguas....

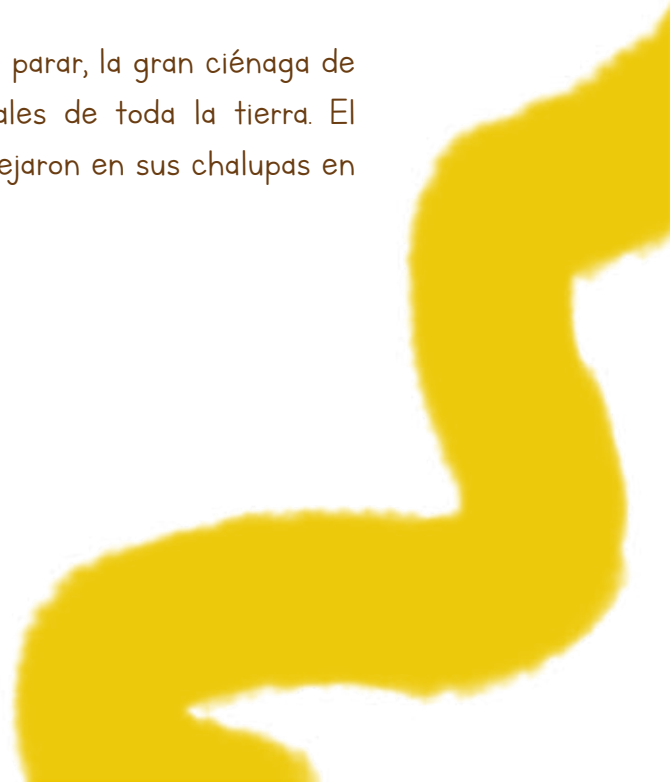
19. Tomado de Otálvaro (1994)



El país de los zenúes era el país del oro y el agua. Los Zenúes habitaron una región de ríos, ciénagas, caños, selvas y sabanas. Era una región fértil y rica; el oro corría por sus ríos, los peces saltaban de las canoas, los árboles brotaban de las piedras, surgían de la selva toda clase de animales como tigres, venados, micos, guacamayos y de las aguas florecían bandadas de garzas, patos y pisingos.

En el valle Zenú nunca faltaba la comida, siempre había caza y pesca en gran cantidad. En época de lluvia los ríos y las ciénagas se desbordaban e inundaban estas hermosas tierras, arrasando las viviendas, los cultivos y los animales. En Panzenú era donde más sufrían las inundaciones, por eso construyeron sus casas sobre plataformas elevadas rodeadas de numerosos canales que arrastraban el agua, manteniéndola en su cauce. Desde la lejanía esa inmensa red de canales semejaba el esqueleto de un enorme pez.


En una ocasión llovió durante días y noches sin parar, la gran ciénaga de Ayapel se desbordó y el agua cubrió los canales de toda la tierra. El cacique que gobernaba Panzenú y su tribu se alejaron en sus chalupas en busca de tierras más altas.



Después de dos días de viaje encontraron una sabana y allí reconstruyeron sus casas y su población. Pero cuando las aguas bajaron muchos regresaron a las orillas de la ciénaga y nuevamente se instalaron en ese sitio.

Tuchín, hijo del cacique Yapel y otros niños, salieron a pescar; eran hábiles pescadores, pues habían nacido en el agua y sus primeros pasos fueron jugar y chapotear en la ciénaga. Los niños vivían felices en el agua y en la tierra como los sapos y las ranas. Conocían a la perfección el difícil arte de la pesca, con sus largas varas puntiagudas que lanzaban con rapidez y puntería en cuanto veían la silueta de un pez deslizarse en el agua. Una bandada de patos cuchara voló en círculo sobre la ciénaga.

Los niños venían con sus canoas llenas de bocachicos, sábalos y mojarras, junto con un pequeño tucán de pico enorme y multicolor, cuando de pronto se movió algo en el agua cerca a la orilla; curiosos y valientes dirigieron sus canoas hacia el sitio, siempre habían querido matar a un caimán, tal vez para vengarse por los tantos niños que habían sido devorados por peligrosos animales. Al aproximarse vieron una roca grande y redonda que salía a la superficie y enseguida arrojaron piedras con fuerzas contra ella, pero todas rebotaron.



Los niños observaron con asombro como del agua iba surgiendo el rostro de un hombre viejo, de su cabeza caían mechones blancos, su cara arrugada mostraba unos profundos ojos verdes, de mirada triste, su boca era un pico como de pájaro, su cabezota que parecía salir de la roca se ocultó y poco a poco aquella cosa rara empezó a salir del agua, cada vez más y más grande cuando por fin apareció completa sobre la tierra.

Tuchín y sus compañeros vieron una gran concha gruesa y arrugada por arriba y con una cavidad por donde con lentitud comenzó a aparecer otra vez la cabezota del anciano y luego por debajo del caparazón salieron unas enormes patas como de sapo y un rabo áspero y puntuado.

Los niños asustados corrieron a la aldea y contaron lo que habían visto: dijeron que en la orilla de la ciénaga había un ser extraño que tenía cabeza de hombre, pero cuerpo y patas de animal. El abuelo o Mohán que todo lo sabía les dijo que ese era el dios de las aguas, el hombre hicotea, el único ser del país de los zenúes mitad humano y mitad tortuga.


# EL DIOS del SINÚ<sup>20</sup>



## Reseña

En la montaña de Murrucucú, muy en lo alto, estaba el grandioso templo del dios del sinú, nadie de la comunidad indígena podía subirlo a dorarlo, solamente el cacique de la tribú. Un día el hermano de este, junto a otros aventureros, subieron a verlo; lo que desató un caos que cambió la historia de esta leyenda.

20. Tomado de Valencia (1996).



El Dios del Sinú era un ídolo enorme, de oro macizo y resplandeciente, al cual los Zenúes rendían culto en un templo situado en la cima de una montaña llamada Murrucucú, igual que el cacique mayor. Allí se hacían sacrificios de vidas humanas en honor a aquella divinidad y se le reverenciaba con dones de oro en cantidad. Los indios afirmaban que su dios había surgido del fondo de la montaña una noche de lluvia y truenos.

Cuando una canoa se aproximaba por el río, el cerro se estremecía y retumbaba diciéndole a los indígenas que se acercaba el enemigo y en las noches oscuras y sin luna los Zenúes veían la figura del dios convertirse en una antorcha de luz que iluminaba todo el valle.

El cacique Murrucucú era el único que subía al templo a llevar ofrendas y adorar al dios, los demás miembros de la tribu no podían hacerlo nunca, pues se les había prohibido y además les era imposible subir hasta allá puesto que no habían caminos y los terrenos aledaños eran pantanosos y de abundante vegetación, numerosos animales salvajes como tigres enormes y monstruosas serpientes que atacaban a cualquier persona que osara acercarse.



# La leyenda de Francisco el hombre<sup>21</sup>

Narra la leyenda que una noche después de una larga parranda, Francisco regresaba a su casa al lomo de su burro y para hacer más ligero el camino, empezó a tocar unas notas de su acordeón. De pronto, se dio cuenta de que cada melodía era respondida con otra, interpretada aún mejor por otro músico en algún lado.

Francisco estaba atónito, el otro músico lo estaba desafiando y en cada desafío parecía que lo superaba. Ya llevaba casi dos horas de camino tocando su acordeón en un duelo contra alguien que en la penumbra de la noche también tocaba hermosas melodías; de repente, Francisco llegó al lugar de donde provenían las melodías: debajo de un árbol, sentado en las raíces estaba su contrincante, pero la penumbra no dejaba ver bien quién era, al acercarse un poco más, un rayo de luna le iluminó la cara al músico desafiante y Francisco el hombre descubrió con espanto que estaba compitiendo ni más ni menos que con el mismísimo diablo.

## Reseña

Francisco, un hombre apasionado por tocar el acordeón, luego de una larga parranda de regreso a casa se encuentra al diablo, que lo reta a tocar el instrumento. La historia termina con Francisco como vencedor del diablo denominándose desde entonces Francisco el hombre; el hombre que derrotó al diablo en un duelo de acordeones.

21. Tomado de Ministerio de Cultura (2014).

La noche entonces se oscureció aún más, la luna se escondió y desaparecieron las estrellas del cielo, se veían los resplandecientes ojos de aquel demonio. Francisco comprendió que se trataba de algo más que un simple juego, acercó el acordeón a su pecho, como el hombre de fe que era, miró al cielo y rezó el Credo al revés, mientras entonaba la melodía más hermosa jamás escuchada.

En ese instante la penumbra desapareció y se llevó consigo a Satanás, quien fue derrotado con gran habilidad y destreza. Desde ese entonces, Francisco es el hombre, el hombre que derrotó al diablo en un duelo de acordeones.



# Juan Lara<sup>22</sup>



Un apuesto hombre, pedante y egocéntrico, aseguraba que no existía mujer alguna que se negara a salir con él. Entre sus conquistas estaba una chica, piel morena con curvas envidiables, alegre y con sonrisa brillante, era la sobrina de una de las brujas del pueblo. Él se enamoró de ella y ella de él. Cuando la bruja se enteró de su romance, hechizó a Juan con una picadura de serpiente en uno de sus testículos, lo que en poco tiempo ocasionó la desaparición completa de sus genitales.

Él, tras este suceso, se ahogó en una profunda tristeza, vergüenza y depresión, llevándolo así al fin de sus días. Juan murió con resentimiento por lo que le habían hecho, así que, su alma se convirtió en un ánima en pena condenada a enamorarse y a asustar a las parejas de enamorados para toda la eternidad.

Se dice que deja tierra en sus comidas y en las noches con sus manos frías les coge las piernas para asustarlos. Cuando una pareja se besa o tiene algún gesto de cariño el lugar se llena de un denso olor a podrido y azufre. Esta es la historia de Juan, un chico apuesto condenado para toda la eternidad.

## Reseña

Juan Lara es un joven apuesto que se enamora de una chica hermosa del pueblo destinada a no estar con él y separados por una brujería. Juan Lara fallece y comienzan su alma a penar y a hacerle maldades a los enamorados: Cuando se encuentran comiendo, les echa tierra en sus comidas; cuando se besan, hace que huelan mal.

# El pájaro Macuá<sup>23</sup>



El pájaro Macuá, según cuentan los viejos, es un pájaro pequeñito que pone sus nidos en los riscos muy altos o en árboles de gran altura y donde sea muy difícil la llegada de depredadores, incluyendo al hombre.

Atrapar a esta pequeña ave es casi imposible, pero los más hábiles que pueden llegar y trepar a esas alturas, se conforman con tomar el nido y las plumitas que en él se encuentren y se comercializan a precios asombrosos. Pues las plumas y pedazos de nido se conservan en perfume (santiguado por el brujo) y este perfume era efectivo para “abrir puertas”, atraer fortunas y conseguir pareja.

## Reseña

Esta leyenda trata sobre los distintos agujeros que tenían los viejos abuelos que conocían el pájaro Macuá y algunas otras aves. Esta pequeña ave pone nidos en los riscos más altos para que sea difícil llegar a ellos. Este pájaro deja plumas y perfume que sirve para diferentes cosas, entre ellas, encontrar pareja.

23. Tomado de Amador (2005).

# Actividades

Llegó el momento de poner a prueba lo aprendido. A continuación encontrarás actividades de esparcimiento sobre las leyendas de nuestra región. ¡Diviértete con estos relatos mágicos!

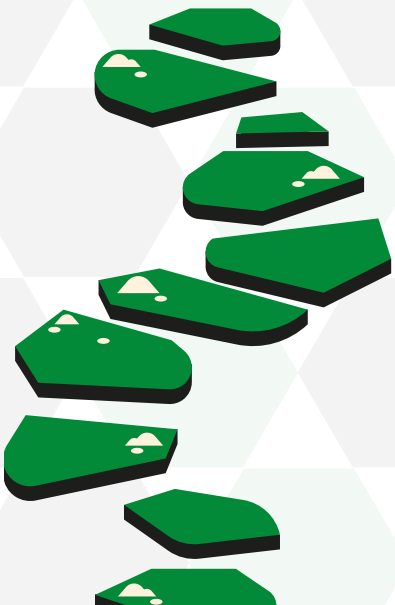
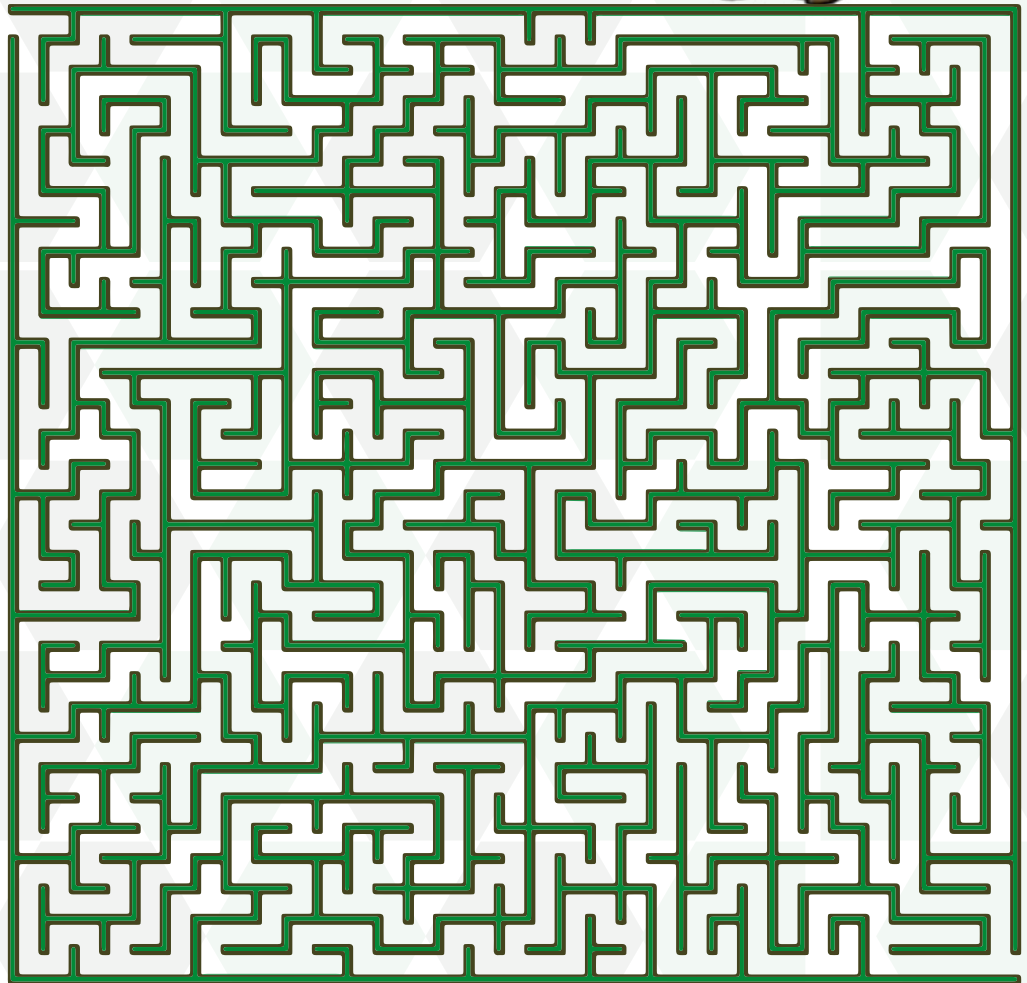




¡Ayuda al Hombre Hicotea a llegar más rápido al valle del Zenú!  
Resuelve el laberinto.



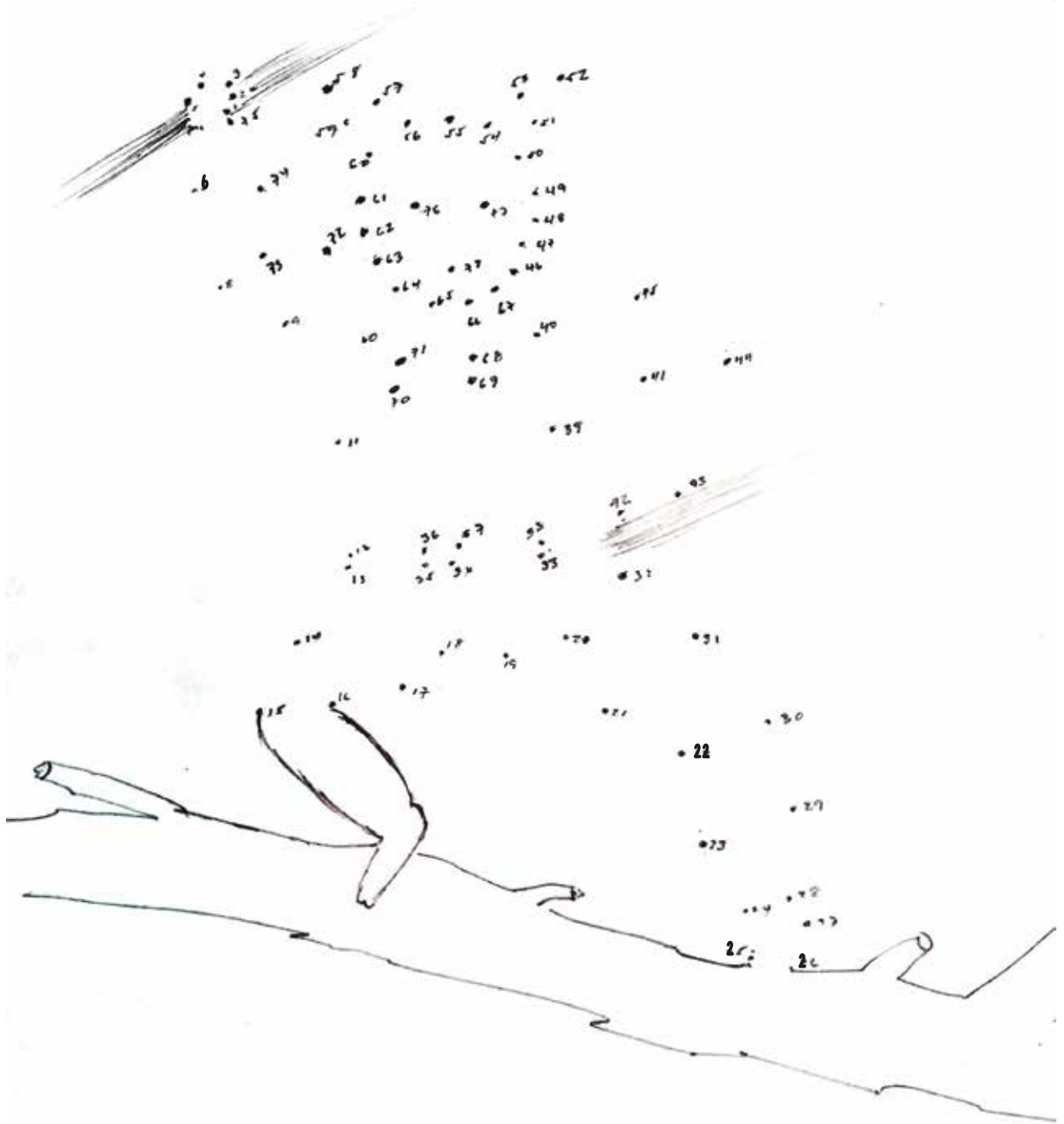
Salida



Llegada



**2** A continuación deberás unir los puntos que se encuentran y descifrar a qué leyenda corresponde. ¡Buena suerte!



¿A qué leyenda pertenece el dibujo? \_\_\_\_\_

- 3 Ahora resolveremos el siguiente crucigrama teniendo en cuenta la descripción de los personajes.



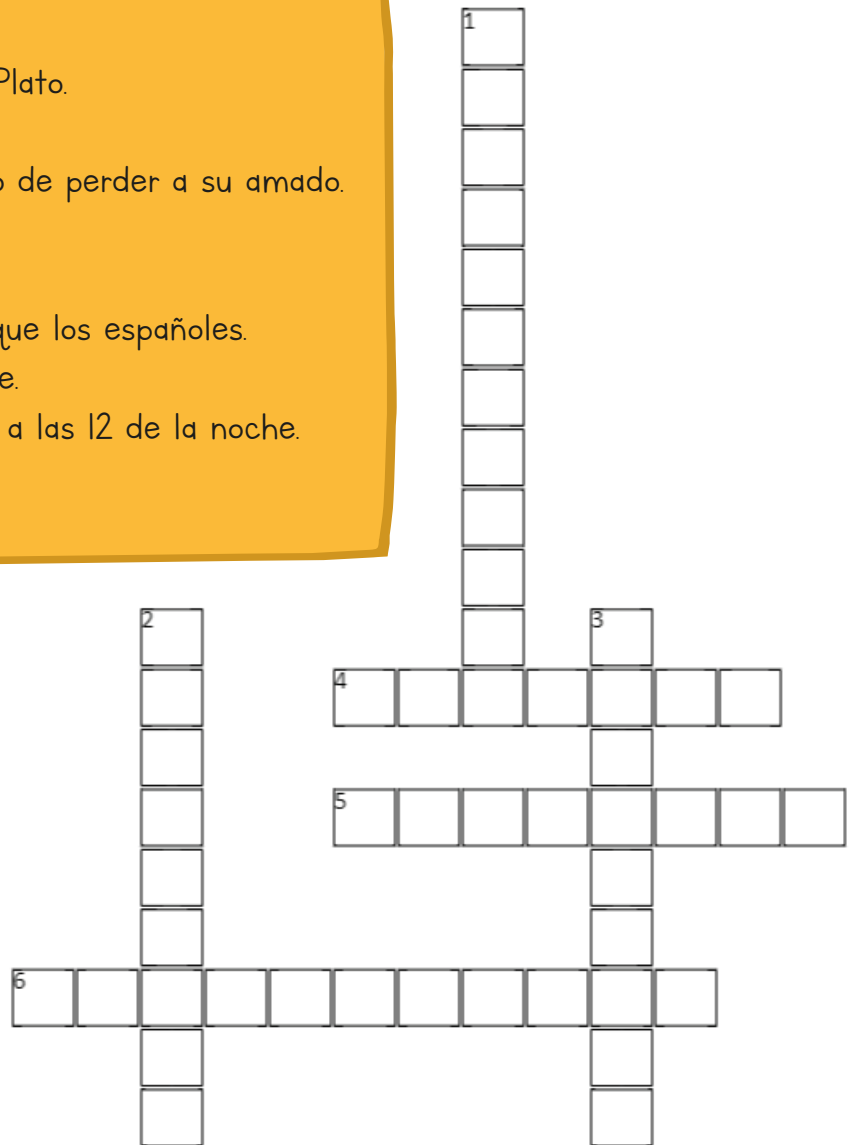
# Crucigrama

## Vertical

1. Personaje oriundo de Plato.
2. Amante del acordeón.
3. Perdió a su hijo luego de perder a su amado.

## Horizontal

4. Fue más inteligente que los españoles.
5. Egocéntrico y pedante.
6. Visitan el cementerio a las 12 de la noche.



4

En esta actividad deberás encontrar algunos de los lugares donde se desarrollan las leyendas que acabas de leer.



S	P	I	O	O	A	D	G	O	Í	M	D	I	M	A	S	P	A	R
O	M	H	E	U	A	C	T	H	T	E	P	T	A	O	G	A	O	I
I	O	A	O	A	M	A	E	N	D	O	P	E	G	A	S	A	A	A
R	G	Y	G	D	L	O	M	I	N	L	E	M	D	L	A	T	U	L
M	L	N	A	P	E	A	M	T	U	E	L	A	A	T	M	L	O	I
O	C	E	D	N	H	T	T	I	I	T	G	C	L	U	L	P	S	E
A	M	I	L	O	T	A	Í	A	L	A	Z	T	E	A	D	G	L	Z
O	O	R	I	C	E	I	U	R	A	D	I	D	N	A	H	E	B	U
N	I	S	O	O	S	O	O	A	L	B	R	Q	A	O	E	A	S	Q
E	E	N	U	R	U	M	A	Q	I	E	E	D	N	E	T	L	I	A
X	T	A	A	D	S	N	D	A	U	I	N	D	S	I	M	S	R	U
P	T	T	H	O	A	T	C	G	H	I	U	M	A	E	S	U	U	S
C	D	S	C	B	C	I	A	D	N	R	A	D	E	A	O	A	N	G
O	T	M	E	A	C	I	E	N	A	G	A	G	R	A	N	D	E	A
A	E	C	I	O	I	C	U	S	C	A	A	D	A	C	O	A	E	T
A	M	O	N	T	E	R	Í	A	Í	N	T	A	L	O	G	S	L	S
T	U	T	T	A	D	L	T	E	M	E	D	O	L	S	A	U	L	A
Q	I	N	H	N	D	I	B	U	C	A	A	H	E	U	A	L	D	Q
Z	O	I	E	T	O	S	C	I	O	O	E	A	E	D	R	T	M	E

## Palabras por encontrar

- Honduras
- Ciénaga Grande
- Momil
- Plato
- Tolima
- Montería
- Córdoba
- Antioquia
- Huila
- Magdalena



5

En esta actividad vamos a asociar los personajes con palabras clave de cada leyenda.



# Une los puntos

Canto fúnebre

El Cacique Tundama

Los Animeros

El pájaro Macuá

La Mojana

Cementerio

Pozo

Perfume

Pio Gavilán

Oreja

6

Usarás toda tu imaginación para crear un personaje alusivo a una leyenda.  
¿Cómo te lo imaginarías?



7

En este punto deberás encontrar las diferencias entre los 4 dibujos y encerrarlas en un círculo. ¡Ánimo, amiguito!

Encuentra las 5 diferencias.



Encuentra las 5 diferencias.



Encuentra las 5 diferencias.

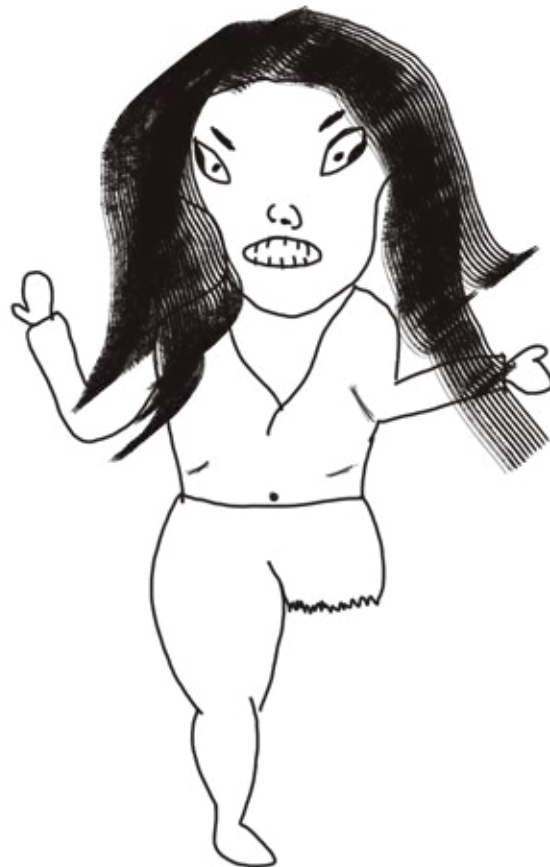


Encuentra las 5 diferencias.



8

En esta actividad deberás colorear a estos personajes representativos de las leyendas.



Hemos llegado al final de este recorrido por los mitos y las leyendas de la región Caribe. Esperamos que los relatos, criaturas fantásticas, historias mágicas y extraordinarias, personajes con situaciones alegres y otras no tanto, que conociste o recordaste, se guarden en tu memoria y los compartas con tus abuelos, padres, familiares, profesores, compañeros de colegio, vecinos, entre otros. Después de vivir esta aventura...

¿Reconoces la importancia de promover la cultura Popular en cuanto a la tradición oral de los mitos y las leyendas?..

Si es así, vamos a seguir descubriendo más de nuestras costumbres y saberes populares.

**Gracias por  
acompañarnos**



# Bibliografía

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>

Barbas, Á. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. España.

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., & 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/>

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.

Fernández, O. (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. Montería, Colombia.

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>

Gupta, R. (2019). Myth as the Primordial Language of the Primordial Man: A Reflective Account. *Language in India*, 19(5), 463–472. <https://web.ebscohost.com/abstract?direct=true&profile=ehost-t&scope=site&authtype=crawler&jrnl=19302940&AN=136795339&h=tNW6lbrZM2dCjs6nFXMrdGsScIF9DDyFCOJZKpx%2fO9me5hOx2wjRjxkF%2ft%2f9V52Xxudlo8xrZbzphnl78VUWnw%3d%3d&crl=c&resultNs=AdminWebAuth&resultLocal=ErrCrlNotAuth&crlhashurl=login.aspx%3fdirect%3dtrue%26profile%3dehost%26scope%3dsite%26authtype%3dcrawler%26jrnl%3d19302940%26AN%3d136795339>

Herrera, C. (1999). *Plato, sus leyendas y relatos*. Cesar Herrera de León.

Hobsbawm, E. (1995). *Era dos extremos: o breve século XX 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras.

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, L. (1986). *Introducción a los medios masivos de comunicación*. Bogotá: USTA.

Lull, J. (2009). *Medios, Comunicación, Cultura. Aproximación Global*. Madrid: Amorrortu Editores.

Malo, C. (2006). *Arte y Cultura Popular*. Cuenca: Universidad del Azuay - Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares. <http://documentacion.cidapgob.ec:8080/handle/cidap/299>.

McGuigan, J. (2012). Raymond Williams on Culture and Society. *A Journal of Cultural Materialism*, 10, 40–54. <https://www.jstor.org/stable/26920315>

Ministerio de Cultura. (2012). *El Gritón*. Sistema Nacional de información cultural SINIC. Colombia.

Ministerio de Cultura. (2014). *Francisco el hombre: juglar y leyenda*. Colombia.

Ministerio de Cultura. (2012). *La luz del playón*. Sistema Nacional de información cultural SINIC. Colombia.

M'Rajji, 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=lwOtcMQAAAAJ&citation\\_for\\_view=lwOtcMQAAAAJ:u5HHmVD\\_uO8C](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=lwOtcMQAAAAJ&citation_for_view=lwOtcMQAAAAJ:u5HHmVD_uO8C)

Muñoz, D. (2003). Construcción narrativa en la historia oral. *Nómadas*, 94–102. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3991962>

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/rgid64552>

Ocampo, J. (1996). *Mitos y leyendas latinoamericanos*. Plaza & Janes.

Otálvaro, R. (1994). En el país de los Zenúes. Cooperativa Editora del Magisterio.

Raymond Williams (Lull, 2009), Cultura y comunicación. Revista Tradición Oral en el Aula. Vol. 16. De la Coordinación Educativa y Cultural Centro Americana.

Silva, F. (1999). Mitos y leyendas colombianos. Panamericana.

Soto, A. (2005). La cordobesía integridad cultural de Córdoba. Comunicaciones Soto Punto Amador.

Valencia, G. (1996). Murrucucú. Editorial Librería Domus Libri.

Villa, E. (1993). Mitos y leyendas de Colombia. Ediciones IADAP.

Zapata, J. (2016). La cultura popular: una discusión inacabada. Razón y Palabra, 20(4), 788–802. <http://revistas.comunicacionudlh.edu.ec/index.php/ryp>

También puedes disfrutar la experiencia  
de los mitos y las leyendas en digital.



Contando mitos y leyendas de la Región Caribe colombiana.

Producto investigativo con sello UPB Montería.

2024

Este libro mezcla saberes populares, académicos y científicos con el fin de generar nuevo conocimiento en lo que respecta a la cultura popular del Caribe Colombiano, especialmente la tradición oral representada a través de los mitos y leyendas de los pueblos del departamento de Córdoba y de regiones aledañas que guardan similitud en este tipo de narraciones. Es un entramado de tradición oral, mitos, leyendas, educación y comunicación que se fundamenta en estudios realizados por expertos de la cultura popular y la Educomunicación y se nutre de las contribuciones de los actores locales, lo que enriquece el diálogo de saberes y le da una visión amplia y crítica.

En su relato, este medio educativo se caracteriza por fusionar la naturaleza propia del proceso investigativo con narraciones, reseñas, ilustraciones y actividades de esparcimiento que dan cuenta de la sistematización de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba. En su diseño, combina realidad y fantasía, lo que recrea los saberes ancestrales y populares representativos de los pobladores de esta zona del país. En su estilo comunicativo, es fresco, natural, formativo, entretenido y versátil, formas de interrelación que caracterizan a las nuevas generaciones.

Las historias, tradiciones, manifestaciones y saberes aquí contados se inspiran en el sentir de los investigadores, las entidades del gobierno, los expertos y gestores culturales, los docentes y estudiantes de las instituciones educativas participantes, quienes sumaron sus conocimientos con el firme propósito de contribuir a la promoción, apropiación y rescate de estas tradiciones orales que se niegan a desaparecer aún en tiempos de modernidad.

¡Esperamos que las niñas, niños y jóvenes disfruten tanto como nosotros esta aventura!

