

**MITOS Y LEYENDAS DE LA REGIÓN ANDINA DE NARIÑO
PARA EL IMAGINARIO INFANTIL.
APLICACIÓN MULTIMEDIAL**

**JOHN HARVEY BENAVIDES MORA
CARMENZA JANETH ESPINOZA ROSERO
SONIA ALEJANDRA PORTILLA MELO**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES Y MATEMATICAS
LICENCIATURA EN INFORMATICA
SAN JUAN DE PASTO
2004**

**MITOS Y LEYENDAS DE LA REGIÓN ANDINA DE NARIÑO
PARA EL IMAGINARIO INFANTIL.
APLICACIÓN MULTIMEDIAL**

**JOHN HARVEY BENAVIDES MORA
CARMENZA JANETH ESPINOZA ROSERO
SONIA ALEJANDRA PORTILLA MELO**

**Trabajo de grado para optar el título
de Licenciado en Informática**

**Asesor: LUÍS MONTENEGRO PÉREZ
Mgr. En Etnoliteratura**

**UNIVERSIDAD DE NARIÑO
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES Y MATEMATICAS
LICENCIATURA EN INFORMATICA
SAN JUAN DE PASTO
2004**

Todos los aportes hechos en el trabajo de grado, son responsabilidad absoluta de sus autores.

Nota de aceptación

Asesor

Jurado

Jurado

San Juan de Pasto, Mayo de 2004.

AGRADECIMIENTOS

A Dios por acompañarnos e iluminarnos en el desarrollo de todos nuestros proyectos realizados y por culminar.

A nuestro asesor Luís Montenegro Pérez, por su paciencia, dedicación, colaboración y consejos brindados durante el desarrollo del proyecto.

A nuestras familias por su apoyo incondicional.

A nuestros profesores, por brindarnos sus conocimientos, sin los cuales no hubiéramos podido hacer realidad el sueño de ser profesionales.

A todas las personas que de una u otra manera hicieron posible la realización de nuestro proyecto.

DEDICATORIA

A mis padres, a quienes debo todo lo que soy, por ser siempre mis amigos, mis guías, por su apoyo, cariño, confianza, comprensión y amor incondicional.

A mi hermana, por estar siempre conmigo en las buenas y en las malas, por brindarme su cariño, comprensión y por ser una de las personas más importantes en mi vida.

A mi esposa, por ser mi compañera, mi confidente y la persona en la cual deposité todo mi amor y confianza.

A mi hija, por ser la luz que ilumina mi camino, por ser mi alegría, por ser el motivo más grande que tengo para salir adelante.

A mis amigos y compañeros, por brindarme siempre su amistad, su apoyo y comprensión en los momentos que más los necesité.

A mis compañeras de tesis, por su paciencia y comprensión en todo el transcurso del desarrollo del trabajo de grado.

A la Universidad de Nariño, por formarme y prepararme para enfrentar la vida.

John Harvey Benavides Mora.

DEDICATORIA

Primeramente, gracias a Dios por poner en mi camino a tantas personas, quienes han contribuido de forma significativa a este trabajo y a mi vida.

A mis padres Fanny y Franco por su inmenso amor, comprensión, apoyo y por creer en mi.

A mis hermanos Dora, Jairo y James por su cariño incondicional.

A mis sobrinas Xiomara, Bibiana Camila y Tania por todas las alegrías vividas y por vivir.

A toda mi familia y mis amigos que me han entregado su amor y apoyo siempre.
A todas las personas que han creído en mi...

Carmenza Janeth Espinoza Rosero.

DEDICATORIA

A Dios, por regalarme e iluminar mi vida, la cual me ha otorgado conocimientos y experiencias que han hecho de mí una persona mejor.

A mis padres, por los esfuerzos realizados durante toda su vida, por su gran cariño, comprensión, apoyo y confianza.

A mis hermanos, por su cariño, preocupación y colaboración por ver realizados mis proyectos.

A todos mis amigos y compañeros que me acompañaron y brindaron sus consejos y apoyo durante la realización del proyecto.

A la Universidad de Nariño, por ser partícipe en mi formación profesional y personal.

Sonia Alejandra Portilla Melo.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCIÓN	19
1. TÍTULO	20
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	21
2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	21
2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	22
3. JUSTIFICACIÓN	23
4. OBJETIVOS	24
4.1 OBJETIVO GENERAL	24
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	24
5. DELIMITACIÓN DEL TRABAJO	25
6. MARCO REFERENCIAL	26
6.1 MARCO LEGAL	26
6.2 MARCO TEORICO	26
6.2.1 Mito y Leyenda	25
6.2.2 Tradición Oral	27
6.2.3 Cultura	27
6.2.4 Cultura Oral	27
6.2.5 Conceptos Informáticos	28
6.2.5.1 Multimedia	28

6.2.5.2 Multimedia Interactiva	28
6.3 Ubicación Geográfica	28
6.3.1 Nariño	28
6.3.1.1 Región Andina de Nariño	28
6.3.2 Economía	29
6.3.3 Geografía Física	29
6.3.4 Historia	29
7. ANTECEDENTES	30
8. METODOLOGÍA	31
8.1 FASE DE DEFINICIÓN	30
8.1.1 Investigación preliminar	30
8.1.2 Recolección de la información	30
8.1.3 Análisis, Digitalización y Edición de la Información	32
8.1.4 Determinación del Modelo de Desarrollo del Software	32
8.2 FASE DE DESARROLLO	32
8.2.1 Diseño del Software	32
8.2.2 Generación del Código del Software	32
8.2.3 Prueba del Software	32
8.2.4 Corrección de Errores	33
8.3 FASE DE IMPLEMENTACIÓN	33
8.3.1 Grabación del Producto en CD-ROM	33
8.3.2 Determinación de los R. Mínimos del Sistema	33
8.3.3 Documentación	33

8.3.4 Puesta en Marcha	33
9. DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN	34
10. RECURSOS	35
10.1 RECURSO HUMANO	35
10.2 RECURSO TÉCNICO	35
11. CONCLUSIONES	36
12. RECOMENDACIONES	37
BIBLIOGRAFÍA	38
ANEXOS	41

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Opción de Ingresar a la Multimedia 1.	46
Figura 2. Opción de Ingresar a la Multimedia 2.	47
Figura 3. Botón Ejecutable.	47
Figura 4. Botón de Conceptos: Mito y Leyenda.	48
Figura 5. Botón que Conduce al Menú Principal.	48
Figura 6. Botón de Conceptos de Mi Región (Región Andina de Nariño).	49
Figura 7. Botones de Navegación de Menú Mi Región.	49
Figura 8. Botones de Mitos y Leyendas del Menú Principal.	49
Figura 9. Botón de Animación de la Viuda.	50
Figura 10. Botones de Navegación de las Animaciones.	50
Figura 11. Botón Regresar al Menú Viuda de la Animación.	51
Figura 12. Botón de Simbolismos “Algo Más”.	51
Figura 13. Botón que Conduce al Juego de la Viuda	52
Figura 14. Botones de Navegación de los Juegos.	52
Figura 15. Botones de Navegación del Botón Ayuda.	53
Figura 16. Botón que Muestra los Créditos del Trabajo Multimedial.	53
Figura 17. Botón Salir.	53

LISTA DE ANEXOS

Anexo A. Manual del Sistema.	41
Anexo B. Mapa de navegación.	43
Anexo C. Guía para el docente.	45
Anexo D. Guiones de Mitos y Leyendas.	56
Anexo E. Simbología y texto de Mitos y leyendas.	67

GLOSARIO

ANDINO: perteneciente o relativo a la cordillera de los andes.

CONTEMPORÁNEO: que existe al mismo tiempo que una persona o cosa.

COSMOS: mundo, todo lo creado.

CREATIVO: capaz de crear algo.

CUENTO: breve narración de sucesos ficticios de carácter sencillo, hecha con fines morales o recreativos.

CULTURA: resultado de cultivar los conocimientos humanos, y de afinar las facultades intelectuales del hombre, ejercitándolas.

CURRÍCULO: plan de estudios. Conjunto de estudios y prácticas destinados a que el estudiante desarrolle plenamente sus posibilidades.

DIALECTO: cada una de las variedades de un idioma, que tiene cierto número de accidentes propios, y más comúnmente las que se usan en determinados territorios de una nación, a diferencia de la lengua general literaria.

DINÁMICO: dicese de la persona notable por su energía y actividad.

DIVERGENCIA: diversidad de opiniones o pareceres.

FANTÁSTICO: visibilidad de lo que no se vé.

FORJAR: dar forma con el martillo o cualquier pieza de metal.- Fabricar- Formar.

GUAGUA: niño Pequeño.

HISTORIA: narración y exposición verdadera de los acontecimientos pasados y cosas memorables.

IMPLANTADO-IMPLANTAR: establecer y poner en ejecución doctrinas nuevas, instituciones, prácticas o costumbres.

LEYENDA: relación de sucesos que tienen más de fabulosos que de verdaderos.

MACERACIÓN: ablandar una cosa.

MANGLAR: formación vegetal muy frondosa, que crece a lo largo de las costas pantanosas de los países intertropicales.

MATRIARCADO: sistema de organización social, basado en la primacía del parentesco por línea materna.

MITO: ha sido considerado como un primer intento de comprensión de la realidad.

MULTIMEDIA: es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y video que llega a nosotros por computador u otros medios electrónicos.

MUNAMI: fuerza del corazón.

PATRIARCADO: gobierno o autoridad del patriarca.

PERPETUAR: hacer perdurable una cosa.

PILCHE: recipiente pequeño.

PITES: pedazos.

PRECOLOMBINO: dicese de lo relativo a América antes de su descubrimiento por Colón.

PUCARA: fuerza.

RELATO: narración, cuento.

RITO: conjunto de reglas establecidas para el culto y ceremonias religiosas.

SACRO: sagrado.

TAMIA: lluvia.

TECNOLOGÍA: conjunto de los conocimientos propios de un oficio mecánico o arte industrial.

TRADICIÓN: doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos.

VALOR: cualidad de las cosas que las hace objeto de aprecio.

RESUMEN

El trabajo multimedial Mitos y Leyendas de la Región Andina de Nariño para el Imaginario Infantil, es una ayuda educativa que le servirá al docente para transmitir conocimientos sobre nuestras tradiciones orales a los estudiantes, enfocado principalmente al rescate y valorización de nuestras costumbres y pensamientos ancestrales.

Se presenta un contenido fácil de entender para el usuario; en él vamos a encontrar, narraciones tales como El Duende, La Viuda, La Leyenda de la Cocha y La Moledora; seleccionadas por su riqueza simbólica y significativa dentro de la Región Andina. Así mismo, encontramos conceptos básicos de Mito y Leyenda, adaptados al lenguaje infantil y características generales de esta zona geográfica.

Las herramientas utilizadas para el desarrollo de esta aplicación se escogieron de manera minuciosa, para garantizar su perfecto funcionamiento y así lograr aportar de una manera significativa en el proceso educativo a los usuarios que deseen apropiarse de la información que se encuentra registrada en esta multimedia.

La metodología utilizada conlleva a un diseño lógico y coherente que tiene como propósito fundamental difundir la cultura y despertar en el infante el deseo y el interés por reconocer los Mitos y Leyendas de la Región Andina de Nariño.

ABSTRACT

The multimedial product "Myths and Legends of the Andine Region for the Childish imaginary" is basically an educative aid for teacher to transmit know ledges about our oral traditions to his students focused principally in the rescue of the custom and culture of this ancient region.

The contents are easy to understand for everyone in this product we'll find legends like "the goblin", "the widow", "the coca's legend", "the grind woman" selected because its symbolic value in the Andine region, also, the basic concept of myth and legend were adapted to the children's vocabulary and the characteristics of the geographical zone.

The tools used for develops this work were chose in a meticolosy manure that guarantee a good performance in an educative process of the student interested in the information registered in this multimedial products.

The methodology used aiws to use a logical design whose fundamental purpose is to diffused the culture of this region and to awake in the children desires to recognite the most important myths and legends of the Andine region.

INTRODUCCIÓN

La incorporación y el uso de las nuevas herramientas tecnológicas en la actualidad, han hecho que muchas de las actividades reiterativas sean más llevaderas e innovadoras, entonces al darnos cuenta de todo este aval tecnológico, decidimos plantear una alternativa acorde a los avances modernos, que sirva como medio para contribuir en nuestro caso a la preservación y divulgación de las tradiciones nariñenses, especialmente en nuestros infantes quienes son los futuros forjadores de la cultura, que hoy en día se vé tan perdida y amenazada con la suplantación de modelos importados. Es así, como nuestro proyecto pretende **integrar** dos aspectos importantes: **El tecnológico** y **el cultural**, en un trabajo multimedia dirigido principalmente a la población infantil el cual se desarrollará con la apropiada selección de herramientas tecnológicas y combinaciones adecuadas de texto, imagen y sonido.

Lo anterior, permite exponer un rango de expresiones autóctonas, que revelen creencias y formas de vida del habitante del sector nariñense andino reflejadas en algunos de sus mitos y leyendas, logrando así, un trabajo sugerente y de fácil manejo para el usuario, que acerque al infante al contexto sociocultural del cual hace parte.

**1. MITOS Y LEYENDAS DE LA REGIÓN ANDINA DE NARIÑO PARA EL
IMAGINARIO INFANTIL.
APLICACION MULTIMEDIAL**

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

2.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Aunque la **tradición oral** no sea la única fuente de información mítica, para nuestro trabajo es de vital importancia, ya que ésta nos va a permitir desarrollar de una manera más acertada y objetiva el propósito que queremos lograr.

En la actualidad existe gran pérdida de ésta y teniendo en cuenta que no hay suficiente material informativo para enfrentar esta situación (fomentar lecturas, promover la cultura y se agregaría sostener lo imaginario andino en estas tierras y tiempos); hace considerar, que el material a animar, no se limita a imágenes fantasmagóricas, viudas y espantos, cuentos de antaño, sin desconsiderar “historias fantásticas”¹, si no también la preservación de la cultura la cual es de suma importancia para el desarrollo de una sociedad.

El inconveniente sería que no hubiera una materialidad del problema, pero ésta existe, importante culturalmente, y es preciso por esta razón que se hace necesario promover la cultura nariñense, al rescatar algunas significaciones de mitos y leyendas de nuestro departamento principalmente los de la Región Andina de Nariño que actualmente se encuentran guardados en el baúl de los recuerdos.

Al evaluar la factibilidad y viabilidad del proyecto nos encontramos con que nuestra propuesta era de un valor muy significativo, para lo cual debíamos seleccionar los mitos y leyendas más representativos por sus aspectos simbólicos y culturales; optando por los siguientes Mitos y Leyendas:

El Duende: es uno de los más importantes de esta región ya que en el se involucran diversos aspectos como el musical, el teatro, la danza , la naturaleza entre otros.

La Viuda: detrás del miedo, se cuenta una historia de amor, donde interviene una connotación ancestral andina de no concebir nada sin pareja; de una constante búsqueda de ella.

¹ MONTENEGRO PÉREZ, Luis. Voces de mitos, animación del imaginario infantil. San Juan de pasto: Universidad de Nariño, 2002.1-22P.

La Moledora: se cuenta una historia sobre un espanto femenino desde el punto de vista masculino. Se reitera la contraposición entre formas matriarcales y patriarcales de organización social.

La leyenda de la Cocha: una historia de amor, traición y venganza. Resaltando la importancia del recurso natural de Nariño.

2.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo diseñar e implementar una aplicación multimedial para niños de básica primaria, que sirva como Medio para el reconocimiento, propagación y preservación de mitos y leyendas de la región andina de Nariño?

3. JUSTIFICACIÓN

Una de las más importantes características de un pueblo es la tradición oral. Desde nuestros antepasados se ha convertido en una costumbre la narración de historias que de una u otra forma han ayudado a construir nuestra cultura; y es precisamente por esta razón, que vemos, se hace fundamental rescatar e impedir que este tipo de prácticas se pierdan (cuentos populares, mitos y leyendas), ya que revelan mucho acerca de los valores y estilo de vida del pueblo que los sustenta.

Además, expresan su sensibilidad, imaginación, la magia de pensamiento, realidad, fantasía y sobre todo sus creencias como identificación de la personalidad colectiva que si bien se transmitían de generación en generación, es posible ahora traducirlos a medios contemporáneos.

Nosotros como parte de la sociedad nariñense vemos la importancia de contribuir con la realización de un trabajo multimedial sobre mitos y leyendas de la región andina de Nariño dirigido principalmente a la población infantil, con el fin de lograr la conservación y permanencia del mundo fantástico e imaginario de nuestros antepasados, así como también el fortalecimiento de los procesos educativos en cuanto al contexto cultural.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVO GENERAL

Diseñar e implementar una aplicación multimedial para niños de básica primaria, que sirva como medio para el reconocimiento, propagación y preservación de Mitos y Leyendas de la región Andina de Nariño.

4.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

Realizar un diseño lógico que facilite la interacción entre la máquina y el usuario durante la ejecución del software multimedial.

Inquietar al estudiante sobre los **Símbolos** que se manejan en los Mitos Leyendas, los cuales son de suma importancia para asimilar adecuadamente este tema.

Colocar al estudiante en contacto con las formas lingüísticas propias de su región haciendo descubrir los valores autóctonos, realidades y fantasías de nuestros antepasados.

Buscar la difusión del producto multimedial a través de entidades gubernamentales con el fin de aportar al fortalecimiento de la cultura.

5. DELIMITACIÓN DEL PROYECTO

GEOGRAFÍA: Región Andina de Nariño, principalmente municipios como: Pasto, El Encano, Yacuanquer, Ipiales, Túquerres, Aldana, Cumbal, Samaniego y Linares.

CONCEPTUAL: Los Mitos y Leyendas más representativas de la Región Andina de Nariño.

BIBLIOGRAFÍA: La información recolectada fue tomada principalmente de relatos hablados, se tomó información de libros escritos por importantes escritores Nariñenses.

6. MARCO REFERENCIAL

6.1 MARCO LEGAL

Encontramos en el **artículo 67** de la Constitución Política de Colombia de 1991: la educación es un derecho público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, técnica y los demás bienes y valores de la cultura.

Artículo 55 (Educación para grupos étnicos). Se entiende educación para grupos étnicos, la que se ofrece a grupos o comunidades que integran la nacionalidad y que poseen una cultura, una lengua, unas tradiciones y unos fueros propios y autóctonos.

Artículo 56. apoyo a la integridad intercultural, diversidad lingüística, participación comunitaria, flexibilidad y progresividad. Tendrá como finalidad afianzar los procesos de identidad, conocimiento, socialización, protección y uso de las lenguas vernáculas, formación docente e investigación en todos los ámbitos de la cultura.

6.2 MARCO TEÓRICO

6.2.1 Mito y Leyenda. Tomemos la palabra Mito. En primer lugar, etimológicamente proviene del griego Methos que significa **palabra** o simplemente **relato** o lo que se ha dicho en una amplia gama de sentidos: una expresión, una historia, el argumento de una obra.

El mito es una expresión cultural, una respuesta a las necesidades de conocimiento por parte de un grupo humano, necesidad de conocer su origen, de establecer categorías y organizar los miembros de un grupo. El mito es la primera historia que el hombre ha elaborado de sí mismo basado en la realidad que lo rodea. Es una explicación de los fenómenos que no alcanza a comprender y que considera absolutamente verdadera hasta el punto de relatarlas en ceremonias rituales. Estos relatos míticos de origen antiguo han sido transmitidos por tradición y conservados en relatos conocidos como leyendas.

Un gran investigador del mundo mítico propone la siguiente definición: “el mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en un tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los comienzos.

Por eso viene a ser el modelo ejemplar de todas las actividades humanas significativas”².

Existe una relación estrecha del mito con lo sagrado, y por tanto del mito con lo religioso. Para muchos autores, el mito es una solución que da el hombre ante los problemas cruciales de su existencia: la vida y la muerte. “La sociedad necesita del mito para dar significado a su mundo y, así, perpetuarse. El mito es una manera mágica, no conceptual, de mirar la realidad”³.

6.2.3 Tradición Oral. “La palabra tradición se deriva del latino **tratado**, que significa yo te entrego, es por ello que se considera como tradición todo lo que una generación le entrega a otra. Del latín **Os-Horiz** que significa boca, se transmite por medio de la palabra hablada conocida como tradición oral.”⁴

En todas las costumbres del mundo, la persistencia de la oralidad, ha permitido revelar el devenir histórico de las sociedades primitivas, así pues, la Biblia, el Corán, el Yuruparí, entre otras obras de la humanidad son indudablemente memoria, que vislumbra el conocimiento particular de las sociedades ancestrales.

6.2.3 Cultura. Héctor Rodríguez, considera que la **cultura** es la construcción del sentido de vida mediante tejidos de imágenes y símbolos que envuelven la diversidad de las prácticas y le dan identidad a la vida social de los pueblos en su devenir histórico”. Siendo la cultura el universo mental, moral y simbólico común a un grupo de personas, gracias a la cual pueden comunicarse, reconociendo los lazos o intereses comunes, divergencias y oposiciones, circunstancias que le permiten a cada persona sentir que pertenece a un conglomerado social. La cultura es un fenómeno abierto, dinámico, aprensible que resulta de la acción que el hombre ejerce sobre su medio social, natural, espiritual, y sagrado en su continua interacción con el cosmos⁵.

6.2.4 Cultura Oral. “Las narraciones tienen la capacidad de reunir una multiplicidad de conocimientos colectivos, que manifiestan de manera extensa lo substancial de lo perdurable para la conciencia de las culturas, por lo cual se debe proteger, para poder identificarnos y reconocernos en ella.

² ELIADE, Mircea. Aspectos del mito. París: s.n., 1963. 15 p.

³ Antropología Somos Nosotros, Op. Cit. 228 p.

⁴ SOLIS PERALTA, Genith Mercedes. La Tradición Oral como Eje Curricular en la Educación Básica en el Municipio de Tumaco, Zona Urbana. Tesis de Grado, Universidad de Nariño, 1997. p 10.

⁵ RODRÍGUEZ ROSALES, Héctor. Ciencias Humanas y Etnoliteratura, Introducción a la Teoría de los Imaginarios sociales. Ediciones UNARIÑO, San Juan de Pasto: Mayo de 2001. 126 p.

Por esta razón, las tradiciones orales no se reducen a memorizaciones mecánicas y facultan de manera inventiva y recreativa, la potencialidad de trasladarnos a mundos y tiempos distintos, donde es posible revivir antiguos saberes, sentimientos y conductas, los cuales se hallan reducidos en las culturas letradas a la reproducción literal⁶.

6.2.5 Conceptos Informáticos. El desarrollo tecnológico, a obligado a la sociedad, a implementar recursos que permitan a las personas que las usan, un mayor desenvolvimiento en las actividades rutinarias como es el caso del computador, el cual se ha ido implementando como instrumento fundamental en los hogares, centros educativos, empresas, etc. obteniendo grandes beneficios, al utilizar los recursos que éste ofrece.

6.2.5.1 Multimedia. Es cualquier combinación de texto, arte gráfico, sonido, animación y video que llega a nosotros por computadora u otros medios electrónicos. Es un tema presentado con lujo de detalles.

6.2.5.2 Multimedia Interactiva. Este tipo de multimedias permite al usuario, controlar de manera interactiva los recursos que ofrece una multimedia. Es conveniente utilizar productos multimediales, cuando las personas necesitan tener acceso a información electrónica de cualquier tipo. Mejora las interfaces tradicionales basadas solo en texto y proporciona beneficios importantes que atraen y mantienen la atención y el interés. Mejora la retención de la información presentada, a demás, cuando está bien diseñada puede ser enormemente divertida. Las escuelas son quizás los lugares donde más se necesita multimedia. Causará cambios radicales en el proceso de enseñanza en las próximas décadas, en particular cuando los estudiantes descubran que pueden ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales.

6.3 UBICACIÓN GEOGRÁFICA

6.3.1 Nariño. Departamento localizado en el extremo suroccidental del país, limita al norte con el Cauca, al este con el Putumayo, al Sur con Ecuador, y al oeste con el océano Pacífico.

La capital departamental es la ciudad de Pasto, fundada en 1539 por el capitán Lorenzo de Aldana en el sitio de Yacuanquer. El 24 de junio de 1540 fue Traslada a su actual ubicación, con el nombre de San Juan de Pasto.

6.3.1.1 Región Andina de Nariño. Al sur de Nariño, y dejando las tierras del Ecuador, la cordillera de los Andes penetra en el territorio nariñense y forma el nudo de Huaca o de Los Pastos. Allí se inician las Cordilleras Central y Occidental.

⁶SOLIS PERALTA, Genith Mercedes. La Tradición Oral como Eje Curricular en la Educación Básica en el Municipio de Tumaco, Zona Urbana. Tesis de Grado, Universidad de Nariño, 1997. p 11.

En la primera, ofrecen sus relieves los volcanes de: Chiles, Cumbal y Azufral. Allí se forman también mesetas como la de Túquerres, Ipiales, de notable fertilidad y belleza, algunos valles pintorescos como el de Atriz, donde se levanta la ciudad de Pasto. Siguiendo su curso, la cordillera Occidental halla al río Patía; Éste se abre paso por entre la masa montañosa y se forma así la depresión llamada Hoz de Minamá. La Cordillera Central se adelanta hacia el norte de Nariño y deja a su lado al volcán Galeras para internarse en las tierras del Cauca.

6.3.2 Economía. La economía del departamento, se basa en la prestación de servicios bancarios, comerciales y de transportes, le siguen las actividades agropecuarias, entre las que se destacan los cultivos de papa, hortalizas, trigo, frijol y cebada; la ganadería con fines principalmente lecheros, también existe el ganado ovino y la cría de curíes. Algunos ingresos dependen de la explotación forestal y la pesca en el litoral pacífico.

6.3.3 Geografía Física. El departamento tiene una extensión de 33.268 km²; En el departamento es posible diferenciar tres grandes regiones, la primera corresponde a la llanura del Pacífico, área caracterizada por la intensa pluviosidad y las altas temperaturas, la vegetación es selvática y en las áreas costeras se localizan extensos manglares. La segunda región corresponde a la cordillera de los Andes, de relieve escarpado y alturas hasta de 4.000 mts. en los volcanes de Chiles, Cumbal, Galeras y Azufral. La última región corresponde a la vertiente oriental amazónica y se caracteriza por la vegetación selvática y las altas precipitaciones.

6.3.4 Historia. En tiempos precolombinos el territorio fue habitado por los grupos indígenas Quillacingas, Pastos, Iscuandés, Tumas y Telembíes. Algunos de estos grupos, hicieron parte del gran imperio Inca. El primer conquistador que ingreso al territorio fue Pascual de Andagoya, él recorrió las costas del Pacífico; Francisco Pizarro inició la conquista del Perú, ingresando por Tumaco en 1525.

En 1535, Juan de Ampudia, Sebastián de Belalcázar y Pedro de Añasco exploraron las áreas montañosas de Nariño, quedando el territorio bajo el dominio de Sebastián de Belalcázar, quien fue nombrado gobernador del territorio que pertenecía a la Audiencia de Quito.

Después de la independencia, la región formó parte de la Provincia de Popayán, entre 1821 y 1886 hizo parte del departamento de Cauca y las provincias de Barbacoas y Pasto, finalmente, en 1904, se creó el departamento de Nariño, cuya capital es San Juan de Pasto.

7. ANTECEDENTES

Encontramos escritos de algunos autores Nariñenses, entre los cuales destacamos a nuestro asesor: Mgr. en Etnoliteratura Luís Montenegro Pérez, gran escritor Nariñense, profesor de la Universidad de Nariño, ha realizado varios escritos: en 1997 presenta el trabajo de grado titulado: Traducciones en el sincretismo imaginario regional; en 1998 escribió: Perfiles simbólicos en el imaginario regional, Lecciones del agua mítica en 1989, las Cenizas de la Moledora(inédito) en el 2003, entre otras.

Al maestro Oswaldo Granda, Nacido en Pasto (Nariño), realizó estudios en la Universidad de Nariño y complementó en las universidades de México y Barcelona (España). En 1997 escribió Leyendas de Nariño, publicado parcialmente en 1979. La obra se publicó en su primera edición en la editorial Kelly en Bogotá en el año de 1981; ha publicado varios libros de literatura y artes. En 1994 obtuvo el premio **Tenerife en España.**

Héctor Rodríguez, Licenciado en Filosofía y Letras y Magíster en Etnoliteratura en la Universidad de Nariño. Profesor titulado del departamento de Humanidades y Filosofía de la Universidad de Nariño. Investigador de las culturas populares. Ha escrito libros como: Estudios ETNO–ANTROPOLÓGICOS Andinos No.1 Mitos, ritos y simbolismos funerarios. Pasto, Nariño : Ediciones IADAP, 1992; Estudios ETNO– ANTROPOLÓGICOS Andinos No.2 Las fuentes de lo imaginario en la religiosidad popular en Nariño (inédito), ha publicado, entre otros, los siguientes artículos: Los carnavales en el Valle de Sibundoy (Putumayo), Revista Meridiano No.3 25 – 26 Universidad de Nariño, 1985. La encrucijada de las creencias sociales en América Latina, Revista Meridiano No.2 Universidad de Nariño, 1989. Mitos y Etnoliteratura en el departamento de Nariño revista Mopa-Mopa No.8, Instituto Andino de Artes Populares. Pasto: 1982. Entre otros.

Claudio Mueses, nació en El Encano (Municipio de Pasto), el 3 de febrero de 1956, De origen campesino y de escasos recursos, pudo sobreponerse a la pérdida de sus padres a muy temprana edad. Su dedicación constante ha sido el trabajo en el campo, como agricultor, también en oficios varios de construcción y como lancharo en otro tiempo. Claudio Mueses Escribió el libro “ Mitos, Leyendas y Relatos de la cocha”.

Enrique Herrera Enríquez, reconocido escritor e historiador nariñense. Los libros y documentos, fueron facilitados por la Oficina Municipal de Cultura de Pasto, Biblioteca Alberto Quijano Guerrero de la Universidad de Nariño, casa de la Cultura de la ciudad de Pasto, Banco de la República, Instituto andino de artes populares IADAP.

8. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de este producto multimedial se ha tenido en cuenta los planteamientos de Pressman en su libro Ingeniería de Software con lo cual se obtuvo las siguientes fases:

8.1 FASE DE DEFINICIÓN

8.1.1 Investigación Preliminar. Ésta investigación se realizó con diversas fuentes de información, como son los textos, revistas y personas conocedoras del tema a tratar.

Lo anterior permitió determinar que nuestro tema era demasiado extenso para enfocarlo a nivel de todo el departamento, así que se optó por limitarlo a una parte, seleccionando así la región andina que consideramos tiene gran importancia en cuanto a Mitos y Leyendas se refiere. Para ésta selección se tuvo en cuenta su representatividad y significación, logrando escoger los siguientes mitos y leyendas:

- ❖ El Duende
- ❖ La Viuda
- ❖ La Moledora
- ❖ La Cocha.

Dejando así abierta la posibilidad de seguir con nuestro proyecto para el desarrollo de futuras versiones multimediales.

Al tener escogida y recolectada la posible información, se procedió a la selección adecuada de los componentes que iban a ser parte del producto multimedial como son: los textos, sonidos e imágenes.

8.1.2 Recolección de la Información. La información que se recolectó para el desarrollo de este producto multimedial fue tomada principalmente de libros, documentos y tesis escritos por personajes Nariñenses los cuales se interesaron por conservar su propia cultura; a demás tuvimos en cuenta las narraciones aportadas por personas que nos ayudaron a conocer y profundizar más a fondo sobre los encantos y misterios que guardan los Mitos y Leyendas de la Región Andina de Nariño.

Gráficos: se seleccionaron algunos gráficos, los cuales ayudaron a complementar y mejorar la presentación de algunas páginas de la multimedia.

Sonido: en esta etapa se contó con la colaboración de diversas personas, entre las cuales están los niños, quienes ayudaron aportando sus voces para las narraciones de los guiones que se necesitaron para el desarrollo de la multimedia. También se seleccionaron algunos efectos especiales y fondos musicales que correspondían a las necesidades y requerimientos de la multimedia.

8.1.3 Análisis, Digitalización y Edición de la Información. Al finalizar la investigación, se procedió a la recolección y organización de la información, teniendo en cuenta los conceptos básicos que se necesitaban para el desarrollo de este tema, dando más relevancia a:

Conceptos de Mito y Leyenda: los cuales fueron adecuados a un lenguaje infantil.

Narraciones: necesarias para la realización de los guiones.

Ubicación geográfica.

Los Simbolismos: necesarios para entender la forma de pensar de nuestros ancestros.

Teniendo organizado todos estos parámetros, se continuó con su digitalización, apoyándonos en editores de texto, imagen, sonido, etc..

8.1.4 Determinación del Modelo de Desarrollo del Software. El modelo que se ha escogido para el desarrollo del Software es el de **Espiral** el cual pertenece a los procesos del software evolutivo.

8.2 FASE DE DESARROLLO

8.2.1 Diseño de Software. En el diseño de Software se organizó el mapa de navegación (ver anexo B) teniendo en cuenta el orden estipulado en el mismo. En primera instancia se definió las características del menú principal, sus botones de navegación, así como también los procedimientos correctos para vincularse con cada una de las páginas.

8.2.2 Generación del Código del Software. Con la utilización de programas avanzados como **Flash MX**, el cual permite integrar componentes necesarios para el desarrollo de una aplicación multimedial como son el texto, imágenes, sonido y video, que combinadas de la mejor manera en la aplicación, teniendo en cuenta todas las exigencias que ésta requiere dará lugar a un producto lógico que fácilmente puede ser interpretado por un ordenador.

8.2.3 Prueba del Software. La prueba del Software se realizó en un ordenador con Procesador Pentium IV y Sistema Operativo Windows 98, donde se efectuó

una minuciosa revisión en cada página de la multimedia, para detectar posibles errores que afecten el buen funcionamiento de la aplicación y así proceder a tomar los correctivos necesarios.

8.2.4 Corrección de Errores. Son los cambios que se le hicieron a todo factor que intervenga con el buen funcionamiento del trabajo Multimedial, al momento de ser puesto en marcha. Todo esto con el fin de lograr una mayor optimización y calidad en el producto multimedial.

8.3 FASE DE IMPLEMENTACIÓN

8.3.1 Grabación del Producto en CD-ROM. En esta etapa se realizó la grabación del producto Multimedial en un disco compacto o CD-ROM para su utilización final.

8.3.2 Determinación de los Requerimientos Mínimos del Sistema

- ❖ Sistema Operativo Windows 95 o superiores.
- ❖ Procesador Pentium III con velocidad de 800 Mhz o Superiores.
- ❖ Memoria RAM de 128 Mb o superiores.
- ❖ Configuración de la pantalla a 800 x 600 y color a 16 bits o superiores.
- ❖ Unidad de CD-ROM.

8.3.3 Documentación. En este punto se realizó el manual del docente...(ver anexo C)...,el cual ayudará a orientar al niño en la adecuada utilización de la multimedia. Este manual sirve como complemento en el producto multimedial.

8.3.4 Puesta en Marcha. Se realizó un convenio con la Casa de la Cultura de la Ciudad de Pasto, con la cual se acordó, entregarle 50 copias del producto multimedial, para posteriormente distribuirlos a las escuelas que la entidad considere conveniente; así mismo se compromete a cubrir los gastos que implicó la investigación.

9. DESCRIPCIÓN DE LA APLICACIÓN

En este trabajo multimedial se utilizó una investigación descriptiva, ya que aquí se puntualizan los aspectos más representativos de los mitos y Leyendas que aparecen en la multimedia, permitiendo al usuario tener una idea clara y precisa de lo que desean expresar los diseñadores de la misma.

Esta aplicación pretende principalmente la divulgación y preservación de la cultura, así como también despertar en el usuario el sentido de pertenencia por sus valores, su dialecto, su idiosincrasia, su tradición, sus costumbres, etc..

Este trabajo está realizado de una forma sencilla y de fácil uso para el usuario, lo cual implica que su manejo sea divertido, al igual que educativo.

Esta multimedia, muestra una combinación y selección adecuada de textos, imágenes y sonidos que invitarán al niño a interesarse por su propia cultura e identificarse como tal en ella. Esto permite al docente salir de los esquemas tradicionales (Tablero y tiza), haciendo que el estudiante desarrolle el sentido crítico e investigativo, consiguiendo así una mayor calidad en la educación.

10. RECURSOS

10.1 RECURSOS HUMANOS

Para el desarrollo de esta multimedia se contó con la ayuda de varias personas como por ejemplo quienes colaboraron con las voces de los guiones, con la música de fondo, con la realización de las caricaturas o dibujos, personas que nos colaboraron con sus narraciones y anécdotas, así como también con la ayuda del asesor quien fue clave en la recolección de la información y aclaración de dudas referente al tema.

10.2. RECURSOS TÉCNICOS

A. Software

- ❖ Sistema Operativo Windows 98.
- ❖ Macromedia flash MX.
- ❖ Microsoft Office 2000.
- ❖ Sound Forge 5.0.
- ❖ 3D Studio Max 4.

B. Hardware

- ❖ Computador Pentium IV , 1.7 Ghz, 512Mb de RAM, Multimedia de 52X, Disco Duro de 80 GB.
- ❖ Impresora Hewlett Packart Deskjet 845.
- ❖ Tarjeta Capturadora de Video ATI.
- ❖ Micrófono Genius.
- ❖ Parlantes BS-582.

11. CONCLUSIONES

El manejo de ayudas educativas como la Multimedia, rompe el esquema tradicional de Enseñanza-Aprendizaje, contribuyendo así al proceso de formación del individuo.

A los aspectos culturales como la Tradición Oral(Mitos y Leyendas), no se les ha dado la importancia que realmente merecen, generando así la falta de pertenencia por los valores que nos identifica como Nariñenses.

El trabajo multimedial encaminado al proceso pedagógico; teniendo en cuenta el buen manejo de la información, es un recurso que contribuye a la divulgación de la cultura, la cual acerca al usuario al contexto sociocultural del cual hace parte.

La elaboración de la guía del docente es un recurso complementario para el correcto uso y manejo de la multimedia.

La planificación clara y coherente de las estructuras del mapa de navegación durante la etapa de elaboración, nos acercan a una adecuada y fácil realización del producto multimedial.

Es necesario manejar y manipular la información de manera clara y precisa para no distorsionar el sentido de lo que se quiere presentar o enseñar.

12. RECOMENDACIONES

Al realizar productos multimediales que tengan que ver con la cultura de un pueblo, es necesario conservar la esencia de lo que se quiere expresar, como su dialecto, pensamiento, costumbres etc..

Al realizar productos multimediales donde intervenga la interdisciplinariedad, se recomienda buscar personas idóneas que asesoren y contribuyan al buen desarrollo de la multimedia.

BIBLIOGRAFÍA

ALVAREZ PONCE, Clara Irene. La cara de lo imaginario en las tradiciones orales en el entorno rural de San Juan de Pasto. Mg. En Etnoliteratura, San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, 1993. 218 p.

BACHELAR, Gastón. El Agua y Los Sueños. Ensayo Sobre la Imaginación de la Materia, Trad. Ida Vitale, Fondo de Cultura Económica, México. 1963

BENAVIDES ROSERO, Luis Felipe. En: Reto, Revista cultural de Diario del Sur. San Juan de Pasto. 7,8 p.

DAVID GUERRERO, Aura Maria. El duende como juego de poder en los relatos de niños en Yacuanquer. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, Maestría en Etnoliteratura. 1992. 131 p.

DÍAZ DE BENAVIDES, Amparo. La Moledora de Cumbal. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, Maestría en Etnoliteratura. 1994. 131 p.

EGAS VILLOTA, Julia Elvira. Recuperación y Estudio de lo simbólico e Imaginario de los Ritos y Leyendas de la Cocha corregimiento El Encano. Mg. En Etnoliteratura. 1997.

ELIADE, Mircea. Mito y Realidad. Editorial Labor S.A.. Barcelona, 1963. 12 p.

ERAZO DÍAZ, Hernando. Métodos de investigación. 165 Pág.

ESTUPIÑÁN BRAVO, Ricardo. La Tierra de los Cumbales. San Juan de Pasto, 2002. Pág. 29.

GRANDA PAZ, Oswaldo. Leyendas de Nariño. San Juan de Pasto: Centro de Estudios Históricos. 1990. 91 p.

------. Cerámica de Pasto. Pasto 450 Años de Historia y Cultura. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, 1988. 381-397 p.

GUÍA TEMÁTICA DE GEOGRAFÍA. Banco de la república, Biblioteca Luís Ángel Arango. 8 p.

LANCHEROS G., Humberto. Éste es Nariño. Bibliográfica Editores Ltda.. Bogota Colombia, 1982.

MAMIAN GUZMAN, Doumier. Por la senda de Juan Chiles: en Mopa-Mopa No. 8, San Juan de Pasto: IADAP, Universidad de Nariño, Marzo 1992.

-----. El Juego de la Muerte. En Mopa-Mopa No. 13, IADAP. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, 1998. 46-53 p.

MAURI MAJOS, Teresa. Currículo y enseñanza, Buenos Aires: Magisterio del río de la plata, 1997.

MONTENEGRO PEREZ, Luis Manuel. Voces de mitos, Animación del imaginario infantil (Comunicación Personal). San Juan de Pasto: universidad de Nariño. 2002. 1-22 p.

-----Las Cenizas de la Moledora, En: Reto, Revista Cultural del diario del Sur, 2004-05-23.

MORA BENAVIDES, Roberto. El Folclor de Nariño. 1974. 38 p.

MUESES, Claudio. Mitos, Leyendas y Relatos de la Cocha. EDINAR, El Encano: Octubre de 2002. 113 p.

MUÑOZ MUÑOZ, Jairo. Antropología cultural Colombiana: Unidad universitaria del sur de Bogotá: Bogotá, 1990. 66,67,78 Pág.

ORTIZ MONTERO, Eduardo. Vuelo en el sueño de los muertos. San Juan de Pasto, Universidad de Nariño, Maestría en Etnoliteratura. 2000. 63 p.

IADAP, Nariño. Pasto 450 Años de Historia y Cultura. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, Departamento de Filosofía y Humanidades. 1988. 400 p.

PRESSMAN, Roger S. Ingeniería de Software. Un enfoque Práctico, Cuarta Edición. España, Mac Graw Hill, 1998. 564 Pág.

REPUBLICA DE COLOMBIA, Ministerio de Educación Nacional. Marcos generales de los programas curriculares: Pág. 33-138.

RODRÍGUEZ ROSALES, Héctor. Mito y Etnoliteratura en el Departamento de Nariño. En: Mopa-Mopa No. 8, San Juan de Pasto: IADAP, Universidad de Nariño, 1992.

-----. Cultura Andino Nariñense. Pasto 450 Años de Historia y Cultura. San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, 1988. 374,375 p.

ROSERO CALPA, Águeda Irene. Duende y enduendados en el cantón Tulcán y el municipio de Aldana. San Juan de Pasto: Maestría en Etnoliteratura, 1993. 79-81p.

SOLÓRZANO SÁNCHEZ, Luís Fernando. Mitología y creencias populares de Colombia: Ecoe Ediciones.



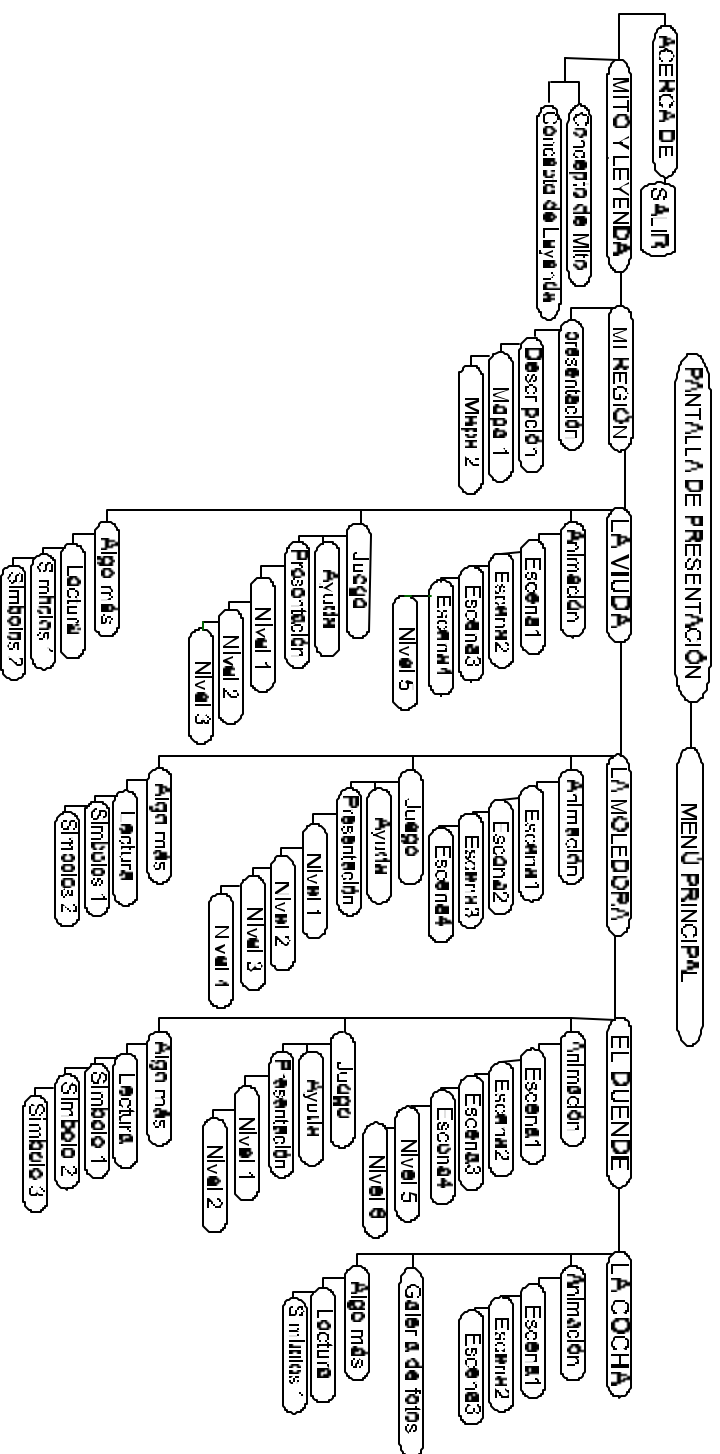
Anexo A. Manual del Sistema

- 1. PANTALLA PRINCIPAL
- 2. MENÚ PRINCIPAL
 - 2.1 Mito y Leyenda
 - 2.1.1 Concepto de Mito
 - 2.1.2 Concepto de Leyenda
 - 2.2 Mi Región
 - 2.2.1 Presentación
 - 2.2.1.1 Descripción
 - 2.2.1.1.1 Mapa1
 - 2.2.1.1.1 Mapa2
 - 2.3 La Viuda
 - 2.3.1 Animación
 - 2.3.1.1 Escena1
 - 2.3.1.1.1 Escena2
 - 2.3.1.1.1.1 Escena3
 - 2.3.1.1.1.1.1 Escena4
 - 2.3.2 Juego
 - 2.3.2.1 Ayuda
 - 2.3.2.2 Presentación
 - 2.3.2.2.1 Nivel1
 - 2.3.2.2.1.1 Nivel2
 - 2.3.2.2.1.1.1 Nivel3
 - 2.3.3 Algo Más
 - 2.3.3.1 Lectura Viuda
 - 2.3.3.1.1 Símbolos1
 - 2.3.3.1.1.1 Símbolos2
 - 2.4 La Moledora
 - 2.4.1 Animación
 - 2.4.1.1 Escena1
 - 2.4.1.1.1 Escena2
 - 2.4.1.1.1.1 Escena3
 - 2.4.1.1.1.1.1 Escena4
 - 2.4.1.1.1.1.1.1 Escena5
 - 2.4.2 Juego
 - 2.4.2.1 Ayuda
 - 2.4.2.2 Presentación
 - 2.4.2.2.1 Arma la Moledora
 - 2.4.3 Algo Más
 - 2.4.2.3 Lectura de la Moledora
 - 2.4.2.2.1 Simbolo1
 - 2.4.2.2.1.1 simbolo2

- 2.5 El Duende
 - 2.5.1 Animación
 - 2.5.1.1 Escena1
 - 2.5.1.1.1 Escena2
 - 2.5.1.1.1.1 Escena3
 - 2.5.1.1.1.1.1 Escena4
 - 2.5.1.1.1.1.1.1 Escena5
- 2.5.2 El Juego
 - 2.5.2.1 Presentación
 - 2.5.2.1.1 Arma el Duende
- 2.5.3 Algo Más
 - 2.5.3.1 Lectura del Duende
 - 2.5.3.1.1 Símbolo1
 - 2.5.3.1.1.1 Símbolo2
 - 2.5.3.1.1.1.1 Símbolo3

- 2.6 La Cocha
- 2.6.1 Animación
 - 2.6.1.1 Escena1
- 2.6.2 Galería de Fotos
- 2.6.3 Algo Más
 - 2.6.3.1 Lectura de la Cocha
 - 2.6.3.1.1 Símbolos1
- 2.7 Acerca De
- 2.8 Salir

Anexo B. Mapa de Navegación



Anexo C. GUIA PARA EL DOCENTE DE BASICA PRIMARIA (Área de Español y Literatura)

Objetivo General: mediante la ejecución de una aplicación multimedial, dar a conocer las tradiciones orales de mitos y leyendas de la Región Andina de Nariño.

Objetivos Específicos: (éstos pueden variar de acuerdo al nivel educativo de los estudiantes que vayan a recibir el material).

Despertar en el niño su genialidad, potencialidad y creatividad mediante desarrollo de actividades de lectura, escritura y dibujo.

Que el niño utilice la lengua española como instrumento de comunicación, de expresión personal y de pensamiento crítico.

Identificar mediante el trabajo multimedial los valores autóctonos, sentimientos, inquietudes, realidades y fantasías de nuestros antepasados.

Inquietar al estudiante a investigar sobre los **símbolos** que se manejan en este tema, los cuales son de suma importancia para su buen entendimiento.

METODOLOGÍA

En el proceso de construcción de conocimientos será necesario el acompañamiento y guía del docente, dependiendo del grado de dificultad que presente el estudiante. Es así como paulatinamente, el profesor ira retirando el soporte, la orientación y el control, logrando así que el estudiante sea una persona autónoma que se apropie de los conocimientos que lo lleven a la reflexión de hechos y situaciones que finalmente se traducirán nuevamente, en expresiones concretas (orales y escritas) como la producción de composiciones, mensajes, cuentos, etc..

Se tendrá en cuenta la participación activa de los niños, mediante el desarrollo de actividades que involucren al estudiante en la construcción de aprendizajes significativos; Se trata de que la gestión docente en relación con las necesidades de los estudiantes, busque las ayudas más convenientes a cada caso.

Elas varían en el transcurso del proceso, y para cada estudiante, al considerar su distinción individual. En consecuencia, el cómo enseñar, se modifica continuamente y en esta perspectiva por igual, los soportes, orientaciones y controles en calidad e intensidad para cada caso a lo largo del proceso.

Durante el desarrollo del proceso enseñanza-aprendizaje, se recomienda crear un clima de confianza en el aula, que facilite la comunicación entre profesores y estudiantes; comunicarles las intenciones educativas para que se anticipen a lo que puedan conseguir de ellas, se apropien y exploren la relevancia de sus conocimientos iniciales para relacionarlos con los nuevos contenidos escolares. Toda actividad de aprendizaje debe ser planificada para así realizar su respectivo control y seguimiento que permita la evaluación y regulación del proceso de aprendizaje, establecer instancias, momentos y oportunidades de reflexión que favorezcan la elaboración y revisión del propio conocimiento, con la ayuda del dialogo, el debate, el trabajo en grupo, las tareas de síntesis o resúmenes del conocimiento que el niño elabora, reflejando su conocimiento y comprensión de la realidad en la que se desarrolla, así como su manera de valorarla y sentirla para comunicarla.

El proceso de evaluación será un facilitador que sirva tanto para profesores como estudiantes para valorar el proceso de enseñanza-aprendizaje y mejorarlo, siendo éste un recurso que cumpla una doble función: social y reguladora.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

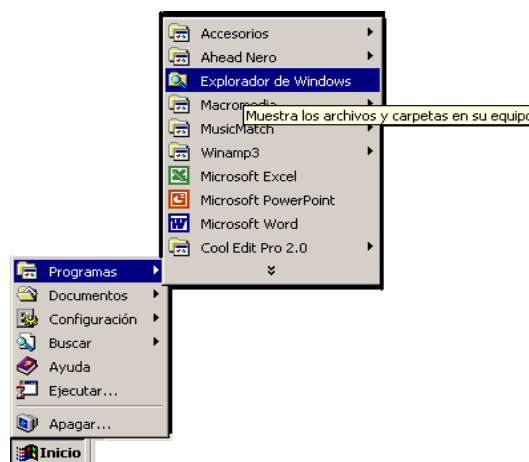
Esta multimedia requiere de un Sistema Operativo Windows 95 o superiores. Para su optima visualización se aconseja un equipo multimedia Pentium III, con procesador de 800 Mhz o superiores y 64 en memoria RAM. Su configuración se la debe hacer a 800 x 600 píxeles y el color a 16 bits como mínimo.

Para poder acceder a la multimedia, es necesario realizar los siguientes pasos:

Si la opción de autorum (ejecuta sola la presentación) no esta activa, realizar los siguientes pasos.

Ir al botón inicio, programas, explorador de Windows.

FIG. 1



Otra opción es hacer clic derecho y explorar .

FIG. 2



Seleccionar la opción de la unidad de CD-ROM, y hacer doble clic en el icono “PRESENTACIÓN”:

FIG. 3



ACTIVIDADES DE INICIACIÓN

Se realizará una breve introducción respecto al trabajo multimedial que se presentara durante el desarrollo de la clase (animación, juegos y lecturas sobre mitos y leyendas de la Región Andina de Nariño). **ANEXO I.**

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

A continuación el docente indicará los respectivos significados de mito y leyenda a los estudiantes (principalmente a los de grado 4 y 5, para los grados 1,2 y 3 el docente puede exponer los conceptos oralmente usando un lenguaje más sencillo(Ver sugerencia en el **anexo 1.**), mostrando para ello el siguiente botón (al cual podrán ingresar haciendo Clic sobre él):

FIG. 4



Se realizaran algunas preguntas sobre la lectura anterior:

- ¿Qué entendieron de la lectura?
- ¿Qué es mito y leyenda?
- ¿Qué diferencia hay entre ellos?
- ¿Qué mitos o leyendas han escuchado?
- ¿Cómo creen que se han conservado estas narraciones a través del tiempo?

A continuación regresarán al menú principal indicando a los estudiantes el siguiente botón:

FIG. 5



Se indicará a continuación los ejemplos de mitos y leyendas de la región Andina de Nariño que encontrarán en la multimedia (Se llevará a cabo un breve comentario sobre esta región de Nariño). **ANEXO II**

En este punto ingresarán al botón **mi región**, el cual presentará una breve descripción de la Región Andina, el mapa de Nariño, resaltando esta zona con el color amarillo.

FIG. 6



Encontrarán también los siguientes botones de navegación:

FIGS. 7



Posteriormente los estudiantes podrán ingresar a una de las siguientes opciones leyenda de la Cocha, leyenda de la Moledora, el mito del Duende o de la Viuda:

FIGS. 8



Observarán el menú que se despliega y seleccionarán el primer botón para así ver la animación:

FIG. 9

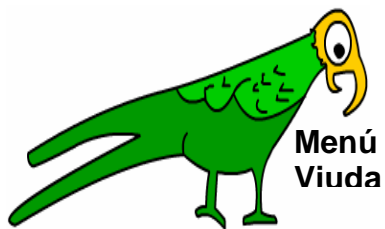


A medida que transcurra la animación, el docente ira orientando las opciones de los botones a encontrar: (ejemplo)

FIGS. 10



Botón principal: al hacer clic, nos lleva a la página principal.



Botón menú: al hacer clic, nos lleva al respectivo menú de la animación o juego en el que estemos navegando.



Botón regresar: al hacer clic, nos lleva a la escena anterior.



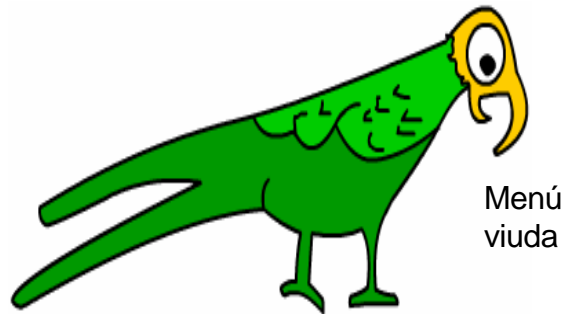
Botón continuar: al hacer clic nos lleva a la siguiente escena.

Al finalizar se realizarán algunas preguntas: (sugerencias)

- ¿Qué les llamó la atención?
- ¿Cuáles eran los personajes más importantes?
- ¿Qué características tienen?
- ¿Qué hechos fantásticos aparecen en la narración?
- ¿Han escuchado algo más sobre este relato?

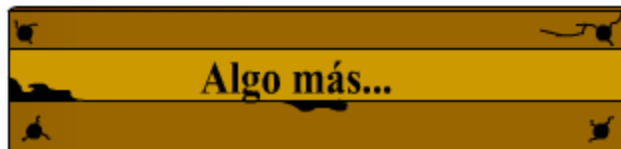
Al finalizar las preguntas y comentarios, seleccionarán el botón del menú a tratar, ejemplo:

FIG. 11



En este menú ingresarán al botón “Algo más” (con anterioridad ya se les habrá explicado lo que van a encontrar en este menú). **ANEXO III**

FIG. 12



Al ingresar escucharán o leerán los textos que se presentan, realizando al final una serie de preguntas que afiancen el conocimiento del estudiante (libres para el maestro).

ACTIVIDADES DE FINALIZACIÓN O DE EVALUACIÓN

A continuación se propone la siguiente actividad:

Tarea de investigación y creatividad:

En casa, preguntar a mis abuelos, padres o conocidos sobre algún mito o leyenda que hayan escuchado, para así compartirlo con mis compañeros en la próxima clase. Dibujar algo relacionado.

¿De qué región de Nariño proviene el mito o leyenda investigado?

Investigar el significado de las palabras que no haya entendido, de los contenidos del trabajo multimedial tratados en clase.

Como etapa complementaria se puede seleccionar la opción “**juego**” de cualquiera de los submenús, en la que se incluye una página de ayuda que explica las reglas de los juegos, lo cual estimulara su creatividad e imaginación, mejorando su motricidad, a la vez que comparte con sus compañeros, juega y se divierte.

FIG. 13



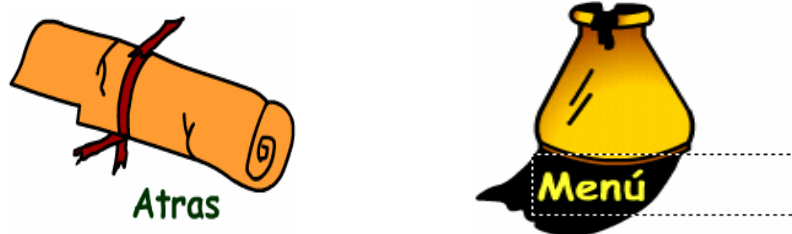
dentro del cual se encontrarán los siguientes botones de navegación:

FIGS. 14



Dentro del botón de ayuda encontraremos estos botones:

FIGS. 15



Para ver los créditos de la multimedia seleccionar la siguiente opción:

FIG. 16



Para salir de la aplicación multimedial seleccionar este botón:

FIG. 17



Anexo Guía del Docente

Anexo 1. A continuación se dan algunas sugerencias sobre conceptos básicos de tradición oral, lo cual ayudará al maestro a afianzar su conocimiento y el de los estudiantes (se recomienda adecuar los conceptos según los niveles a los cuales se impartirá la clase).

Concepto Uno: nuestras tradiciones orales hacen revivir el pasado, las palabras que nos cuentan nuestros abuelos, son palabras respetables, son un tesoro de experiencias pasadas que nos hacen comprender mejor el tiempo antiguo para así poder ver cómo ha ido cambiando nuestra época. Por esta razón, las tradiciones orales no se reducen a memorizaciones mecánicas y facultan de manera inventiva y recreativa, la potencialidad de trasladarnos a mundos y tiempos distintos, donde es posible revivir antiguos saberes, sentimientos y conductas, los cuales se hallan reducidos en las culturas letradas a la reproducción literal.

Concepto Dos: las tradiciones orales son testimonios hablados que reflejan el pasado, los cuales se han ido transmitiendo de boca en boca y de generación en generación; son capaces de reunir gran cantidad de conocimientos populares, en la oralidad de nuestros abuelos están impresos valores, sentimientos, vivencias, las cuales llevan implícito el asombro, el conocimiento de los tiempos inmemoriales. Son palabras venerables, que reviven experiencias de antepasados que trabajaron, amaron y sufrieron.

El Mito y Leyenda: (sugerencias para los grados 1,2 y 3). En las leyendas encontramos el humor, la fantasía, la realidad, las inquietudes y las esperanzas de los hombres, de un pueblo o región. Presentan un marcado sabor regional, en ellas el pueblo compone en estrecha unión con la naturaleza, bellísimas historias, con un lenguaje directo, sin retórica y sin artificios.

La mayoría de los mitos se crearon para recordarle a las personas que debían cuidar la naturaleza: las plantas, los árboles y el agua, otros también, para dar explicaciones a acontecimientos que no se entendían. Ejemplo: cómo se creó el mundo, el porqué de las lluvias, el sol etc., y por eso los mitos igualmente están asociados a historias sagradas.

Anexo 2. Al sur de Nariño, y dejando las tierras del Ecuador, la cordillera de los Andes, penetra en el territorio Nariñense y forma el nudo de Huaca o de Los Pastos. Allí se inician las cordilleras Central y Occidental. En la primera, ofrecen sus relieves los volcanes de: Chiles, Cumbal y Azufral. Allí se forman también mesetas como la de Túquerres, Ipiales de notable fertilidad y belleza, algunos valles pintorescos como el de Atriz, donde se levanta la ciudad de Pasto. Siguiendo su curso, la cordillera Occidental halla al río Patía; Éste se abre paso por entre la masa montañosa y se forma así la depresión llamada “Hoz de Minamá”. La Cordillera Central se adelanta hacia el norte de Nariño y deja a su lado al volcán Galeras para internarse en las tierras del Cauca.

Anexo 3. Los Símbolos: son un intento de definición de toda una realidad abstracta, sentimientos o ideas invisibles a los sentidos bajo la forma de imágenes u objetos.

Los mitos o leyendas poseen simbolismos (Realidades ocultas, sentimientos, ideas, imágenes u objetos que nos ayudaran a comprender mejor el pensamiento de nuestros antepasados. Todos los mitos o leyendas que escuchemos o leamos tienen estos simbolismos).

Nota: para los grados primero, segundo y tercero se puede omitir la opción de los simbolismos, ya que en este grado se pretende introducirlo principalmente a los conceptos básicos de mito y leyenda.

Anexo D. Guiones de Mitos y Leyendas

Nombre. El Duende

Personajes: Rosita, Juancho, Duende, María.

Escena I (Se muestra la escuela y Juancho caminando).

Música

Fx : niños hablando, campana de escuela

Narrador: (Juancho). Les contare una historia que me sucedió cuando era niño, en aquel tiempo era muy travieso y desobediente, era un día de clases como cualquier otro, y la campana de la escuela ya estaba sonando para entrar. Pero justo la reja se me ha ocurrido una idea que en ese momento me pareció genial.

Juancho: (pensando). Hoy no entrare a clases, me iré a jugar al bosque, voy a decirle Rosita que me acompañe...

FX: música de naturaleza

Escena II (Se mira a Juancho con Rosita hablando).

Música de naturaleza y bullicio de niños mantiene durante la escena.

Juancho: (con voz contenta). Rosita!!! Rosita!!! vamos al bosque a jugar al bosque, no entres a clases... que pereza!!!...

Rosita: nooo, que tal!!, no vez que la profe Teresa se da cuenta y le avisa a mi mamita, y vos sabes que ella es bravísima y dicen que en el bosque pasan cosas rarísimas.

Juancho: ha! quedate!!! Aburrida!, pero si te animas allá te estaré esperando miedosa!!,

Escena III (Se observa a Juancho caminando hacia un bosque). Música sonido naturaleza, fx cascada mantiene durante escena tres).

Narrador Juancho: es por eso que decidí jugar en el bosque, en la cascada el lugar que mas me gustaba.

Narrador Juancho: música de suspenso 5". Todo era muy divertido, pero de repente algo sucedió.

FX: sonar de flauta

Juancho: ¿qué será eso, parece una flauta?

Música suspenso

(Aparece un paisaje y en él una persona pequeña, con un sombrero puntiagudo, una cara como de ángel, cabellos rubios, ojos azules, sus zapatos puntiagudos y como al revés)

Duende: (con voz misteriosa)(se mira alrededor tortas y dulces). No temas muchacho, acércate, tengo dulces y tortas para ti, acércate, acércate.

Juancho: (como pensativo y voz temblando). Ya que estoy tan hambriento aprovecharé esas tortas y dulces que se ven deliciosos...

Música ambiental

Narrador Juancho: Rosita arrepentida de haberme dejado ir solo, decidió ir a buscarme.

Rosita: (con voz asustada y pensado). Juancho!, Juanchoooooooo!!.

Escena IV (se mira a Rosita entre los árboles y a Juancho comer bolas de estiércol y barro).

Rosita: (con voz asustada y pensado). Ha ahí estas, Pero, que haces tonto. Parece que esta enduendado. Hayyy...virgencita del Carmen no permitas que a mi me pase lo mismo. Mi abuelito me enseñó una oración para espantar duendes, como es?¿ Cómo es? Acuérdate Rosita acuérdate!!!
Haaa, ya creo que me estoy acordando, creo que dice así:

ORACION:

“Ya viene la vaca negra de los coros celestiales antes de que el día amanezca para curar estos males .que salga del cuerpo puro el espíritu burlón y que el canto de la vaca traiga dicha al corazón”

ojalá esta oracioncita me proteja del duende, me voy corriendo avisarle a la mamá de Juancho, antes de que sea demasiado tarde...

Música de acción 4”

Escena V (se mira a Rosita llegar a una casa con una señora).

Rosita: doña Maria! Doña Maria!

Narrador Juancho: muy asustada, había corrido hasta mi casa en busca de mi madre para contarle todo..

Fx: ambiente de campo

Rosita: Juan está enduendado, Juan está enduendado.

Maria: ¡virgen de las Lajas!!

Rosita: afánese Doña Maria esta en el bosque.

Maria: pobre chiquillo!!!, mija ayúdeme con estas cosas y vámonos.

Música suspenso

Juancho narrador: contaban por ahí que para curarme de ese enduendamiento, llevaron una oveja negra ya que dicen que con su cuero se puede apartar el maleficio, unas hiervas y unas cuántas oraciones en contra del duende.

Maria: hay chiquillo desobediente pero eso si ojala con esto aprenda. (llegan al bosque y miran a Juancho dormido).

Fx: transición de tiempo

Rosita: vamos por la cascada, mírelo ahí esta, ahí esta Juancho!!

Maria: el cuero esta tibio, pongámoselo rápido no ve que toca dejárselo por tres días. Bien arropadito lo llevo hasta mi casa para acabarlo de curar a mi guagüita.

Fx Tocar flautas

Escena VI (se mira al duende tocando flauta).

Narrador Juancho: esta es una de tantas historias que se cuentan en Nariño, pero tus abuelos podrán contarles más encantadoras, misteriosas y a la ves verdaderas historias.

LA VIUDA

Personajes: Luis(nieto), Martha(nieta), abuelo(Pedro), Julio (Compadre), la Viuda.

Fx: noche fuego mantiene narración

ESCENA I (abuelo y nietos alrededor del fuego).

Música ambiente

Narrador Abuelo: siempre me a gustado reunirme con mis nietecitos alrededor de fuego para así contarles los mitos y leyendas de Nariño, llenas de misterio y encanto, las cuales también me contaba mi abuelo cuándo era niño.

Luis: (con voz fuerte). ¿hay, abuelito, cuéntanos otra leyenda, sí?

Martha: sí sí sí!!!, cuéntanos la del niño auca o mejor la del padre descabezado...

Abuelito: bueno, bueno, Pero ya cállense!!! que les voy a contar algo que me pasó cuando era joven , así que presten mucha atención...

Martha y Luís: (voces alegres). Sí ¡ sí! Abuelito cuéntanos! Cuéntanos!

Fx: Música de fiesta, voces conversando mantiene durante escena 2

Escena II (aparece el abuelo mas joven en una casa con más gente).

Narrador abuelo: me encontraba yo reunido con mis amigos en la casa del compadre Julio, eran ya las doce de la noche cuando decidí marcharme de la fiesta porque ya estaba bien tomadito...

Abuelo: (con voz de borracho y joven). Bueno muchachos como que yo me voy yendo...

Julio: (con voz alegrona). No se vaya compadrito tómese la ultima copita de aguardiente!!!

Abuelo: nooo, gracias!! Pues ya esta tarde y no quiero que después me vaya a pasar algo, pis dicen que a esta hora pasan cosas muy raras.

Julio: ¿qué le va a pasar compa?, ¡ Quédese carajo!

Fx: ambiente noche campo

Escena III (abuelo caminando solitario a la media noche).

Narrador abuelo: al salir de la fiesta, me fui por los caminos de mi pueblo que a esa hora de la noche estaban muy solitarios y tenebrosos, camine alrededor de unos minutos cuando de repente justo al frente mío, mis ojitos miraron adelante a una mujer muy bonita que se parecía mucho a mi novia, así que la llame para que me esperara y me llevara a la casa.

Música suspenso

Abuelo: Mmmm!!! el olor de violetas que Jacinta siempre usa, entonces si es ella. Jacinta!!! Jacinta!!! esperame ve!!! Que soy yo Pedro tu novio querido... Jacinta!!! Jacinta!, Jacinta...(se desvanece).

Fx: ambiente noche campo

Maria: (pregunta emocionada). Qué pasó abuelito?, Qué pasó esa noche?, Si era tu novia esa mujer?

Narrador abuelo: pues hijita, aun no estaba seguro de quien era, pero cuando me estaba acercando a ella miré cosas muy extrañas...

Abuelo: noté que sus pies no tocaban el piso, estaban como en el aire.

Abuelo: la forma de sus pies eran esqueléticos, subí la mirada y estaba de espaldas, pero de repente volteo su cara...

Abuelo: ¡ hay Diosito!.

Viuda: hola lindo. ¡espérame mi amor!

Narrador Abuelo: y así pasó, yo iba tras de ella sin poder escapar, de repente ella ya no estaba a adelante, estaba atrás de mi como persiguiéndome... pensé que en ese momento podía escapar, corrí muy fuerte pero al único lugar donde llegué sin darme cuenta fue a un terreno frío y solitario a esa hora de la noche.

Escena IV (muchacho en el cementerio con la viuda).

Narrador abuelo: así es pis mis hijitos, esta mujer me ha llevado al cementerio, cuando me encontraba entre las tumbas y muy asustado le pregunte.

Fx: sonido suspenso

ABUELO: ¿porqué estamos aquí? ¿acaso es mi hora de morir? hay Dios mío, ayúdame a salir de ésta...

Viuda: ya cállate que esta vez te dejaré ir pero te aseguro que si te encuentro otra vez borracho a esta hora te llevaré conmigo a la eternidad para siempre. ja, ja,ja...

Fx: ambiente, campo, noche

Escena V (abuelo con nietos).

Narrador Abuelo: esta fue mi historia, esa noche me asuste tanto que prometí a mí mismo de que dejaría de tomar y trasnochar tanto

Luis: ¿pero abuelito quién? quién era esa mujer?

Narrador Abuelo: le dicen la viuda, y se cuenta que aun sale todas las noche a buscar un marido para llevárselo al más allá.

Martha: hayyy juepuchicas que miedo..., pero me encantan mucho tus historias abuelito..

Luis: sí a mí también!!!, Y eso que nos faltan escuchar muchas más, ojalá todos los abuelitos se reunieran con sus nietos para contarles estas interesantes narraciones.

LA MOLEDORA

Personajes: Cacica Gabriela (la moledora), Cumbe, Pascual, Elías.

Fx: campo lluvia.

Escena I (aparece una serie de dibujos de productos agrícolas, billetes y monedas).

Narrador: esta historia es de un de un tiempo antiguo, un lugar encantado siempre vestido de nubes blanquecinas, decía la gente; donde no habían billetes ni monedas y los frutos que se cosechaban en la tierra fría, se intercambiaban con alimentos que solo crecían en tierras calientes. Una historia de dos hermanos, donde el uno gobernaba las tierras frías y ella la Cacica Gabriela su hermana, gobernaba las cálidas, un día, ella pensó en lo maravilloso que seria ser la única gobernante de todo, pero su hermano se dio cuenta de esto, así que la castigo con un gran hechizo que la convirtió en una mujer espantosa, que huyo rápidamente a vivir a un páramo situado en medio de estas dos tierras, generando terror a los hombres que por ahí pasaban.

Elías: (con un grito desgarrador). ¡Ahhhhhhhhhaaaaaahhhhhhahahhhhhhahh!

Fx : voces de personas ofreciendo varios productos.

Escena II (aparece un hombre en un mercado).

Cumbe: ya esta tarde y Elías nada que regresa, ¿será que le paso algo?, me tocara irme solo a dejar estos bultos...

(se mira alejarse a Cumbe).

FX: campo día

Escena III (aparece pensando Cumbe).

Narrador: tres días después.

Cumbe: ¡qué será que no aparece Elías!!!

Pascual: (con voz asustada). Cacique, cacique,me contaron que han encontrado unos trapos de Elías y sus huesos hechos pites por allá en la piedra cuadrada, donde dicen que aparece la Cacica Gabriela.

Cumbe: que estas diciendo!!! Dios santísimo que le ha pasado...
Ah!!! tanta muerte y desapariciones ya me tienen aburrido; tendremos que hacer algo en contra de esa malvada.

Pascual: ¿qué podremos hacer? ¿cómo nos libraremos de esa mujer?

Cumbe: le tenderemos una trampa... engañarla no será fácil ya que es una hechicera malvada; debemos conseguir un guagua auca y reunir a unos hombres para colocar la leña seca en un hueco.

pascual: maría tuvo esta mañana uno y nació muerto, ¿pero un guagua? ¿para qué un guagua?

Cumbe: el guagua será la trampa, le pediremos ha Gabriela que sea su comadre, ella pensará que hemos hecho un trato, así creará que ha llegado su tiempo de gobernar mis tierras, y en ese momento cuando ella se acerque, caerá al fuego ardiente, y esa será la única forma para que desaparezca de nuestras vidas para siempre.....

Música de transición

Fx: campo noche, Murmullos

Escena IV (aparece Cumbe y otros listos para llevar acabo su plan).

Elías: Cacique, Cacique todo esta listo!!!

Cumbe: muy bien, ella ya esta por llegar, esconderánse detrás de esos árboles pronto!!....

Música suspenso

Fx: pasos y fuego ardiendo

Gabriela: hay mi guagüita, venga lo marco, que bonito!!!. Qué pasa, el piso esta calienteeeeeeeeee, las ramas se están cayendo!! me estoy hundiendo!! ahhhhahhh, me han engañado, aaahhhhhhhhahhhhhhahhhhhhhhhhh.

Fx: voces de personas

Cumbe: cuando el fuego termine recojan todas las cenizas y amárrenlas muy bien para mandarlas a botar al río, pero eso si, dirasle al chiquillo que no vaya a abrir el capacho.

Fx: Campo, río.

Escena V (aparece un niño con un paquete en las manos cerca de un río)

Niño: (pensando). ¿Qué será esto?, me dijeron que no lo abra pero me mata la curiosidad, talvez si lo abro nadie se dará cuenta.

(aparece el niño abriendo el paquete del cual salen moscos y más moscos...)

Fx : sonido de moscos

Niño: (gritando). Ahhh!!! ahhh!!! cuanto mosco me están picando auxilioooooooooo ayúdenmeeeeeeeeeee.

Música

Narrador: se dice que esto sucedió entre Mayasquer y Cumbal pueblos de Nariño; donde se cuenta que la cacica Gabriela vivía aislada cerca a un páramo, en medio de montañas, generando terror a los hombres que por ahí pasaban, ya que los atrapaba para después comerse su carne y moler sus huesos hasta pulverizarlos; ahora rondan miles de moscos agresivos que recuerdan la imagen de la moledora jajajajajajajaja...

Anexo E. Simbología y Textos Relacionados

DUENDE

En versión cristiana, pertenecía a un grupo de ángeles rebeldes que fueron lanzados y arrojados al infierno, unos quedaron en el aire, otros en el agua, como espacios preferidos para su aparición y encuentro.

El Duende en quechua se halla como fantasma o espíritu denominado Huati tras encontrarse en confirmación que en Samaniego un duende reconoce su nombre como **Huatioja** mientras que por Males se lo llamo **Huatirifusa**.

Es un ser bajito de cabellos ondulados y rizados, su rostro se asemeja a la de un niño, sus ojos totalmente verdes, de piel blanca, tiene los pies hacia atrás, lleva un sombrero grande en paja y de color blanco, debajo de su brazo una soga o guasca y acompañado generalmente de instrumentos musicales como rondadores, flautas, guitarras, bombos o tambores. Travieso y pícaro que juega bromas a las personas que él visita, se cuenta que corta la ropa en pequeños trozos, tira o lanza piedras en las quebradas y objetos como papas en las viviendas, ensucia el agua que es recolectada en los campos, coloca excremento en la casa, realiza trenzas a los caballos en ocasiones ayuda a transportar el cedazo o la piedra de moler o el aventador.

Aparece generalmente en quebradas o en cascadas, le encanta el agua, puede encontrarse en los bosques de grandes árboles, así también en los soberados de las casas.

Se dice que existen algunas clases de duendes como son:

Duende Blanco o Duende Bueno: permite al enduendado desarrollar capacidades especiales para el trabajo, obsequia regalos como frutas, hojas recién cortadas y otros de donde habita.

Duende Negro: Siendo este llamado duende pereza causando a la persona que se le aparece la falta de energía para el trabajo, melancolía, sueño, etc..

Enduendamiento: consiste en producir trastornos de tipo emocional y a veces físico, estar enduendado es estar bautizado con el agua de la chorrera, se extravía y confunde la realidad, entrando a un mundo fantástico donde las personas miran lo que el duende desea, así como por ejemplo: mirar lodo y estiércol de animales convertidos en provocativo pan; la quebrada es la representación de arriba y el abajo y estar mojado es estar seco. El enduendado transforma la materia aunque la forma permanece.

Cura contra el duende: existen diferentes contras para liberarse del encantamiento del duende:

Este personaje carente de pareja acentúa su condición maléfica como ser caído y la contra, el canto o canción de la vaca negra donde bajo la mirada cristiana se pretende hacerle recordar su antigua condición celestial:

“Ya viene la vaca negra
de los coros celestiales
antes de que el día amanezca
para curar estos males

gloria al padre , gloria al hijo
y gloria al espíritu santo
quienes por amor al hombre
nos ha dado este canto

la vaca negra es contento
para curar enduendados
y por eso hoy cantando
protestamos a malvados.”⁷

que salga de cuerpo puro
el espíritu burlón y que el
canto de la vaca
traiga dicha al corazón

ángel desventurado
sin alivio y sin consuelo
porque no cantas ahora
cual cantabas en el cielo

Otra oración que sirve para contrarrestar Al Duende es:

“Toro pinto... toro blanco!
toro de mil colores... !
¡decide señor del cielo... !
¿cuántas leguas hay del cielo a la tierra?”⁷

Otra curación se hace con diferentes plantas; este ritual reúne hierbas como son: altamiza, hierba de gallinazo combinado con aguardiente y con esto se cura y se dice:

y surjan estos males
y vengan estos bienes
y surjan estos males
y vengan estos bienes.

⁷ ALVAREZ PONCE, Clara Irene. La Cara de lo Imaginario en las Tradiciones Orales en el Entorno Rural de San Juan de Pasto. Mg. En Etnoliteratura, San Juan de Pasto: Universidad de Nariño, 1993. P 194.

⁸ ALVAREZ, Op. Cit., p. 193.

La guitarra destemplada, es la contra musical reacentúa su rasgo de necesidad armónica y motiva el desastre de su empeño, al no poder arreglar el instrumento. Al arrojar un atado de cabellos del enduendado al centro del río a media noche; este rito purifica su cuerpo. El cubrimiento corporal con la piel de una oveja negra, luego de tres días; ésta debe ser arrojada al río.

Lo anterior lleva al enduendado a recordar cuando estaba en el vientre de su madre siendo una regresión a su verdadero ser. El envío de bendición con la mano de persona zurda como símbolo de inversión, desorden, alteración, la contra es preparar un operativo destinado a liberar al inconsciente.

La sangre de cuy negro también se la utiliza con la siguiente oración:

“¡Duende decime voz!
que cuantas leguas hay de aquí
del cielo al suelo.”⁹

y el duende contestaba.

“Hay mil lenguas, hay mil lenguas
hasta que el duende al fin dijo
¡no me cantes así!
porque eso me da mucha pena
que yo me encontré en el cielo
y ahora me encuentro en el suelo.”¹⁰

SIMBOLOGÍA DEL DUENDE

Todas las artes son abrazadas por el Duende, pero las más propias por su naturaleza son la música, la danza, el teatro y la poesía por necesitar éstas de un cuerpo activo que les interprete.

Música: la música del Duende es el resonar de quebradas, ríos, y chorreras, es capaz de incorporar a las notas musicales el contenido vital que descubre intacto de la profundidad de la tierra, su madre y del corazón tibio del bosque.

Combina sensaciones auditivas proporcionadas por la música de rondadores, flautas, guitarras, bombos y tambores que conducen a vivenciar el encuentro de la sobrenaturalidad de éste encantador personaje.

⁹ALVAREZ, Op. Cit., p. 117.

¹⁰ALVAREZ, Op. Cit., p. 194.

Cuando se produce el sonido, éste no es percibido por otros seres sino por aquel a quien va dirigido y es así como queda atrapado bajo la magia de quien interpreta las más bellas melodías.

En la música se da la unión entre el cuerpo y alma, ella obra el milagro. Toca el núcleo más secreto del ser, el punto de arraigo de todos los recuerdos y hacer de él por un instante el centro del mundo maravilloso.

Todas las artes nos transportan a un mundo imaginario e irreal. Nuestro departamento conserva una gran riqueza musical y cultural siendo Nariño cuna de grandes artistas demostrando que el Duende es también el reflejo de su entorno musical.

Sombrero o Cubrecabeza: esta prenda es característica del Duende y donde juega un papel importante la oposición de lo grande del sombrero y lo pequeño de este personaje.

Guasca: wasca en quechua significa soltero. Aparece como símbolo del Duende porque un cabo de cuerda conecta la lógica atadura y los vínculos ancestrales.

Zumbido y Golpe: deseo y temor de reencontrarse, piedra animada por un lanzador desconocido, la piedra del Duende es el zumbido que llama con voz sonora al encuentro golpe-dolor, las lagrimas de quien es lastimado, deseo de buscar y peligro de encontrar. De otro modo hace aparecer en Piedras de rayo, los cuarzos de empleo por curanderos para diagnosticar males de pacientes.

RELATOS DEL DUENDE

“Un día fuimos con mi mamá a la chorrera de la pradera, después mi mamá lo había visto al duende y después me dijo vea hija el duende esta allí y entonces le dije bámonos mamá porque tengo mucho miedo, yo les tengo mucho miedo a los duendes después nos fuimos, ya cogimos hierva y después se nos apareció y con mi mamá quedamos otra vez asustadas y ya nos fuimos a la casa, llegamos y mi mamá les dijo a mis hermanos que no vayan a estar yendo allá porque había el duende. Entonces mi papá dijo no! Eso es mentira dijo entonces fuimos a verlo y lo vimos también y después mi papá dijo bámonos porque aquí es malo”.¹¹

“Un niño se fue con el papá a coger hierva. Y mientras el papá cogía el niño se encontró un perro muy bonito. Y el perro lo dirigió a la cochera. Y el perro iba rápido por un camino y el niño lo quería coger para jugar con él.

El perrito iba lejos y cuando el niño llegó y volvió a mirar hacia atrás y miró al papá. Cuando oyó que sonaban unas maracas y el niño miró adelante que se movían unas ramas y oyó una música muy bonita y se dio cuenta que el perro quedó emocionado con la música. Era un niño de ojos verdes y muy bonito con un sombrero muy grande y los pies el talón para delante y los dedos para atrás. El pelo le brillaba como oro y su chaleco pequeño.

El niño se sorprendió y el papá lo estaba buscando y no lo hallaba. Por descubrir quien era, el niño se iba acercando a la chorrera con la música, y lo cogieron los duendes, el blanco y el negro. El papá no pudo encontrarlo y quedó muy triste.”¹²

“¡Carmen una niña fue a jabonar un día, le rindió mucho porque el duende le ayudaba cuando Carmen terminó de jabonar la ropa el duende comenzó a tocar el bombo, la guitarra y el violín y la flauta. La niña se sentó a escuchar la linda música y como su madre estaba preocupada se fue a verla y al encontrarla su madre le preguntó ¿que haces sentada en vez de ir rápido a la casa? Carmen le respondió a su madre Zoila –Aquí escuchando esta linda música. Y su madre no escuchaba nada. Doña Zoila le preguntó -¿de dónde sale esa música? Y ella le respondió – sale de la chorrera. Y su madre le dijo: esa música te quiere enduendar, porque debe ser el duende. Vamos para la casa a contarles. Y Carmen no se quiso parar de ahí porque ya estaba enduendada. Al fin su madre se fue asustada, sola. Corrió y corrió hasta llegar a su casa a avisarle a su esposo Luís.

¹¹ LOPEZ ROSERO, Aída. Yacuanquer Nariño: 1992.

¹² NAVARRO, Carolina. Yacuanquer Nariño:1992.

Se fueron doña Zoila, don Luís y los hijos, cuando la encontraron a carmen le dijeron: levántate vamos para la casa. Y ella respondió: déjenme sola. Estaré escuchando la música toda la tarde y toda la noche. Su padre y sus hermanos intentaron levantarla pero estaba muy pesada, y se tiró al agua, y su padre se tiró a rescatarla pero el duende se la llevó hasta dentro. Y su papá, mamá y hermanos lloraron toda la noche porque era la hija más querida.

Al otro día su madre Zoila se quedó buscándola en la quebrada, se sentó y se puso a recordar lo de su hija. Y doña Zoila escuchó una voz igualitica a la de su hija y se puso muy alegre al haber escuchado a su preciosa hija. Y su madre le dijo ¿Dónde estás hija mía?. Te quiero ver. Y Nadie le respondió. El duende se puso a escuchar sus instrumentos musicales y su madre escuchó. Pero como ella no era tonta se fue a su casa a contarle al esposo que había escuchado al música. El esposo le suplicó no volver a la quebrada después de tanto dolor por la pérdida de la hija”¹³.

¹³ DÍAZ, Juan José. Yacuanquer Nariño: 1992.

LA VIUDA

“Mujer alta y vestida siempre de negro, con una cara de espanto, ojos hundidos labios sangrantes, dientes grandes como colmillos, cara cadavérica, flota por los aires, es el terror de los bohemios y serenateros, la Viuda en muchas ocasiones toma apariencia de mujer bellísima, con lo que logra encantar a los hombres, los enamora para llevarlos a dormir al borde de los riscos o al pie de tumbas aunque también le encanta asustar a los niños que pasan solitarios en las noches; Noches oscuras en las que oculta su rostro y tristeza.”¹⁴

SIMBOLOGÍA DE LA VIUDA

Ir flotando: tomar distancia de la tierra, elevarse es reiterar lo sagrado dar paso a la leve distinción que cada vez resuena, crece y silenciosa marca la seducción, pero también el miedo. Se realiza entonces la inversión decisiva que enmarca con el signo de lo sobrehumano.

Ir adelante: Temor del hombre hacia lo matriarcal.

Olor a flores: hace alusión a lo crudo o lo antiguo, lo salvaje o lo auca.

Lapso: (perseguidor que resulta perseguido) significación de caer en error, y una significación masculina de caer en el terror del regreso matriarcal que atentaba las seguridades patriarcales(Temor del hombre de que la mujer vuelva a gobernar).

Cementerio: reacentúa lo antiguo y lo auca por su relación con poderes que allí se activan. En rituales del yahe la confianza en la eficacia de fuerzas con el poder de milenios.

Noche: se puede pensar que es parte del universal y diurno. Orden patriarcal temer el regreso del indiferenciado caos nocturno y matriarcal (temor que siente el por ser gobernado por la mujer).

¹⁴ ALVAREZ PONCE, Clara Irene. La Cara de lo Imaginario en las Tradiciones Orales en el Entorno Rural de San Juan de Pasto . Mg. En Etnoliteratura, San Juan de Pasto: Universidad de Nariño,1993.

RELATO SOBRE LA VIUDA

“Verán no! que dizque el compadre Carlos se iba a ver a su novia por allá lejos y tenia que recorrer un gran tramo de carretera y lo pior que tenia que pasar por una parte bien oscura, pero como el decía que no le daba miedo. El siguió su camino, eran como aquello de las 10:00 PM de la noche cuando el se había ido y llegó donde vivía su novia a las 11, al llegar no la encontró y cuando venia decidido a irse para su casa, se encontró a unos amigos los cuales lo invitaron a tomar. Entre tanto salió de ahí como a las 12 de la noche, entonces como se puso a tomar y se emborrachó se demoró artísimo en llegar a la casa, y le dieron las 12; al pasar otra vez por esa parte mejante oscura sentía que los muertos se le venían encima, pero adelanto el paso y continuo por allá lejos vio como unas cosas raras, y lo raro es que donde estaban esas cosas raras era como un llano desierto; le tomo poca importancia y siguió su camino. Al pasar por esa parte sintió un gran escalofrió, entonces al caminar un poco se dio cuenta que había como una sombra, al voltear se dio cuenta de que era una mujer muy alta y con un vestido negro el cual tanto por la oscuridad de la noche y lo negro del velo no dejaba mostrar la cara. Se quedo asustadísimo de verla pis, cuando la luz de la luna dejó verle la cara ahí mismo le miró la imagen horrible que tenía. Virgen santísima es que dijo el compadre, que mujer tan fea, es que dijo. Tenia unos colmillos gigantescos y no se le vía los ojos; entonces ahí mismo salió corriendo a toda pero esa cosa b seguía rasgando con sus garras, al cansarse ya casi por no continuar llevo donde casi colinda con la vereda de donde es él, entonces los perros empezaron a ladrar y al parecer ya nada lo seguía. Desde entonces le quitó la gana de andar bebiendo de noche.”¹⁵

“Un señor tenia una novia y la novia le terminó, el señor se puso a tomar, en la madrugada el se iba a su casa, miro por un callejón al final estaba su novia quien la hacia señas, camino hacia ella, cuando de repente se despertó y se encontró en el filo del río Sapuyes”¹⁶.

¹⁵ MARTÍNEZ DE BENAVIDES, Rosa. Samaniego, Nariño: 22 de febrero de 2004.

¹⁶ HERNÁNDEZ, Andrés. Edad, 21 Años, Estudiante. Túquerres, Nariño: octubre 15 de 1999.

“En mi casa había una señora que lavaba ropa, otro día vino a dejar la ropa a las 8 de la noche de los colegiales, cuando la señora iba saliendo, miro una mujer altota que la quiso coger y ella se desmayo. Salió una hermana nuestra y miro a la misma mujer, era la viuda dientona, entonces se desmayaron las dos.”¹⁷

“Pasaba mi papá en el caballo, se la había aparecido una señora bien simpática, en la quebrada del Chunguer, cuando mi papá paro el caballo, la mujer no era tan simpática, esa vieja quería subirse, mi papá se dio cuenta que era la viuda.

El dice que cogió la peinilla y la hizo trinar y dijo: “hijueputa, santo Dios” que la viuda se corto y se fue llorando. Galopó rápidamente y le contó a su mamita lo que había pasado.”¹⁸

¹⁷ BASANTE, Gloria. Edad, 53 Años, Ama de Casa. Túquerres, Nariño. Octubre 16 de 1999.

¹⁸ ALMEIDA, Carmen. Edad, 42 Años, Ama de Casa. Túquerres, Nariño. Octubre 20 de 1999.

LA MOLEDORA

“Tras el cuento de la Moledora, se encuentra la historia de una Cacica incinerada. Se habla que es un espanto de mujer que mataba hombres, los molía hasta los huesos y se los comía. Era un frío lugar delos Andes, siempre cubierto de nubes de vapor blanquecino que se movían lentamente al recorrer la piel de las hojas como si sintiera cariño hacia ellas. Era un sitio encantado, decían las voces de la gente al bajar por ahí, llevando cosas de lo frío hacia las tierras calientes y al regreso, cuando subían cargando frutos para los pobladores de arriba. Una vez que paso uno y que sabia de hiervas supo reconocer entre las plantas del lugar algunas para evitar los malos espíritus, dijo como contra para los enemigos. Eso era lo que tenia el lugar de encanto. Para quienes no sabían, ese saber paso a ser secreto, solo quienes sabían podían manejar eso que al fin y al cabo era todo un poder, poder de curar o afectar a la gente.

Pero eso fue antes. Después vinieron diferencias, disgustos entre hermanos y lo que sabían los curanderos se aseguró como un poder y ellos también pelearon entre si. Lo que era bueno para unos, era malo para otros. Cuando hubieron ganadores, para ellos, lo de los vecinos se convirtió en lo malo.

Es la historia de una mujer con autoridad sobre alguna gente o poblado. Se trataba entonces de un conflicto entre hermanos, el hombre de la sección de arriba y ella, la Cacica, de la sección de abajo. El mandato de estas secciones se realizaba por turnos, una vez los de arriba y en otra oportunidad los de abajo. Una historia que cuenta no solamente el miedo, porque lo que se decía de la Cacica era de espanto: ella no solo desaparecía fatalmente a los hombres; los devoraba y peor aún, molía sus huesos, de lo cual resulto que se la conociera como la Moledora. Pero las historias no podían dejar de contar algo especial de las victimas, tenían un rasgo común, era gente del hermano que mandaba en Cumbal.

Se cuenta que por las maldades de la Moledora, los hombres decidieron buscar alguna forma de librarse de ella la cual debía ser muy poderosa, pues solo se pusieron de acuerdo en que debía ser por medio de un engaño.

Las historias cuentan que la llamaron a gritos, invitándola a recibir un niño Auca, que era para ella, para que se lo comiera. Detrás de los relatos se entiende el motivo. Por creerse en la maldad de la Cacica que por ser caníbal, podía comer niños y así aceptar la invitación.

Las historia lo confirman. La Cacica Gabriela acepto recibir al niño Auca. Algunos dicen que el niño ya estaba muerto, pero que ella acudió a recibirlo. Creen algunos que la Moledora no lo sabia, que solo cayo en la trampa. Otros piensan que aunque lo hubiera sabido habría aceptado porque le gustaba comerse a la gente.

La versión de este cuento no necesariamente puede aceptarse como la verdad ya que es contada solo por un sector. Pero así se dice: ella fue, acepto lo que se le pedía y recibió, levantó, marcó al infante auca (sin bautizo). Y en algún momento, quienes habían ideado el engaño para acabarla también tenían arreglado el modo de hacerlo y la empajaron a un horno, dicen unos, a una cueva de fuego dicen otros, a una fogata que estaba disimulada para que ella no se diera cuenta, en fin, le dieron muerte quemándola convirtiéndola en ceniza.

Las historia cuentan que ahí murió la Cacica. Pero también agregan algo relacionado con el miedo que le tenían, pues una vez que quedo en ceniza, se las envolvió en un capacho y se mando a lanza a un río con la orden a quien lo llevara que por nada del mundo lo desenvolviera. Pero algún desobediente, para ver lo que se le había encomendado, lo desenvolvió, lo abrió y al hacerlo, las cenizas salieron volando y se convirtieron en nubes de moscos que poblaron toda la región donde vivía la Moledora y que por eso todo Mayasquer era una región de enfermedades, transmitidas por la picazón de los mosquitos. La Moledora generó la enfermedad, la cual siguió viviendo en el sentimiento de espanto, maldad y muerte.

Hay una roca, que se dice la Moledora hacia su oficio. No falta quien haya sufrido desvanecimientos de conciencia, estremecimientos, fríos e incluso infortunio por haberla visitado. Esta piedra se encuentra justo en el cruce entre el arriba y el abajo como si marcara un limite entre los pasajes andinos.

Al contar esta historia, quedan incógnitas como la de que la Moledora, siendo caníbal aceptó marcar al niño auca. La gente que escuchaba las historias, con el tiempo se dio cuenta que Ella se vio obligada a hacerlo, porque lo que se le había pedido, era que fuera **comadre** al marcar al niño, es decir que se trataba de un ritual anterior, como el que luego sería el bautizo cristiano , un ritual por medio del cual se conformaban alianzas, es decir, lo contrario de estar en pelea , el fin de la oposición entre el arriba y el abajo o acaso la recuperación del turno de la Cacica gobernando arriba.

En otras historias de guerras de brujería entre Cuaiqueres y Mayasqueres, la Cacica entre estos últimos se conoce como Graciana Queracuana y por asares bélicos tiene que venir a vivir a Guan, donde sigue con sus prácticas hechiceras, por lo cual su hermano, el de Mayasquer, la saca de allí y la lleva a vivir al Tambo, entre San Felipe y la Puerta. El resto de la historia, se cuenta igual que la anterior.”¹⁹

¹⁹ MONTENEGRO PEREZ, Luís Manuel. Trazas en la Moledora. Inédito, San Juan de Pasto: 2002. 4 p.

SIMBOLOGÍA DE LA MOLEDORA

La Moledora: conduce a un saber alternativo relacionado con el poder de los vegetales, en cuanto a la maceración de las plantas se refiere.

Auca: Salvaje. Para el sur _ occidente de Nariño, significa: niño sin bautizar; se lo siente llorar en las noches.

Cargar el Niño: pacto o alianza, volver a hacer las paces.

Entundarse: perder el sentido de orientación física y espiritual; es una pérdida del sentido interminado, tiene que ver con lo sacro, con lo misterioso, extravíos de las sendas; por lo general esto sucede en los lugares frecuentados por algún espíritu.

Quemar: en el sentido de lo humano es “Purificar”.

Las muertes violentas de la **Moledora**, son creadoras, y se relacionan con la vegetación, ante todo con la protección de la fecundación, ya que todo lo que muere vuelve a renacer en otra cosa.

Hechizo: influjo que una persona ejerce sobre otra por medio de ceremonias, puede hacerse utilizando bebidas; el efecto puede ser bueno o malo.

Mosca: insecto. Para los indígenas de ese tiempo, la **mosca** no era una criatura de Dios, e incluso en algún tiempo predicaron contra ella. La Mosca hace referencia a la enfermedad lo cual se relaciona con la muerte(En lo andino).

El fogón: representa la fuerza del centro; tiene que ver con el encuentro entre el arriba y el abajo, entendiendo como el abajo las tumbas de los muertos.

El regalar el niño **Auca** a la **Moledora** significa volver al origen, volver a comenzar.

En la Moledora el agua del río, significa la Muerte como irremediable ya que siempre está en un continuo devenir.

RELATO SOBRE LA MOLEDORA

“¡pues la historia de la Moledora, yo no la se muy bien, pero mi papá ha contado, que anteriormente aquí ha vivido una señora, ella ha tenido un hermano sencillo parecía como tonto, pero muy conocedor de brujería y curanderismo mas que la propia hermana, esta era normal pues digamos que no? En cambio el era chiquito y cojeaba. El vivía en este punto, ella sembraba aquí todo: papa, ulloco, haba, trigo, cebada, cebolla y cosas más. Pues en ese entonces la gente de Chiles venia a hacer cambios, traía de allá algo de lo que se daba en Chiles y hacían cambios de lo que tenia la señora aquí; llevaban maíz. Y pués al hermano allá abajo no le llegaba la gente y dizque un día dijo que la iba a dañar la tierra para que no se le diera nada y hizo eso de verdad, y verdad, entonces, por eso, no se le dio nada. La gente de Chiles pasaba recto para abajo donde el otro hermano y de ver eso, él que no se le daba nada, empezó a cosechar de todo.

La señora esa ¡ la bruja! Dezque empezó a acogerse una de la gente que bajaba allá; como no tenia que comer, ella, dezque cogía se los comía.

Entonces ezque hacían grupos como de veinte o treinta personas y es que pasaban, haber si no les hacia nada, pero con todo, de los veinte que iban, cuando es que iban más abajo dezque se dieron cuenta ¡falta uno! Dezque se los bajaba por la parte de más allá y que se los traía, entonces le dieron parte al hermano, pus dizque ella está haciendo así, que ¿qué podrían hacer?. Entonces él dizque dijo que iba a acabar con ella. Entonces es que prepararon una hoguera bien grande, y a uno de ellos, el señor, el brujo, el hermano pues, dezque ya preparó la hoguera y dezque ensayo unos dos tipos para que vinieran aquí a gritarle a la parte donde ahora es San Felipe, por eso se llama a este sitio el gritadero que queda aquí debajo de este chorro, dezque puso, pues, contaba mi papá, quezque estaba ensayando. Pues puso una paila con aceite y unos dos maíces, y que los dos tipos tenían, que a lo que los maíces reventaran, tenían que estar aquí porque si no ella los alcanzaba y se los comía, entonces primero ezque mandó unos dos; cierto pero así ensayando. Pero a no gritarle todavía, a no decirle nada, entonces dezque los dos tipos habían llegado cuando los maíces habían reventado ya rato. Entonces dijo: ellos no están aptos pero primero los curo a ellos, era brujo! Mejor que la hermana. Entonces preparó otros, así mismo los curó, haciendo rezos, que, pis, sabrían hacer los de antes.

Entonces ezque mandó otros dos, y ellos sí ezque preciso cuando reventaron los maíces que el señor puso en la paila ya quezque estuvieron aquí abajo en Mayasquer. Entonces bueno, en el puente de Mayasquer, templaron bien alto, eso hay una hondonada y ahí templaron, ezque templaron un puente no? Y abajo una hoguera para que cuando ella pasara volando tras los otros dos que también

venían volando, ella cayera, por eso los dos tipos, tenían que ser preparados por que tenían que llegar primero abajo.

Entonces dizque, pues los mando, que digan que manda a decir el hermano que le tenía unos dos niños, que le digan así y que se vengan. Entonces se vinieron a toda, ya los curó el señor, les mandó que desde acá abajo le griten así, ya le gritaron como les había dicho que le griten y se fueron. Entonces ellos se fueron de una. Ya dezque los alcanzaba, en parte, dezque se hacía pájaro ¡esa! No iban por el suelo, iban volando. Entonces cuando llegaron abajo, cuando iban saliendo el puente, la bruja ya iba por la mitad, ya los había alcanzado y abajo le arrancaron el cable del puente...El hermano, es el que le arrancó y ¡Esa! Cayó abajo.

¡Eso! es que dijo.

“ ¡Venga hermana!”

“A los tiempos ha venido, siéntese”

“¡No! —ezque dijo—me ofrecieron unos niños y tengo que alcanzarlos, si no me los dan, me los como a ellos!”.

“No” —es que dijo — “Yo la mandé a llamar!”
“yo se los tengo”

Dezque abrió una puerta, los tenía en el cuarto, “¡Aquí los tengo!”

¿La hoguera estaba cubierta con algo pis no? Con un cuero y allí es que estaba la silla. “Siéntese”.

“Siéntese” -es que le dijo-ella se sentó y se cayó en la hoguera
Ya es que se salía. Pero allí la quemaron, se hizo ceniza.

Entonces mandó otros dos a botar esa ceniza al río, y que no regresaran a ver, y ellos regresaron a ver, y cuando regresaron a ver ezque vieron que la ceniza era mosco. ¡por eso es que hay moscos aquí!.”²⁰

²⁰ ARTEAGA, Erlinto. Cumbal, Nariño: 1994.

EL ENCANTAMIENTO DE LA COCHA

“Cuenta la leyenda que existió un pintoresco lugar, un paraíso dotado de ríos y pequeños manantiales que bañaban de manera placentera las parcelas; en él reinaba la armonía y la convivencia entre sus pobladores al tener todo en abundancia.

Era gobernada por el gran cacique Pucara (fortaleza) hombre corpulento, de facciones varoniles y atractivas, trabajaba por el bienestar de su comunidad. Su esposa era la princesa Tamia (lluvia de estrellas) mujer de cabello negro y liso, con cara de dulzura, de lindo cuerpo, de belleza sin igual.

El cacique Pucara y la princesa Tamia salían a pasear por entre las siete florecientes ciudades de aquel valle y sin lugar a duda despertaban más de una envidia en medio de aquel mundo de convivencia. No podía faltar en tanta singular armonía la presencia de la maldad y la envidia, fue así que en las fiestas del Inti llamado así al dios sol, ellos viajaron a una de las siete ciudades y entre festejos y alegrías ambos conocieron nuevos amigos; en la comparsa apareció el danzante principal de nombre Munani que impactó a la princesa con su gracia y su elegancia al bailar.

Sus encuentros desde ese día fueron casuales, sin embargo poco a poco comenzaron andar juntos, esto llegó a oídos del cacique, quien se enfermó gravemente; hicieron todo lo posible por salvarlo de la muerte pero todos los esfuerzos del hechicero fueron inútiles y murió, sin antes prometer vengarse de quien lo había traicionado, es así como el cacique Pucara se convierte en un pequeño mosquito llamado tábano.

Tamia y Munani se unieron en un gran amor, y decidieron viajar por las siete ciudades, felices de estar juntos, sin embargo eran rechazados; cansados de caminar, pidieron agua en muchas casas, pero todo el mundo sabía que ellos habían traicionado al cacique pucara y les negaron su ayuda...

La princesa y el danzante con engaños convencieron a un niño para que les diera un pilche de agua. Después de haber saciado su sed, se acostaron en un llano a descansar; Cual sería la sorpresa, que el cacique volando por las alturas, miró dormidos a la feliz pareja, voló rápidamente hacia ellos y pico a Tamia en una de sus nalgas, Ella se despertó muy asustada ya que la picadura le produjo mucho dolor, y empezó a vomitar mucha, pero mucha agua cada vez más y más y más, el danzante Munani se asustó y huyó. Tamia seguía vomitando sin parar, inundando todo lo que estaba cerca; quedando bajo esta agua las siete ciudades florecientes.

Un rastro de *Tamia* se puede observar en el centro de la laguna llamado Corota, se dice que es parte de su cabeza, el danzante Munani recibió también su castigo, al convertirse en un cerro que esta cerca de la laguna, que hoy en día la conocemos con el nombre de la cocha, siendo ésta uno de los cuerpos de agua más grandes de los Andes, actualmente es uno de los patrimonios naturales más importantes del país ya que cuenta con muchas reservas naturales, ricas en flora y fauna.”²¹

SIMBOLOGÍA DE LA COCHA

La Cocha, un lago de símbolos míticos andinos. Viene desde la relación con la creación u origen del agua como elemento material por excelencia, junto al fuego, el aire y la tierra.

La Pareja: es un símbolo de gran importancia en la región andina porque a partir de ella se da origen a la laguna de la cocha.

Vasija, Pilche, Vaso: aparece en la mayoría de relatos, el derramar o caer el agua se produce una ruptura o separación que conlleva a el **causato** fatal o dicho de otra manera una pena demasiado grande posiblemente mortal.

Insecto: la transformación del cacique en tábano, recuerda que en los Andes las moscas están asociadas a la muerte.

Rechazo: las sociedades constituidas con una organización social, no toleran lo cambios.

Agua: este es un símbolo que nos permite utilizar nuestra imaginación y nuestra fantasía para comprender la importancia de este liquido vital. Su majestuosidad encierran un misterioso ambiente que embruja y encanta.

RELATO SOBRE LA COCHA

“Que en un tiempo que hubo un terremoto, había un pueblito no se como se llamaba, y se hundió el pueblo, todo se hundió y se formo la laguna de la Cocha y una casita donde se estaba velando al niño Jesús fue la única que quedo en pie lo demás se hundió, y eso no más.”²¹

²¹ HERRERA ENRIQUEZ, ENRIQUE. El Encantamiento de la Cocha. En: Reto, Revista cultural de Diario del Sur. San Juan de Pasto. P 7-10.

²¹ BASTIDAS, Ana Aurelia. Pasto, Nariño: octubre 16 de 1999.