



LA HISTORIA DE LA GRAN SERPIENTE

Tiempo de Leer
EDITORIAL

Adaptación literaria: Mauricio Contreras Hernández

Mitos y Leyendas Indígenas.

OBJETIVOS

1. Conocer de manera divertida algunos mitos y leyendas de pueblos indígenas de Colombia.
2. Diferenciar los conceptos de mito y leyenda en una lectura con tema histórico.

DESCRIPCIÓN

La obra *“La Historia de la Gran Serpiente”* es un mito Uitoto que le da vida a la historia de dos hermanos, donde uno de ellos se convierte en serpiente que arrasa con hombres y animales y el otro lucha por salvar a las tribus vecinas.

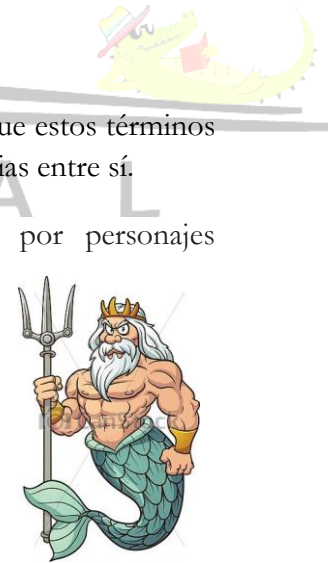
También se encuentra *“El bejuco mágico”*, un mito de los *“Kamentzá”*, donde se tratan los temas de la fertilidad y la igualdad entre los seres humanos, como temas principales.

Finalmente *“La Historia de Erisión”*, es una leyenda de la comunidad indígena Kofán. Se destaca en ella la lealtad de Erisión con su pueblo.

CONCEPTOS BÁSICOS

El Mito y la Leyenda son formas de expresión del imaginario colectivo, aunque estos términos tienden a confundirse y a ser utilizados como sinónimos, hay algunas diferencias entre sí.

1. **El mito:** Es un relato de hechos maravillosos protagonizado por personajes sobrenaturales (dioses, monstruos) o extraordinarios (héroes). Generalmente su temática trata **sobre el origen** de los pueblos donde se tiende a explicar conceptos abstractos o complejos, como el origen o aparición de un pueblo o de un fenómeno geográfico, con argumentos fantásticos, ya sea porque en aquel momento se desconocía la explicación científica, o por engrandecer o realzar a dichos personajes. El mito siempre se basa en acontecimientos y personajes ficticios, enmarcados atemporalmente, es decir, habla del principio o del final de los tiempos, sin aludir a una temporalidad concreta; y utiliza espacios desconocidos e irreales, tales como el hábitat de los dioses.



2. **La leyenda.** Es una narración tradicional o colección de narraciones relacionadas entre



sí de hechos imaginarios pero que se consideran reales. Esta suele tener elementos sobrenaturales y ficticios, para dar una explicación de un hecho histórico real y concreto, donde se incorporan elementos fantásticos que alteran, modifican o dan un sentido diferente a la historia. Su función se encuentra en hacer resaltar las características de un personaje o pueblo reales, tratando de fomentar valores sociales e ideologías concretas. En cuanto al tiempo, se ubica en un período o época concretos y en un espacio definidos.

Tomado de: (Armstrong, K. (2010). A Short History of Myth (Myths series), Knopf Canada. Fine, G. A. (1982). "The Vanishing Hitchhiker: American Urban Legends and Their Meanings by Jan Harold Brunvand". Western Folklore. Western States Folklore Society. 41 (2): 156–157. Graf, F. (1996). Greek Mythology: An Introduction. Translated by Marier, Thomas. Johns Hopkins University Press. Pierre Grimal (2008). Mitologías: Del Mediterráneo al Ganges. Madrid: Editorial Gredos).

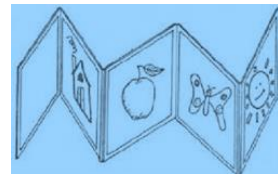
ACTIVIDADES PEDAGÓGICAS

COMPRENSIÓN NARRATIVA E INTERPRETACIÓN

1. Organizar el curso en tres (3) grupos e invitar a los padres de familia a participar en las actividades a desarrollar con cada historia.
2. Los padres leen en voz alta al grupo de niños y niñas la historia que les corresponda:

“La Historia de la Gran Serpiente”; **“El bejuco mágico”** o **“La Historia de Erisión”**. Comentan con el grupo de estudiantes la interpretación de la lectura y elaboran en forma conjunta un trabajo manual, utilizando diferentes técnicas. Así tenemos:

- a. **Friso:** Con un pliego de cartulina se recorta en varias partes iguales y se dibuja o pegan figuras que al unirse constituyen la secuencia de una historia. Al final se expone o relata la historia plasmada en el friso.



- b. **Collage:** Consiste en recortar y pegar diferentes figuras que tienen que ver con el tema. Sobre una superficie (papel kraft, cartulina o mural). Una vez armado, se expone al grupo la explicación o interpretación de la lectura realizada.

- c. **Afiche:** Con un pliego de cartón o cartulina realizar una figura representativa de la historia (Ejemplos: una serpiente, un bejuco de yagé, Erisión) y pintar con crayolas o marcadores; o rellenar con aserrín de colores
 - d. Finalmente, narrar la historia que es tema del trabajo en grupo.
3. La (el) docente, al finalizar la actividad puede explicar las diferencias entre los términos: mito y leyenda para una mejor comprensión de estudiantes y padres de familia.



Guía lúdica elaborada por: Martha Cecilia Quintero Hernández – Licenciada en Educación, Historia y Geografía. Magister en

Análisis de problemas Contemporáneos. Comité pedagógico Editorial Tiempo de Leer.

