Nombre: _____ Fecha: _____

La leyenda de Eréndira

Leyenda · 9 a 12 años · 7 min de lectura · Versión libre de la leyenda de Eduardo Ruiz (1900)



El lago de Pátzcuaro, en Michoacán, está rodeado de montañas cubiertas de pinos y salpicado de islas. En una de sus orillas se encuentra Tzintzuntzan, que en lengua purépecha significa «lugar de colibríes». Hace unos quinientos años era la capital de los purépechas, un pueblo tan poderoso que ni siquiera los mexicas habían logrado vencerlo. Allí gobernaba su gran señor, el cazonci, y allí se alzaban las yácatas, templos de piedra que todavía se pueden visitar.

En aquel tiempo vivía junto al lago una joven llamada Eréndira. Su nombre quiere decir «la que sonríe», y le quedaba muy bien: sonreía casi siempre, aunque en su sonrisa había un brillo desafiante, como si nada le diera miedo. Su padre, Timas, era un guerrero noble y respetado.

Un día de 1522 llegaron noticias inquietantes. Unos hombres venidos del otro lado del mar habían vencido a los mexicas en la gran Tenochtitlan y ahora avanzaban hacia Michoacán. Llevaban armas de hierro y montaban unos animales enormes, veloces como el viento, que nadie en aquellas tierras había visto jamás: los caballos.

El cazonci decidió no pelear y recibir en paz a los recién llegados. Muchos estuvieron de acuerdo. Pero otros, como Timas y su hija, pensaban que su pueblo no debía rendirse así, sin más.

Cuenta la leyenda que, en aquellos días revueltos, un caballo de los extranjeros se perdió y acabó en manos de los guerreros de Timas. En el pueblo, unos lo miraban con miedo; otros, con curiosidad. Los sacerdotes decidieron ofrecerlo a los dioses. Entonces Eréndira se plantó delante de todos.

—No —dijo—. Dénmelo a mí.

—¿Y para qué quieres tú esa bestia? —le preguntaron.

—Para aprender lo que ellos saben —respondió—. Si este animal los hace fuertes a ellos, también puede hacernos fuertes a nosotros.

Nadie podía enseñarle a montar, porque nadie en Michoacán sabía hacerlo. Así que aprendió sola, a la orilla del lago, lejos de las miradas. Primero se acercó despacio y dejó que el caballo la oliera. Le habló en voz baja, le llevó hierba fresca y le acarició el cuello. Después intentó subir a su lomo... y acabó en el suelo. Lo intentó otra vez, y otra, y otra más. Muchas tardes volvió a casa llena de raspones, pero al día siguiente regresaba.

Hasta que una mañana el caballo echó a andar con ella encima. Luego, a trotar. Y por fin, a galopar por la orilla, levantando el agua del lago en mil gotas brillantes. Eréndira sentía el viento en la cara y se reía a carcajadas.

Desde entonces recorría a caballo los pueblos de la ribera. La gente salía a verla, asombrada: aquel animal que tanto miedo daba obedecía a una muchacha purépecha.

—¿Lo ven? —les decía—. No son invencibles. No dejen que el miedo decida por ustedes.

Pero no todos pensaban como ella. Algunos señores purépechas se habían aliado con los extranjeros y querían atraparla. Una madrugada rodearon su casa. Eréndira saltó sobre su caballo, pasó entre ellos como una ráfaga y se perdió en la sierra, entre los pinos. En la versión más conocida, ahí termina todo: nadie volvió a verla.

¿Existió de verdad Eréndira? No lo sabemos. Ningún documento de aquella época habla de ella. Su historia la escribió a finales del siglo XIX un abogado e historiador michoacano, Eduardo Ruiz, en su libro «Michoacán. Paisajes, tradiciones y leyendas». Él mismo reconoció que sus leyendas tenían mucha imaginación, y los historiadores creen que, muy probablemente, la inventó él.

Lo que sí cuenta la historia es que en 1522 llegó a Tzintzuntzan un grupo de soldados españoles enviados por Hernán Cortés y que el cazonci los recibió sin luchar. Y la «Relación de Michoacán», un libro escrito hacia 1540, cuenta que algunas mujeres de la familia del cazonci se enfrentaron con valor a quienes querían llevarse sus tesoros.

Real o inventada, Eréndira se quedó a vivir en Michoacán. En el siglo XX su leyenda se hizo muy popular: hay pinturas, estatuas, escuelas y calles con su nombre, y muchas niñas michoacanas se llaman como ella. Quizá porque su historia dice algo que sí es verdad: ser valiente no es no tener miedo, sino volver a subirse al caballo después de cada caída.

Palabras para aprender

purépecha: Pueblo originario de Michoacán y también su lengua, que todavía hablan muchas personas.

cazonci: Título del gran señor que gobernaba a los purépechas.

yácata: Templo purépecha de piedra que combina partes rectas y partes redondeadas.

ribera: Orilla de un lago, de un río o del mar.

ráfaga: Golpe de viento fuerte y rápido; también, algo que pasa muy deprisa.

Nombre: _____ Fecha: _____

Después de leer

1 **¿Qué quiere decir el nombre de Eréndira?**

- ○ a) «La que corre».
- ○ b) «La del lago».
- ○ c) «La que sonríe».

2 **¿Qué hizo Eréndira cuando los sacerdotes quisieron ofrecer el caballo a los dioses?**

- ○ a) Pidió que se lo dieran a ella.
- ○ b) Lo soltó en el bosque.
- ○ c) Lo devolvió a los extranjeros.

3 **¿Verdadero o falso? Marca V o F.**

a) Eréndira aprendió a montar sola, a la orilla del lago.	V	F
b) Eréndira montó a caballo a la primera, sin caerse.	V	F
c) El cazonci decidió recibir en paz a los recién llegados.	V	F
d) Muchos documentos de 1522 hablan de Eréndira.	V	F

4 **Ordena lo que pasó: escribe 1, 2, 3 y 4.**

- ☐ Eréndira pide que le den el caballo.
- ☐ Llegan noticias de unos hombres con caballos.
- ☐ Eréndira se pierde a caballo en la sierra.
- ☐ Eréndira aprende a montar junto al lago.

5 **¿Por qué era tan importante que la gente viera a Eréndira montada a caballo?**

6 **¿Qué cualidades necesitó Eréndira para aprender a montar sola? Busca pistas en el texto.**

7 **Es muy probable que a Eréndira la inventara un escritor. ¿Puede una historia inventada enseñarnos algo verdadero? Explica tu respuesta.**

La leyenda de Eréndira

Respuestas orientativas e ideas para el aula · Leyenda · 9 a 12 años · 7 min de lectura · Versión libre de la leyenda de Eduardo Ruiz (1900)

1 **¿Qué quiere decir el nombre de Eréndira?**

c) «La que sonríe».

2 **¿Qué hizo Eréndira cuando los sacerdotes quisieron ofrecer el caballo a los dioses?**

a) Pidió que se lo dieran a ella.

3 **¿Verdadero o falso? Marca V o F.**

a) V b) F c) V d) F

4 **Ordena lo que pasó: escribe 1, 2, 3 y 4.**

1. Llegan noticias de unos hombres con caballos.
2. Eréndira pide que le den el caballo.
3. Eréndira aprende a montar junto al lago.
4. Eréndira se pierde a caballo en la sierra.

5 **¿Por qué era tan importante que la gente viera a Eréndira montada a caballo?**

Porque el caballo era lo que más miedo daba de los recién llegados. Al ver que obedecía a una muchacha purépecha, la gente comprendía que los extranjeros no eran invencibles y perdía el miedo.

6 **¿Qué cualidades necesitó Eréndira para aprender a montar sola? Busca pistas en el texto.**

Paciencia, constancia y valor: se acercó despacio, le habló al caballo y lo cuidó, se cayó muchas veces y siempre volvía a intentarlo al día siguiente.

7 **Es muy probable que a Eréndira la inventara un escritor. ¿Puede una historia inventada enseñarnos algo verdadero? Explica tu respuesta.**

Respuesta abierta. Valora que distinga lo que es leyenda de lo que es historia y que reconozca que una leyenda puede transmitir valores reales, como el valor o la constancia.

Ideas para el aula

1. Busca en un mapa de Michoacán el lago de Pátzcuaro y Tzintzuntzan, y averigua cómo son las yácatas.
2. Haz dos columnas, «Lo que cuenta la leyenda» y «Lo que dice la historia», y complétalas con datos del texto.
3. Escribe el discurso que Eréndira pudo dar a la gente de la ribera para animarla a no tener miedo.