



Pontificia Universidad  
**JAVERIANA**  
Cali

# Colombia Mítica

Mitos y leyendas para  
pequeños grandes exploradores

**Sofía Díaz V**  
PADCV 2024-1









**Nombre del Estudiante:**

Sofía Díaz Velásquez

**Énfasis y/o Complementarias:**

Énfasis en editorial y empaques

**Período Académico:**

2024-1

**Asesor/a:**

Paola Cano, PhD

**Facultad:**

Creación y Hábitat

**Asignatura:**

Proyecto Avanzado en Diseño de Comunicación Visual  
– PADCV



# Colombia Mítica

Mitos y leyendas para  
pequeños grandes exploradores

Documento de Investigación  
PADCV

# Agradecimientos

Para comenzar, me gustaría dar gracias a **Dios**, pues ha dispuesto todo en mi camino de vida para llegar hasta este momento.

Agradezco a mis padres, **Álvaro y Patricia**, por su amor, apoyo y paciencia incondicional a lo largo de este viaje (que no ha sido fácil). Su confianza en mí ha sido la fuerza que me ha sostenido en los momentos más desafiantes, en los que he dudado o no he sabido que hacer.

A mi hermano, **Nicolás**, que me impulsó y motivó para realizar mi proyecto con constancia, disciplina y dedicación, aún cuando no tenía ganas o la energía para hacerlo.

A mi asesora, **Paola Cano**, por confiar en mí y darme la libertad para desarrollar este proyecto. Además de brindarme su apoyo, consejo y entendimiento cuando lo necesité.

A mis **profesores y tutores**, cuyo conocimiento y guía han sido invaluable en la realización de este proyecto. Su dedicación y sabiduría han sido una fuente constante de inspiración y aprendizaje.

A mis amigas, **Ymir, Dani, Nata y Sofi**, por su constante aliento, comprensión y ayuda a lo largo de este proceso.

A los **Exploradores Míticos** que participaron en todo el proceso, cuya curiosidad y entusiasmo me inspiraron profundamente a seguir adelante y mejorar cada detalle.

Y, finalmente, a todos los **guardianes** de nuestras historias y tradiciones, por mantener viva la magia de los mitos y leyendas colombianas.

*Este proyecto es para ustedes,*

*Sofía Díaz V.*

# Tema

**Colombia Mítica** es un proyecto que busca fortalecer el proceso de **aprendizaje de mitos y leyendas colombianas** en niños de 7 a 12 años de la ciudad de Cali a través de un enfoque interactivo, destacando la importancia de estos relatos como parte del Patrimonio Cultural Inmaterial que se debe salvaguardar para la generaciones futuras y reconociéndolos como pieza clave de la identidad cultural y la memoria colectiva del país.



Los mitos y las leyendas son parte esencial de una cultura y de un territorio. No solo constituyen una parte fundamental de su identidad, sino que dan una explicación a diferentes cuestiones de la vida. Tal como asevera Villa (1989),

***El mito como la leyenda han sido desde siempre patrimonio de los grupos humanos de todo el mundo y de todos los tiempos. La necesidad de una expresión existencial del hombre ha dado paso a través del mito y la leyenda, a constituirse éstos en una explicación del mundo, del cosmos, de la vida, de los códigos sociales y morales; a la vez que son instrumentos efectivos de control social de los grupos humanos (p. 2).***

Entonces la mitología se convierte en un pilar importante que debe pre-

servarse como algo verdaderamente valioso, ya que proporciona piezas de nuestro contexto y su relación con la historia, la percepción de nuestro entorno y sus acontecimientos, y nos confiere un sentido y una respuesta a la incertidumbre y el caos.

Con eso en mente, Colombia no es y no debe ser la excepción. Según el texto de Pulido Moya (2003), la identidad cultural se construye a partir de la asimilación de vivencias sociales de manera que permitan una apropiación histórica de significados que unifiquen a una cultura y la mitología proporciona explicaciones simbólicas que se adaptan con el tiempo, manteniendo la cosmovisión colectiva en constante proceso de reinterpretación y resignificación, lo cual la hace pertinente preservar como parte de la identidad nacional de Colombia y su Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI)

. Igualmente, la autora asevera que ***“los mitos son narraciones orales que han sido transmitidas de generación en generación y que a pesar del peso de la televisión y otros medios que han reemplazado a los narradores, aún forman parte del sistema cultural simbólico nacional”*** (Pulido Moya, 2003, p. 10). Esta afirmación destaca la importancia de los mitos como parte del simbolismo nacional, lo que sugiere que estos son un componente fundamental de la cultura y la tradición de una comunidad y que, al ser transmitidos de generación en generación, tienen un valor histórico y cultural que debe ser difundido y resguardado para las generaciones futuras, pero que de ser necesario puede adaptarse a los nuevos medios para seguir haciéndolo.

Así, el proyecto encuentra su fundamento en la esencia misma de los mitos y las leyendas como pilares fundamentales del Patrimonio Cultural Inmaterial de Colombia. En los *Textos fundamentales de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de 2003* (Unesco, 2018), no solo se reconoce la trascendencia del PCI en la construcción de la identidad de las comunidades, destacando la necesidad de adoptar

# Justificación

¿Por qué es pertinente trabajar esta temática?

enfoques innovadores para su salvaguardia, sino también se fomenta el aprecio y la conexión de las nuevas generaciones con su legado cultural, contribuyendo así a la diversidad cultural y al empoderamiento de la comunidad en la preservación de sus propias tradiciones. Además, se considera la necesidad de promover un mayor nivel de conciencia, educación y conocimiento, especialmente a los jóvenes, a través de la creatividad y mediante un enfoque que permita la adaptación al entorno actual, es decir a ambientes en constante cambio y evolución. Todo esto, deja en evidencia la gran oportunidad que tiene el diseño para generar y proponer estrategias y soluciones acordes con las necesidades contemporáneas, fortalecer la transmisión intergeneracional y presentar propuestas que no solo impulsen el aprendizaje y el interés por las leyendas tradicionales, sino que también sean atractivas y relevantes para las generaciones más jóvenes del país.

Adicionalmente, en el marco de una entrevista realizada anteriormente a **102 personas** (ver anexos), queda en evidencia que los grupos de edades escolares tempranas y adolescentes tienden a dar valoraciones más al-

tas al preguntar por los rangos de edad que se consideran más pertinentes a la hora de aprender sobre la temática, lo que podría deberse a la percepción de que la enseñanza de mitos y leyendas es especialmente relevante en la educación primaria-bachillerato, pero se señala claramente que las edades de **7 a 12 años** son consideradas las más idóneas, lo cual es esencial para definir el rango de edad más valioso para el desarrollo del proyecto y que entra en concordancia con las ideas de Valero et al. (2001), pues el autor afirma que vivimos en un mundo económico y productivo donde no hay espacio para la imaginación, donde el conocimiento se presenta carente de emoción y humanidad, pero es a través de precisamente la imaginación y la fantasía que podemos crear un puente entre la persona y la cultura sin caer en la mecanización, es a través de la narración infantil y juvenil, en esas edades, que se puede generar un impacto que repercuta en la formación de las personas. Y es que los niños son, después de todo, mucho más abiertos a “salirse de la caja” y explorar distintas posibilidades, como lo son las leyendas tradi-





cionales y, por consiguiente, son el usuario ideal para la implementación efectiva de la propuesta.

Asimismo, cabe resaltar que, aunque la gran mayoría de los encuestados, es decir el **74.5%**, considera que los mitos y leyendas son muy o extremadamente importantes para la identidad cultural de Colombia, los resultados muestran que, de la misma manera, la mayoría de los encuestados (el **56.9%**) percibe que la visibilidad de los mismos ha disminuido significativamente con el tiempo, así como el **32.4%** considera que ha disminuido en cierta medida, por lo que existe una necesidad grande de revitalizar el interés, en especial de los niños, por las leyendas tradicionales colombianas y fortalecer su vínculo con el patrimonio cultural de forma que perduren en su memoria colectiva y estos relatos se mantengan vivos a través de ellos.

Finalmente, este proyecto nace de mi **motivación personal** de brindar una solución a través del Diseño de Comunicación Visual que confronte los métodos convencionales de enseñanza y, con eso, se genere una estrategia más llamativa y gráficamente sugestiva, ya que en mi experiencia,

durante mi infancia, esta temática era presentada, por lo general, de manera plana, poco interactiva y atrayente. Mi aprendizaje de mitos y leyendas colombianas se limitaba a lectura de un libro meramente compuesto de texto con una ocasional ilustración en escala de grises dentro del aula escolar, para una posterior evaluación, que no fomentaba mi interés personal a seguir explorando estas narrativas por mi cuenta. De igual manera, la necesidad de trabajar este proyecto surge de la urgencia de salvaguardar este legado inmaterial antes de que se pierda en la vorágine de las transformaciones culturales contemporáneas, así como en los efectos de la globalización, ya que la pérdida de conexión con las raíces culturales puede contribuir a la pérdida de tradiciones transgeneracionales y al debilitamiento del tejido social que se ha formado alrededor de este. Encima, es imperativo adaptarse a las preferencias y estilos de aprendizaje actuales de los niños por medio de estrategias visuales, llamativas e interactivas para poder trabajar con la problemática y fomentar la preservación y transmisión efectiva de los mitos y las leyendas tradicionales en un mundo moderno que experimenta cambios rápidos.

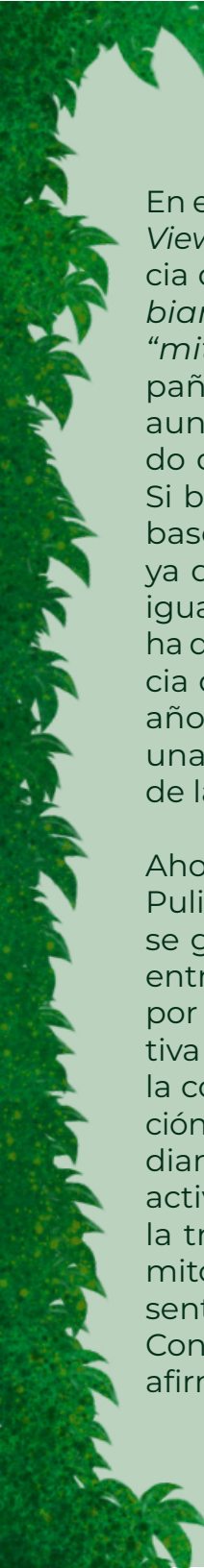
# Planteamiento del problema

Colombia es un país rico en mitos y leyendas tradicionales, sin embargo, el mundo contemporáneo, marcado por los cambios acelerados, las tendencias y la globalización, ha transformado la forma en que los relatos y tradiciones se transmiten, así como ha traído consigo una vasta cantidad de información y contenido. La mundialización puede crear oportunidades de interconexión entre comunidades, pero también puede poner en riesgo al Patrimonio Cultural Inmaterial (Unesco, 2018), ya que la globalización se manifiesta más intensamente en la cultura mediática donde, debido a unas pocas corporaciones transnacionales, se difunden masivamente los mismos formatos y contenidos de entretenimiento e información en prácticamente todo el mundo (Samour, 2006)

y que pueden dominar el interés y el aprendizaje, particularmente, de los más jóvenes. De esta manera, la situación del entorno actual ha generado una brecha con el tema de los mitos y leyendas de Colombia, exigiendo enfoques innovadores y estrategias diseñadas específicamente para captar la atención y el interés de los niños hacia medios visuales y formas de aprendizaje interactivo.

Así pues, en ese sentido, la problemática de la desconexión progresiva con las leyendas tradicionales se manifiesta como un fenómeno que impacta de manera transversal, aún cuando los mitos y las leyendas deberían ser de conocimiento e interés de una gran parte los habitantes y ciudadanos de un territorio, pues son parte de quien son. Según la herramienta de *Google*

*Trends*, la cual muestra las tendencias de búsqueda online en Colombia desde el año 2004 hasta el presente, se han disminuido sustancialmente las búsquedas de conceptos relacionados con “*Mitos y Leyendas de Colombia*” y “*Mitos colombianos*” en el tiempo previamente mencionado (ver anexo). El interés sobre el tiempo ha pasado de un promedio de **100** para “*Mitos Colombianos*” en su pico más alto en febrero del 2005 a un promedio de **3** para agosto del 2023, lo cual es realmente alarmante. Igualmente, cabe resaltar que también se compararon estos términos con la búsqueda de otra mitología, en este caso la griega, la cual si bien nunca ha llegado a promedios tan altos en Colombia, en la actualidad tiene un promedio de interés sobre el tiempo más alto (es de 10) que la mitología propia del país. Con esto, esta situación puede ser un factor que compromete la preservación del Patrimonio Cultural Inmaterial y, con eso, la memoria colectiva y la identidad nacional, sin olvidar que también deja a las nuevas generaciones desconectadas de sus tradiciones, privándolas de una comprensión profunda de su herencia y de la apreciación por la diversidad de relatos, mitos y leyendas que define al país.



En ese mismo orden de ideas, *Ngram Viewer*, permite visualizar la recurrencia de términos como “*Mitos colombianos*”, “*leyendas colombianas*” y “*mitología griega*” en libros en español desde los 1800 hasta el 2019, aunque en este caso se ha enfocado desde los años 2000 (ver anexo). Si bien estos datos se filtran en una base de datos mucho más grande, ya que se trata de cifras mundiales, igualmente, se puede apreciar cómo ha decrecido la publicación y ocurrencia de estos términos a través de los años, así como se puede distinguir una diferencia considerable a favor de la mitología griega.

Ahora, en el postulado que propone Pulido Moya (2003) se evidencia que se genera una relación pedagógica entre el mito y la educación artística por medio de una propuesta educativa integral que enriquece y facilita la comprensión de la cultura y tradición colombiana por parte de los estudiantes a través de una participación activa y la recuperación de parte de la tradición oral representada en la mitología con el fin de desarrollar un sentido de identidad y pertenencia. Con eso en mente, la misma autora afirma que

***Si los mitos son la forma como nos explicamos el porqué del mundo, sus cosas y sus seres y con la educación buscamos aclarar fenómenos, saber de dónde venimos, y establecer relaciones con otras personas, está clara una estrecha relación entre ambos que aclaran y buscan explicar hechos pasados en el ahora para construir un pasado (p. 33).***

De esta manera, queda en evidencia que los mitos desempeñan un papel crucial en la construcción de la historia y la identidad cultural y, al igual que la educación, proporcionan explicaciones que conectan el pasado con el presente, por lo que desarrollar una propuesta en la que se enfatice en la relación entre mitología y educación puede ser un enfoque valioso para la formación de los niños y la apropiación de los acervos culturales propios de su territorio. No obstante, las viejas formas de comunicación de leyendas, arraigadas en métodos convencionales, enfrentan ahora la competencia de un entorno saturado y visualmente estimulante, por lo que es primordial la adaptación de las estrategias educativas a las preferencias y estilos de aprendizaje actuales de los niños.

Para concluir, la leyendas tradicionales colombianas poseen un valor histórico y cultural que se debe salvaguardar y que, debido a su concordancia con la educación, añaden al enfoque interactivo un sentido mucho más trascendental que se encuentra acorde con el proyecto que se está planteando y que se valida en la propuesta de la autora, pues involucra una experiencia de aprendizaje y apropiación de la mitología en niños y refuerza la construcción de identidad, su difusión y conocimiento. Así, al concentrarse en los más jóvenes, quienes se encuentran en una etapa crucial de formación de identidad cultural y desarrollo cognitivo, no sólo se pretende mitigar la pérdida de interés cultural en la actualidad, sino también establecer las bases para una continua preservación del patrimonio inmaterial colombiano a lo largo del tiempo. Empero, a partir de todo esto, se plantean las siguientes preguntas: ***¿Cómo podemos preservar y transmitir eficazmente nuestro Patrimonio Cultural Inmaterial a las generaciones venideras? ¿Cómo podemos fortalecer los procesos de aprendizaje de mitos y leyendas de manera que sean atractivos e interesantes para los niños de ahora?***

## Objetivo general

**Fortalecer** el proceso de **aprendizaje** de mitos y leyendas tradicionales colombianas en **niños** de 7 a 12 años de la ciudad de **Cali** a través de una **estrategia** de comunicación visual con enfoque **interactivo**, para su reconocimiento como parte de la **memoria colectiva** y del **Patrimonio Cultural Inmaterial**.

## Objetivos específicos

- 1** **Seleccionar** los distintos mitos y leyendas existentes en Colombia y sus diferentes regiones.
- 2** **Identificar** los procesos de aprendizaje más adecuados para los niños en esas edades, adaptándolos para la lectura y la interacción con mitos y leyendas.
- 3** **Diseñar** la estrategia de comunicación visual más apropiada para la transmisión de las leyendas tradicionales a los niños caleños de 7 a 12 años.



An illustration of three children sitting on the ground around a large, glowing campfire at night. The fire is the central focus, with bright orange and yellow flames. The children are seen from behind, looking towards the fire. The child on the left has curly hair and is wearing a blue shirt. The child in the middle has short hair and is wearing a dark shirt. The child on the right has long hair in braids and is wearing a light-colored shirt and a dark skirt. The background is dark, suggesting a night setting.

El usuario principal son los...

# Exploradores Míticos

**E**n el contexto de este trabajo, el público objetivo principal son los **niños y niñas de 7 a 12 años** de la ciudad de Cali, Colombia. Estos, en el marco de este proyecto, serán denominados como “*Exploradores Míticos*”. Este usuario representa a la nueva generación destinada a heredar y preservar el Patrimonio Cultural Inmaterial en un ambiente globalizado y digitalizado, así como es el grupo que se beneficiará de forma directa del enfoque visual e interactivo para fortalecer el proceso de aprendizaje de leyendas tradicionales propuesto en este proyecto.

En ese orden de ideas, los *Exploradores Míticos*, encarnan el usuario más adecuado para la ejecución más óptima de la propuesta. En estas edades, los niños se encuentran en una etapa crucial de formación, no solo de su identidad cultural, sino cognitiva. Según Jean Piaget (1976), experto en desarrollo cognitivo, los niños de estas edades se encuentran en una etapa denominada “*operaciones concretas*”, en la cual empiezan a hacer asociaciones lógicas para la resolución de

problemas, la interpretación del entorno y de los símbolos, además de que su curiosidad se intensifica, por lo que muestran mayor interés en los elementos y situaciones que los rodean, así como por sus explicaciones y relaciones; y, por ende, se ven en una fase de desarrollo que comprende un momento clave para introducir la temática de las leyendas tradicionales.

Teniendo esto en cuenta, enfocar estrategias de aprendizaje interactivo hacia ellos permite aprovechar su curiosidad y receptividad, facilitando el proceso y la retención de conocimientos relacionados con su herencia cultural. Según los hallazgos de los focus groups realizados con el usuario, un mapa de empatías y tarjetas persona (ver herramientas), estos niños se destacan por su insaciable curiosidad, su energía aparentemente inagotable y su apertura a la experiencia, al juego y la exploración, aspectos que no pueden pasar desapercibidos al definir al usuario. Además, los exploradores míticos, se caracterizan por su emoción por participar, su interés por los elementos visuales atractivos

e interactivos y sus preferencias por el aprendizaje basado en actividades que los involucran activamente, ya sea de manera individual o grupal. Igualmente, este usuario tiene una noción de los mitos y leyendas de Colombia y busca conocer más de ellos.

Ahora pues, en el contexto de este trabajo, es esencial señalar que, considerando el mapa de actores (ver herramientas), si bien el grupo central de usuarios para este proyecto son los niños de 7 a 12 años, también se debe tener en cuenta que los padres, tutores, familiares y docentes pueden actuar como mediadores para que el conocimiento y aprendizaje de mitos y leyendas tradicionales lleguen a las manos de los niños, pues estos comprenden una relación directa con el usuario. En este caso, estos actores secundarios, pueden convertirse en facilitadores de aprendizaje que promuevan la transmisión transgeneracional y fomenten el interés por estas narrativas, más allá de un aula de clases o las paredes de una casa, al acercarles estos contenidos.

# Aliado contextual

Para el desarrollo de este proyecto, fue necesario aliarse con dos colegios, **Aspaen Tacurí** y **Aspaen Colegio Juanambú**. Estas instituciones, las cuales hacen parte de una red de colegios y preescolares a nivel nacional, representan una oportunidad valiosa para un acercamiento más concentrado con el usuario y una mejor caracterización del mismo. Además, la colaboración de estos colegios en el proyecto aporta una visión única desde la educación femenina y masculina, lo cual permite abordar de manera específica las características, preferencias, intereses y dificultades que enfrentan los niños y niñas en el proceso de aprendizaje y conexión con los mitos y leyendas tradicionales de Colombia.

Así entonces, estos aliados, desde la interacción con el usuario, desempeñan un papel vital en la ejecución del proyecto, proporcionando insights, perspectivas diferenciadas y una consideración crucial de las necesidades y expectativas de ambos géneros, enriqueciendo la propuesta de manera más inclusiva. De esta manera, la participación conjunta con estas instituciones promete una iniciativa integral y efectiva en relación con el objetivo general planteado anteriormente.

# Marco de referencia

Con el fin de dar una respuesta acertada a la pregunta de investigación planteada con anterioridad, es necesario comprender a mayor profundidad los conceptos fundamentales que encauzan este proyecto, de forma que se pueda proporcionar una base teórica y conceptual pertinente para su desarrollo. Adicionalmente, ahondar en estos términos permite un entendimiento más concreto de las particularidades de la temática, asegurando la fundamentación adecuada de los elementos culturales, pedagógicos y de diseño que este trabajo requiere.

Ahora bien, los **conceptos clave** a trabajar son:

1. El mito y la leyenda
2. Memoria colectiva
3. Patrimonio Cultural Inmaterial
4. Aprendizaje interactivo

## 1. El mito y la leyenda:

En primera instancia, tanto los mitos como las leyendas hacen parte de la tradición oral. A diferencia de la literatura escrita, la literatura oral, carece de autor, por lo que es de creación netamente anónima y colectiva, lo cual refuerza el sentido de pertenencia e identidad nacional, y se refiere a la tradición que a través de la oralidad y la verbalidad se ha transmitido y mantenido de generación en generación, aún a pesar de las transformaciones que sufre la sociedad (Jiménez, 2017; Valverde, 2005; Villa, 1989). Con eso en mente, Villa (1989) declara esta forma de expresión y transmisión como parte integral de la vida cotidiana y cultural de un pueblo, convirtiéndose en una fuente vital para la investigación de las tradiciones histórico-culturales de las comunidades, que se constituye en el conjunto de saberes, valores y comportamientos que, de manera intergeneracional, se han pasado a través de los años por medio de mitos, cuentos, relatos, refranes, leyendas y coplas. Por lo que representan una visión altamente profunda y simbólica de la cosmovisión de una colectividad.

Así pues, la tradición oral cumple una función socializadora dentro de la sociedad. Según Valverde (2005), esta función radica en su capacidad de inculcar normas, valores culturales, creencias, estilos de vida, ideales y conocimientos fundamentales para la creación de cohesión social e identidad, la cual al ser reconocida por gran parte de la comunidad, aún cuando haya variaciones en su narración, no podrá ser reemplazada por la literatura escrita, ya que esta forma de comunicación está viva y es denominada popular, pues sucede en todo tipo de interacciones urbanas y rurales. No obstante, la tradición oral latinoamericana, teniendo en cuenta lo afirmado por Brenes (2018), no es ajena a la perpetuación de la memoria colectiva en las páginas de los libros impresos, debido a que, si bien desde antes fue transmitida únicamente de boca en boca, la llegada de los compiladores significó la salvación de este legado antes de que sucumbiera al tiempo y al olvido. Así, aunque la literatura oral y escrita son formas de comunicación muy distintas, la compilación de esta primera en libros se hace con el objetivo de preservar y difundir sus historias y tradiciones, no con la intención de reemplazarla, pues las características participativas,

interactivas, auténticas y culturales de la literatura oral son distintivas de la misma, sino que busca complementarla y asegurar su perdurabilidad en el tiempo y las generaciones.

Ahora, es pertinente realizar una distinción entre el mito y la leyenda, pues a pesar de que ambos hagan parte de la literatura oral, cada uno posee una serie de singularidades de carácter único. Por un lado, el mito es definido por Lazaro Bacilio (2020) como una narración fabulosa y de ritual con función sociológica y naturaleza cosmogónica que explica, a través del relato, lo inexplicable, el origen del mundo, de la vida y de los seres con el fin de saciar nuestra angustia de entender el mundo y lo desconocido, ayudándonos a interpretar nuestro entorno. Entre los tipos de mitos se encuentran los mitos teológicos, cosmogónicos, escatológicos y fundacionales, todos con la función clara de dar sentido y razón de ser a una serie de acontecimientos del mundo. Igualmente, en ese orden de ideas, Valero et al. (2001) afirma, en relación al mito, que

***A través de él se trata de intentar conferir una significación a la vida humana dentro de los parámetros de realidad, verdad y significación.***

***Mediante los mitos, el ser humano se eleva más allá de su cautiverio en lo ordinario, adquiere poderosas visiones del futuro y se hace consciente de ellas. El mito, en definitiva, es dar un significado y un sentido a la vida (p. 245).***

Entonces, el mito se entiende como una narrativa tradicional, perteneciente a la cosmología de una cultura, que suele estar relacionada a creencias religiosas o espirituales que buscan dar un significado o sentido sobrenatural y simbólico a la naturaleza humana y del mundo, ya sea desde relatos que expliquen la creación de todo lo conocido, la razón de los dioses, la fundación de la civilización o, incluso, el fin de la humanidad.

En cuanto a la leyenda, se define como un relato de origen folclórico no ceremonial y de tradición popular que combina aspectos de la realidad, como hechos y seres históricos, con la fantasía para explicar acontecimientos y sucesos que tienen como finalidad ejercer una función didáctico-moralizante, castigando a quienes contrarían las tradiciones y leyes naturales, ejerciendo un control sobre las normas y comportamientos estipulados por la sociedad que lo expresa (Láza-

ro Bacilo, 2020; Valverde, 2005; Villa, 1989). Además, a diferencia del mito, la leyenda posee un contexto, una ubicación geográfica pormenorizada y descripción detallada de los personajes, aportando un matiz más real y menos abstracto que el mito (Valero, 2001). Con todo esto, Villa (1989) asevera que

***Mientras para el relato del mito se requiere de un ceremonial, la leyenda no tiene ni espacio, ni tiempo sagrado para su narración: cualquier momento es oportuno para recordar algún texto bien sea con la finalidad de entretener y pasar el tiempo, o con el fin de que sirva para reforzar un comportamiento social. En el proceso de socialización de niños y jóvenes, estos relatos tradicionales buscan, sembrando a veces verdadero pánico en el auditorio, transmitir costumbres y pautas de acción (p.5).***

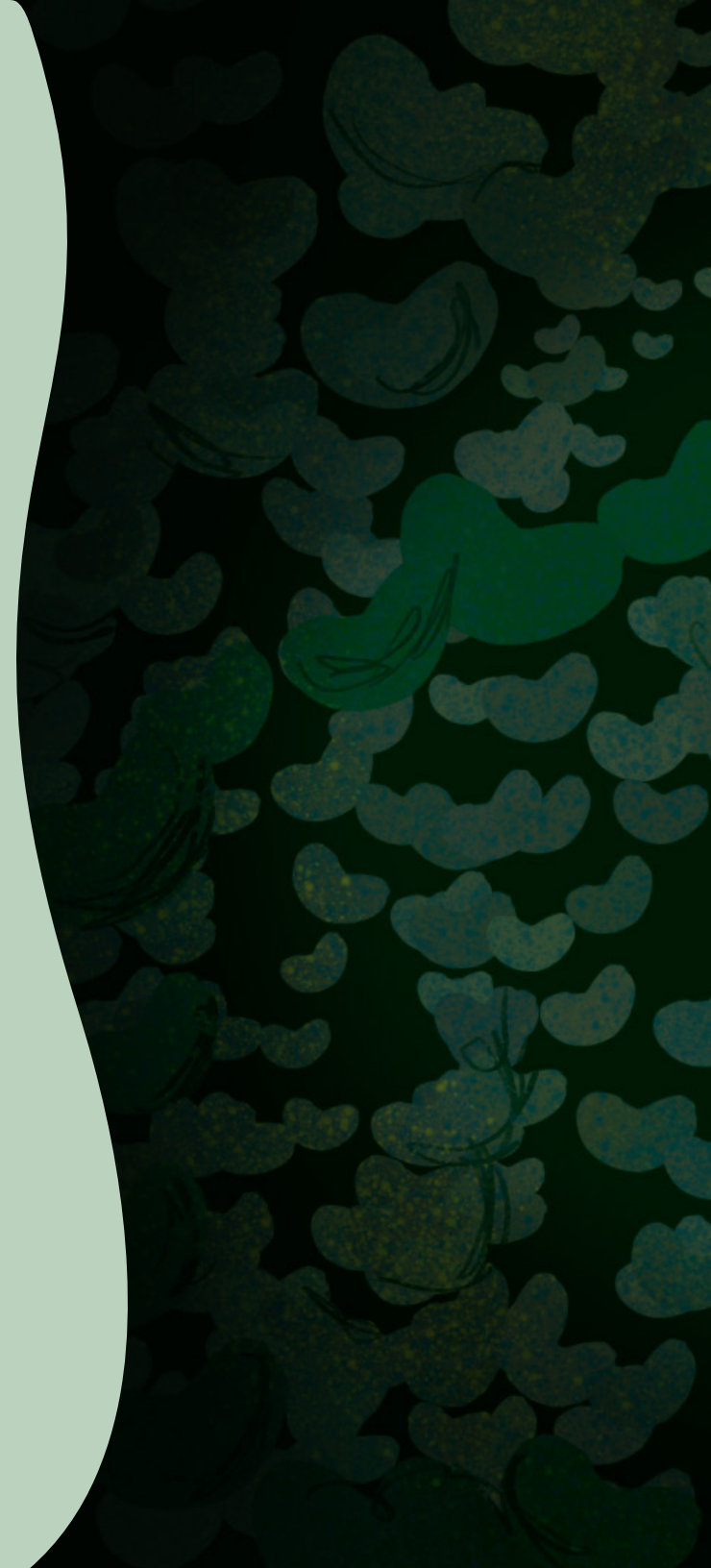
De esta forma, la leyenda es enmarcada, dentro de este proyecto, como una narración que, aunque, como el mito, contiene aspectos sobrenaturales que explican algo, se distingue de este último gracias a su contextualización, intención verosímil y arraigo con la historia, así como por su función ejemplificante y moralizadora propia

de una cultura o territorio que, por lo general, proviene del folclor de los pueblos.

Por último, es esencial para este proyecto comprender y ahondar en los conceptos de mitos y leyendas. Por un lado, la tradición oral, dentro de la cual se encuentran los mitos y las leyendas, es un vehículo fundamental de transmisión del patrimonio cultural que ha moldeado las identidades de los pueblos a lo largo de la historia mientras que cumple su función socializadora de manera anónima y colectiva. Entendiendo esto, comprender la diferencia entre mitos y leyendas, permite apreciar sus funciones particulares: el mito como narrativa cosmogónica y fundacional de carácter sobrenatural y la leyenda como relato que comparte elementos históricos y fantásticos para producir una función didáctico-moralizante, de forma que profundizar en estos términos no solo enriquece el entendimiento de la naturaleza del contenido a transmitir, sino que también proporciona una base para diseñar una estrategia que tenga en cuenta las características de la tradición oral, aportando así al fortalecimiento del aprendizaje de mitos y leyendas de Colombia en los niños de 7 a 12 años.

## 1.2 Selección de mitos y leyendas de Colombia:

En Colombia, desde lo profundo de las selvas amazónicas hasta las cumbres de los Andes, cada una de las 6 regiones naturales (Amazónica, Andina, Caribe, Pacífica, Orinoquia e Insular) aporta sus propios mitos y leyendas que reflejan la cosmovisión, creencias, normas y valores de la sociedad, creando una red amplia de historias que conecta a los colombianos con su herencia cultural. Por esto, este proyecto busca seleccionar una serie de mitos y leyendas de cada una de las regiones (uniendo la Caribe y la Insular) de Colombia con el objetivo de poder reflejar la diversidad propia del país en el desarrollo de la propuesta. Para esta selección, el corpus elegido se compone de fuentes secundarias y libros compilatorios, tanto de mitos y leyendas indígenas como de relatos del fólclor.



<b>Región</b>	<b>Origen</b>	<b>Nombre</b>	<b>Personaje principal</b>	<b>Temáticas identificadas</b>
Pacífica	Guapi y Tapaje	El Maravelí (González Cortés, 2001)	El Maravelí/ Buque fantasma	Leyenda de un buque fantasma que lleva gente fallecida que en su vida hizo cosas malas.
Pacífica	Napi y Guapi, ríos del pacifico colombiano.	El Riviel (Secretaría de Cultura Valle del Cauca, 2023)	El Riviel, también conocido como Rivaldo, el viejo y poco querido capitán de un barco de piratas.	Leyenda de un capitán que fue traicionado y asesinado por su tripulación para quedarse con el botín y que se le parece a los pescadores en un barquito de oro en forma de caparazón de tortuga.
Andina	Origen Guambiano	El viejo Tempestad (Solarte Lindo, 2006)	Palayg, un viejo que vive en la nubes. Su voz colosal es el trueno, su vara de oro es el rayo.	Mito Cosmogónico, Origen del rayo y el trueno.
Andina	Origen Chibcha	Bochica y Chibchacún (Solarte Lindo, 2006)	Bochica, un hombre de presencia imponente. -Chibchacún, un dios. - Chibchas	Mito del origen de la civilización y de los terremotos.
Andina	Origen Chibcha	Bachué (Arango Cano, 1985)	-Bachué, diosa. -Hijo de Bachué	Mito del origen de la humanidad.
Amazónica	Origen Andoque	Las sirenas (Villa, 1993a)	-Las sirenas -Niños Andoques y sus padres	Leyenda de sirenas benévolas que propone una reflexión sobre los prejuicios de la gente. Una de estas sirenas la mataron porque pensaron que era maligna cuando no lo era y no hacía daño.
Amazónica	Amazonas	El Yacu-Runa sale del agua (Niño, 1996)	Yacu-Runa, el dios de las aguas del Amazonas. Dicen que se convierte en el delfín rosado.	Leyenda del dios del agua y protector de los peces. También, en algunas versiones se roba mujeres hacia el fondo de su reino submarino.

<b>Región</b>	<b>Origen</b>	<b>Nombre</b>	<b>Personaje principal</b>	<b>Temáticas identificadas</b>
Caribe	La Guajira	Francisco, el Hombre (Román, 2010)	Francisco, un juglar con un gran don para el acordeón.	Leyenda de confrontación con el diablo a través del vallenato.
Caribe	Plato, Magdalena, Costa Caribe	El hombre Caimán (Rico, 2021)	Saúl Montenegro, un pescador que le gustaba espiar a las mujeres que se bañaban en el río Magdalena.	Leyenda de un hombre que por espiar a mujeres terminó convertido en mitad caimán, mitad hombre por las pociones de un brujo.
Orinoquía	Llanos orientales	El Tuy (We Love Villavo, 2021)	El Tuy, pequeño duende que va montado sobre un cerdo blanco con un bastón de oro.	Leyenda de un duende travieso que recorre los caminos sabaneros silbando: Tuy, tuy, tuy...
Orinoquía	Arauca	La Sayona (SINIC, s.f.).	La Sayona, una mujer delgada, elegante y alta, con una larga cabellera y uñas afiladas.	Leyenda llanera de una mujer que se le aparece a los que tienen mala conducta y a los infieles.
Insular	San Andrés	El tesoro del pirata Morgan (Regiones de Colombia, s.f)	El pirata Morgan, pirata inglés.	Leyenda de un gran tesoro escondido en una cueva.
Insular	San Andrés	Duppy (Regiones de Colombia, s.f)	Duppy, un fantasma de color blanco transparente.	Cuenta la leyenda que proviene del mismo lugar de donde extrajeron el material con el que hicieron la carretera que rodea San Andrés y atemoriza a los que se encuentran con él.
Todas	Colombia	La Madremonte (Villa, 1993b)	La madremonte, una mujer alta que vaga por las selvas y los montes.	Leyenda de la protectora de los bosques y selvas que ataca a quienes la irrespetan con sus poderes sobrenaturales relacionados con desastres naturales.

## 2. Memoria Colectiva:

La memoria colectiva, aunque se puede entender desde diferentes perspectivas, en el marco de este trabajo se define como un proceso social diverso y plural, propio de los grupos, de reconstrucción y construcción de un recuerdo compartido y conjunto relacionado con un pasado vivido o de aquello que se considere significativo y con sentido, que se sostiene en marcos sociales, como el tiempo, el espacio, los ritos y los eventos, y en el lenguaje, pero también en la configuración de significados que se encuentran vinculados a la identidad de una cultura (Mendoza García, 2005; Manero Brito & Soto Martínez, 2005). Teniendo esto en cuenta, Repetto (2006) asevera que

***Un pueblo sin memoria está condenado al “olvido”, entendido como la falta de todo, puesto que sin ella no sería factible la conservación de conocimientos para transmitir formas de cultura. Al no poder hacerlo no tendríamos identidad y no podríamos reconocernos como parte de***

***un todo y, finalmente, no podríamos relacionarnos con el mundo que nos rodea. La memoria colectiva es tan decisiva para la vida social como lo es la memoria individual para cada uno de nosotros. (Repetto, 2006)***

La memoria colectiva es, entonces, un aspecto esencial de la identidad de los grupos, por lo que en base a ella se construyen todos sus cimientos culturales y de significación.

En el ámbito social, distinguir entre memoria constituida y memoria constituyente es esencial para entender cómo los grupos configuran su identidad colectiva a través del paso del tiempo. Desroche (1976) como citado en Manero Brito & Soto Martínez (2005), describe a la memoria como ***“un elemento constituyente de los fenómenos imaginarios”***, es decir que se encuentra en proceso de construcción o en continua reconstrucción, que tiene lazos con la conciencia y la imaginación colectiva como participante de la creación de la realidad social en constante evolución. En contraste, la memoria para Jodelet (1998) como referenciada en Manero Brito & Soto Martínez (2005) se refiere a la relación constituida entre conocimiento y memoria, en cuanto la función iner-

te de la memoria consiste en guardar, codificar, registrar, buscar y recuperar la información, los recuerdos y representaciones ya formados, transmitidos y compartidos dentro de un grupo. Conforme a esto, los mitos y las leyendas aportan a estas dos distinciones de la memoria, ya que representan una forma de conocimiento que se mantiene viva en la memoria constituida por medio de la tradición oral y se adapta de manera constituyente a medida que la cultura avanza y se transforma constantemente.

En definitiva, la memoria colectiva es un elemento fundamental que influye y se entrelaza con la transmisión de mitos y leyendas en Colombia. Este concepto profundiza la comprensión de cómo estos relatos tradicionales no solo perduran en la memoria de los grupos a medida que pasa el tiempo, sino que también contribuye a la formación del Patrimonio Cultural Inmaterial que fomenta la identidad nacional, conectando el pasado con el presente, lo imaginario y lo difuso en el contexto cambiante y globalizado de la contemporaneidad.

## 2. Patrimonio Cultural Inmaterial:

Según los *Textos fundamentales de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de 2003* de la UNESCO (2018),

**Se entiende por “Patrimonio Cultural Inmaterial” los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas -junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes- que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural. Este Patrimonio Cultural Inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana (p.12).**

Con esta definición, queda claro que el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) es un componente dinámico y vital de la identidad cultural que enriquece la comprensión de la diversidad y fomenta la creatividad a través de los años, así como la interacción social. Este patrimonio no monumental se evidencia en las prácticas, tradiciones e historias narradas de generación en generación, como lo son los mitos y las leyendas y otras manifestaciones, generando una red intangible profundamente arraigada a la identidad nacional y la memoria colectiva.

Adicionalmente, el ministerio de cultura colombiano (s.f.) señala que el PCI tiene una serie de características generales. En primer lugar, se remarca que el Patrimonio Cultural Inmaterial es colectivo, de valor simbólico y se mantiene vivo, especialmente, por medio de la tradición oral, por lo que el PCI se transmite de manera intergeneracional y contiene significados sociales que lo hacen imperativo preservar con dignidad y respeto como parte de la memoria colectiva y la identidad nacional. También, este patrimonio se caracteriza por ser dinámico e integral, ya que al ser expresiones creativas de la colectividad, tienen la capacidad de cambiar,

adaptarse y reinterpretarse según las particularidades que requiera, teniendo en cuenta que existe una relación de interdependencia entre el PCI y el Patrimonio Cultural Material.

En esa misma línea, aunque el PCI es de carácter intangible, en ocasiones es necesario perpetuar el Patrimonio Cultural Inmaterial en un producto tangible con el fin de proteger, transmitir y conservar este legado. De esta manera, lo afirma Romero Ceballos (2005) como citado en Molano (2007),

**Lo inmaterial se convierte totalmente en material cuando se protege, se conserva, se preserva y archiva. Cuando se establecen políticas de preservación cultural a través de imágenes fotográficas, filmaciones en video, o grabaciones sonoras, los resultados se perciben en las producciones de materiales concretos y físicamente corpóreos: cintas de video/ sonido, análogas o digitales, material fotográfico, material fílmico y similares (...) Es decir, se conserva el patrimonio inmaterial a través de medios materiales (p. 13).**

Estos materiales físicos funcionan como medios complementarios que permiten preservar la herencia cultu-

ral al facilitar la transmisión y apreciación de las diferentes manifestaciones culturales que, de otra manera, podrían sucumbir al olvido. En corolario, se resalta la interdependencia entre lo inmaterial y lo material, destacando la importancia de documentar y transmitir las tradiciones intangibles para asegurar su continuidad en la memoria colectiva con el paso de los años. Precisamente, la estrategia propuesta para este proyecto se fundamenta en un método tangible para transmitir y fortalecer el proceso de aprendizaje de lo intangible, lo inmaterial, los mitos y las leyendas.

En conclusión, el Patrimonio Cultural Inmaterial comprende las diversas expresiones culturales intangibles que, como parte de una memoria colectiva y de la identidad, están vivas y se adaptan constantemente para procurar su conservación. Para este proyecto, es crucial entender el Patrimonio Cultural Inmaterial, pues en este concepto cobra vida a través de la exploración y preservación de mitos y leyendas, lo cual representa un factor clave de este trabajo y resalta cómo estas narrativas constituyen un elemento invaluable que merece ser salvaguardado y compartido con las generaciones futuras.

### 3. Aprendizaje Interactivo:

Para poder entender más a fondo el concepto de aprendizaje interactivo que se inscribe en el propósito de este proyecto, es imperativo comprender primero el término de interactividad.

Así, para Freré Arauz et al. (2022), la interactividad se refiere a un circuito de mensajes coherentes, separados y consistentes dentro del proceso de comunicación entre 2 o más actores, que tiene como características principales la participación e intervención de y con el contenido, la retroalimentación continua y la multidireccionalidad, que permite varias opciones y posibilidades de aprendizaje. Esta definición, aunque puede relacionarse fuertemente con interacciones en tiempo real, como pueden ser las conversaciones o los diálogos dentro de un aula de clases, también puede aplicarse a medios que no lo sean, por lo que la interactividad puede ocurrir en ambos casos. Por otro lado, Bedoya (1997) define este concepto de la siguiente manera,

***Interactividad es la capacidad del***

***receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico. (...) nótese que en esta propuesta de definición no se especifican los procesos de interactividad, ya que estos varían de un medio a otro. En un website es hacer clic a un link, mientras que en el libro interactivo es cambiarse a determinada hoja. (p. 3)***

Esta última noción destaca que, a diferencia de los medios lineales donde hay una secuencia establecida, la interactividad permite que el receptor participe activamente en el desarrollo de mensaje, pero solo hasta donde el emisor, es decir el creador del contenido, define el alcance de la interactividad. Además, en este caso se hace alusión a un medio asincrónico, donde cada quien puede tomar acción a su propio ritmo, lo que puede relacionarse con productos que fomenten el aprendizaje interactivo autónomo.

Con esa base, el **aprendizaje interactivo** se entiende como toda actividad, ya sea autónoma o en grupo, que mantiene la continuidad del proceso de aprendizaje al recibir un estímulo de los demás actores, objetos y am-

bientes involucrados, con el fin de que el estudiante aprenda de manera activa y logre reorganizar y reestructurar los conocimientos adquiridos por medio de distintos métodos como pueden ser el aprendizaje basado en juegos, el diseño web, el aprendizaje en base a la multimedia, los mapas de conceptos, la robótica, entre otros (Padilla Beltrán, 2017; Lukita et al., 2017). Igualmente, esta forma de aprendizaje influencia la adquisición de nuevos conocimientos en cuanto estimula el pensamiento crítico, el nivel de conciencia, el compromiso, la colaboración, disminuye el aburrimiento y crea experiencias inmersivas en el proceso (Lukita et al., 2017).

Entonces, el aprendizaje interactivo es un mecanismo que ofrece una serie de características que enriquecen el proceso cognitivo y de aprendizaje, razón por la cual este proyecto selecciona este enfoque para fortalecer la manera en que los niños se relacionan con los mitos y las leyendas. El proyecto no busca solo informar con aprendizaje pasivo, sino involucrar a los estudiantes en un proceso activo autónomo y/o grupal de exploración y comprensión de su Patrimonio Cultural Inmaterial, donde los niños no son meros receptores, sino co-creadores de la experiencia.

# Metodología

Teniendo presente los objetivos establecidos para este proyecto y su problemática, se define que la metodología de diseño que puede ser particularmente efectiva para la obtención de resultados pertinentes y un desarrollo de trabajo coherente con las características del usuario, parte de la combinación de dos metodologías: **Design Thinking (DT)** y **User Centered Design (UCD)**. En este caso, este conjunto es denominado **Metodología Legendaria**.

Por un lado, el *Design Thinking* es un método valioso para este proyecto debido a su enfoque iterativo centrado en el usuario/humano y su capacidad para fomentar la búsqueda de soluciones que no son evidentes a primera vista a través del cuestionamiento y el replanteamiento del problema de manera creativa (Dam et al., 2021). Dado que el usuario meta son niños en edades formativas y con características

y preferencias concretas, es de vital importancia comprender e identificar sus necesidades, percepciones y opiniones de manera que se pueda crear una propuesta significativa, atractiva y coherente. Además, las fases que propone esta metodología proporcionan una estructura sólida que facilita la ejecución del proyecto a través de un plan de acción flexible y en concordancia con el proceso de diseño, desde la empatía con el usuario y la definición del problema, hasta la ideaación e implementación de soluciones y resultados creativos.

Ahora, la Metodología *User Centered Design* (UCD) complementa la anterior de manera integral al poner un énfasis aún mayor en la comprensión profunda de las necesidades, expectativas y comportamientos del usuario, por lo que conduce al desarrollo de productos más satisfactorios, utilizables y eficientes, aún cuando el espectro de participación de los

stakeholders pueda variar (Abrás et al., 2004).

Dicho esto, esta metodología cuenta con **5 fases:**

### **Fase 1: Conociendo con la Madre Monte (Empatía):**

Esta etapa inicial se enfoca en comprender y entender las necesidades, expectativas y opiniones de los Exploradores Míticos en relación con el tema de mitos y leyendas, considerando su demografía y psicografía. Aquí, se busca un acercamiento empático hacia las diferentes perspectivas del usuario para poder empezar a plantear una estrategia que satisfaga el objetivo principal.

En este caso, la Madre Monte simboliza la necesidad de ser empáticos con nuestro entorno o, para cuestiones de este trabajo, con los usuarios, ya que ella como protectora de los bosques, las selvas y la vegetación, castiga a quienes la dañan sin respeto, con ignorancia y desinterés.

### **Fase 2: En busca del Dorado (Investigación + Definición):**

Tras recopilar información a través de la empatía, en esta etapa se busca definir claramente el problema que se va

a abordar a través de la investigación y la exploración. Se trata de sintetizar y analizar la información recopilada y establecer bases, conceptos y conclusiones que guiarán el resto del proceso de diseño. También, se busca comparar e identificar patrones y oportunidades de diseño.

En esta fase, El Dorado hace referencia a la definición de obstáculos o problemas, la búsqueda de información y la exploración que nos pueden llevar a realizar descubrimientos valiosos para el proyecto.

### **Fase 3: La lluvia del viejo Tempestad (Ideación):**

Esta fase se centra en el proceso de evaluación y generación de ideas de producto que pretendan dar solución a los objetivos y el planteamiento del problema enfocado en el usuario.

Según el mito de origen Guambiano, en las nubes vive un anciano llamado Palayg que es el trueno y el rayo y salta de nube en nube cuando se convierten en aguacero (Solarte Lindo, F., 2006).

Este mito, en relación con esta fase, hace referencia a la llegada de ideas creativas inesperadas, tal como sucede en ocasiones con la lluvia.

### **Fase 4: Creando con Bachué (Prototipo + creación):**

Esta fase comprende la etapa de creación de las versiones tangibles y visuales de las soluciones determinadas en la fase anterior.

A Bachué se le atribuye la creación y/o el origen de la humanidad, por lo que en este caso se utiliza como metáfora para la creación de un producto innovador y diferente.

### **Fase 5: Implementando con Bochica (Validación + implementación):**

En la fase final se busca principalmente la validación y la retroalimentación de los usuarios: Exploradores Míticos. Igualmente, comprende el momento de lanzamiento e implementación del proyecto, considerando todos los factores necesarios para brindar una experiencia significativa.

Bochica es descrito en el mito de origen Chibcha como un hombre de barba blanca, sabio y con una presencia imponente (Solarte Lindo, F., 2006) que en esta ocasión puede servir para recordar que la implementación debe basarse en todo lo aprendido en las etapas anteriores y los requerimientos del usuario.

# Metodología legendaria

Design Thinking (DT) + User Centered Design (UCD)

## 1 Conociendo con la Madremonte (Empatía con el usuario)

**Herramientas:** Encuesta a un público general; Focus Group con el usuario; Mapa de actores; Mapa de Empatías; Tarjeta Persona.

## 2 En busca del Dorado (Investigación + Definición)

**Herramientas:** Marco de referencia; Selección y análisis de leyendas tradicionales; Benchmarking; conclusiones de investigación; Requerimientos de diseño.

## 3 La lluvia del Viejo Tempestad (Ideación)

**Herramientas:** Brainstorming, Mapas mentales, Audit sensorial, Moodboard, bocetos, storyboards.

## 4 Creando con Bachué (Prototipo + creación)

**Herramientas:** Creación, prototipado de baja y alta calidad.

## 5 Implementando con Bochica (Validación con el usuario + implementación)

**Herramientas:** Prueba piloto, Focus Group, presentación, corrección.

# Métodos y herramientas

A continuación se explican algunas de las herramientas utilizadas y a utilizar en cada una de las fases descritas anteriormente, a excepción de las que tengan un apartado propio (Marco de referencia, Benchmarking, requerimientos de diseño):

## Encuesta:

Una encuesta es un método de investigación que facilita la recopilación de datos por medio de preguntas estandarizadas dirigidas a un grupo determinado de personas. Con eso, aquí se aborda una encuesta realizada a 102 personas de un público general con el objetivo de explorar sus percepciones, preferencias y opiniones relacionadas con los mitos y leyendas colombianas. Esta consistió de preguntas cerradas de selección múltiple y evaluación

de criterios, fue realizada en Google forms y difundida en redes sociales como Instagram y Whatsapp.

Los resultados de las preguntas del cuestionario (ver anexos) permitieron recopilar datos sobre la demografía de los encuestados, sus opiniones sobre la relevancia de estos relatos en la cultura colombiana, las edades que consideran más pertinentes para aprender sobre la temática, sus preferencias en cuanto a medios y canales para aprender sobre mitos y leyendas, entre otros.

Así pues, en primer lugar, se observa que la mayoría de las personas encuestadas son mujeres, representando aproximadamente tres cuartas partes de la muestra. Según esto, la muestra está sesgada más que todo hacia el género femenino. Con esto

en mente, el rango de edad de 41 a 60 años es el más grande, lo que indica que la mayoría de las personas encuestadas son adultos de mediana edad. Sin embargo, teniendo en cuenta que los grupos de 18 años o menos y de 19 a 24 años juntos representan alrededor del 43% de la muestra, se puede demostrar una diversidad generacional entre los encuestados, lo cual hace las respuestas mucho más variadas.

Adicionalmente, al preguntar por el rango de edad más pertinente para aprender sobre mitos y leyendas de Colombia, queda en evidencia que los grupos de edades escolares tempranas y adolescentes tienden a dar valoraciones más altas, lo que podría deberse a la percepción de que la enseñanza de mitos y leyendas es especialmente relevante en la educación primaria-bachillerato, pero se señala claramente que las edades de 7 a 12 son consideradas las más pertinentes a la hora de aprender sobre el tema, lo cual es esencial para definir el rango de edad más valioso para el desarrollo del proyecto. No obstante, cabe destacar que la gran mayoría de las personas considera que aprender sobre mitos y leyendas en edades preescolares es muy poco pertinente, con

un total de 39 valoraciones para el 1, una cifra considerablemente alta en comparación con los otros rangos de edad y que puede relacionarse con el tipo de relatos que representan los mitos y leyendas de Colombia (ya que muchos son considerados de terror), las temáticas y connotaciones que sugieren.

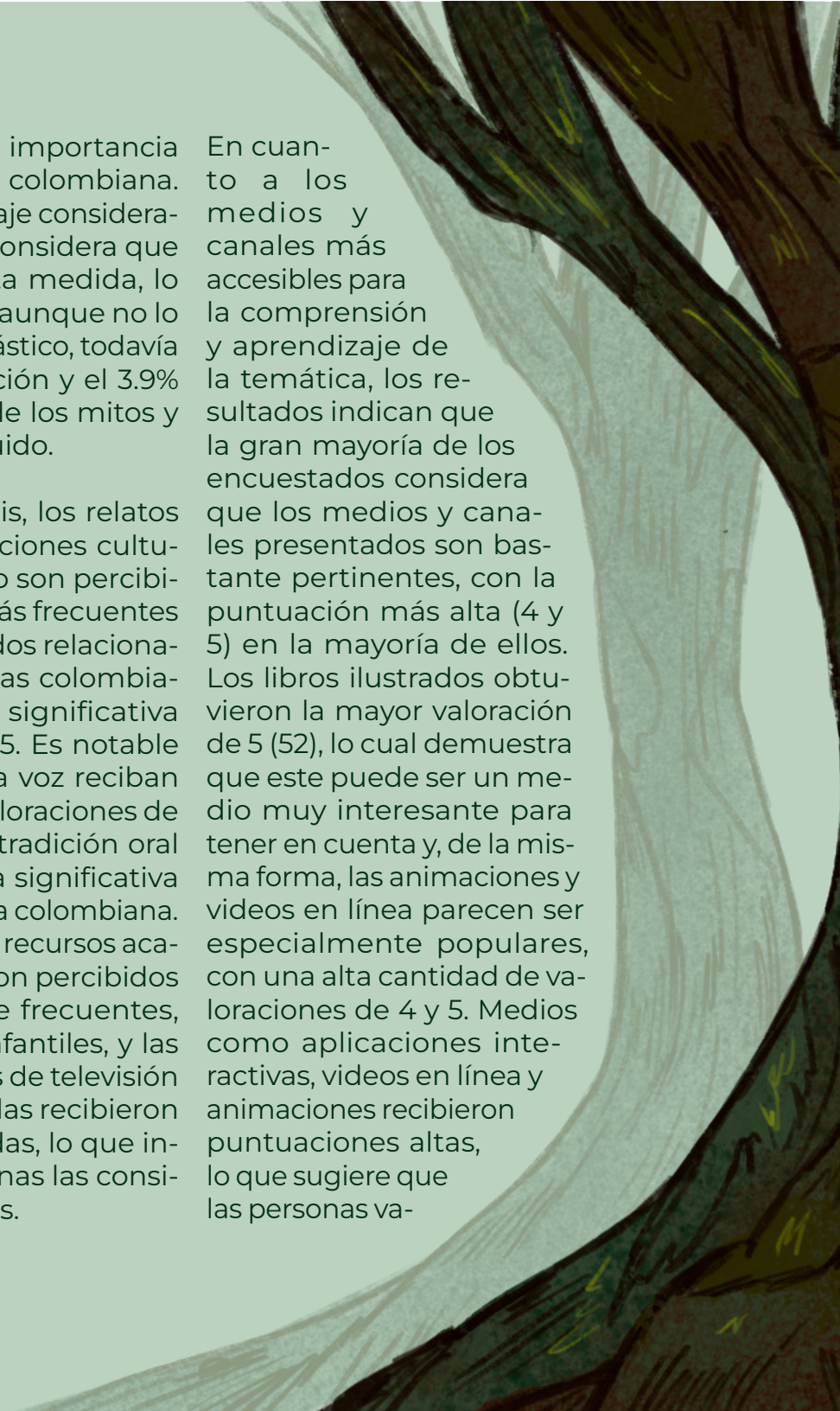
Ahora, es evidente que la gran mayoría de los encuestados, es decir el 74.5%, considera que los mitos y leyendas son muy o extremadamente importantes para la identidad cultural de Colombia. De igual manera, la ausencia de respuestas que indiquen que los mitos y leyendas no son importantes (0%) y el bajo porcentaje relacionado con “poco importante” (2%) sugiere que la gran mayoría de los encuestados valoran positivamente la importancia de estos relatos, aunque sea en diferentes medidas.

Sin embargo, los resultados de la encuesta también muestran que la mayoría de los encuestados (el 56.9%) percibe que la visibilidad de los mitos y leyendas colombianas ha disminuido significativamente con el tiempo, lo cual puede implicar una oportunidad para su visibilización y una necesidad de hacerlo si se relaciona con

la pregunta sobre la su importancia en la identidad cultural colombiana. Igualmente, un porcentaje considerable (el 32.4%) también considera que ha disminuido en cierta medida, lo cual puede indicar que aunque no lo ven como un cambio drástico, todavía observan una disminución y el 3.9% cree que la visibilidad de los mitos y leyendas no ha disminuido.

Avanzando en el análisis, los relatos de voz a voz, las exposiciones culturales y los libros de texto son percibidos como las fuentes más frecuentes para encontrar contenidos relacionados con mitos y leyendas colombianas, con una cantidad significativa de valoraciones de 4 y 5. Es notable que los relatos de voz a voz reciban la mayor cantidad de valoraciones de 5, lo cual indica que la tradición oral sigue siendo una forma significativa de transmitir la mitología colombiana. Encima, los programas y recursos académicos y los museos son percibidos como moderadamente frecuentes, así como los cuentos infantiles, y las redes sociales. Las series de televisión o streaming y las películas recibieron valoraciones más variadas, lo que indica que algunas personas las consideran menos frecuentes.

En cuanto a los medios y canales más accesibles para la comprensión y aprendizaje de la temática, los resultados indican que la gran mayoría de los encuestados considera que los medios y canales presentados son bastante pertinentes, con la puntuación más alta (4 y 5) en la mayoría de ellos. Los libros ilustrados obtuvieron la mayor valoración de 5 (52), lo cual demuestra que este puede ser un medio muy interesante para tener en cuenta y, de la misma forma, las animaciones y videos en línea parecen ser especialmente populares, con una alta cantidad de valoraciones de 4 y 5. Medios como aplicaciones interactivas, videos en línea y animaciones recibieron puntuaciones altas, lo que sugiere que las personas va-



loran el uso de la tecnología y la multimedia para aprender sobre mitos y leyendas.

Con todo esto, es fácil distinguir que el acceso gratuito es el más valorado de manera positiva, lo que se puede relacionar con que eso disminuiría las barreras económicas para acceder al contenido. Además, la disponibilidad en línea y la disponibilidad en bibliotecas y formatos impresos son consideradas factores importantes, pero la disponibilidad en línea recibe valoraciones más altas, lo que implica que las personas valoran la accesibilidad digital y la disponibilidad en plataformas digitales para llegar a un público más amplio y diverso.

Por otro lado, los datos revelan que la inclusión en programas académicos también es considerada positivamente, lo que refleja que los encuestados consideran que la educación formal desempeña un papel significativo en la divulgación de la mitología. En otro aspecto, el streaming por televisión de cable recibe un monto considerable de valoraciones de 3 y 5, lo que lo hace medianamente relevante, pero no tanto como otros factores.

Así entonces, los resultados muestran

una clara preferencia por elementos visuales y audiovisuales, como ilustraciones coloridas, animaciones, recursos audiovisuales y gráficos interactivos, lo que puede dar a entender que la audiencia encuentra que la combinación de imágenes dinámicas y narración es un recurso valioso para el aprendizaje y la comprensión de mitos y leyendas. Asimismo, la valoración de gráficos interactivos indica que la interactividad y la participación activa son aspectos importantes para mantener el interés de la audiencia y esto puede ser relevante para las generaciones más jóvenes. Además, la valoración de obras de teatro y animaciones indica que el entretenimiento desempeña un papel clave en la retención de la audiencia y la combinación de educación y entretenimiento puede ser una estrategia interesante.

## Focus Groups:

Un *focus group*, también conocido como grupo focal, es una herramienta de investigación cualitativa en la que se reúne un pequeño grupo de personas de entre 6 y 12 participantes, en este caso los *exploradores míticos* (niños de 7 a 12 años), para discutir y compartir sus opiniones y percepcio-

nes sobre un tema en especial, que en el contexto de este trabajo son los mitos y leyendas de Colombia.

Ahora, debido a que se contaba con dos aliados contextuales separados (*Aspaen Tacurí* y *Aspaen Juanambú*), se realizaron 2 focus group, sin embargo, la guía utilizada para dirigir la discusión fue la misma (ver anexos). Para ambos focus groups, el tiempo dado fue de una hora en la que, a través de la participación continua de los niños, se recolectaron varios insights valiosos para la caracterización del usuario y el desarrollo del proyecto, teniendo en cuenta sus actitudes, intereses, motivaciones y percepciones.

### **Objetivos del Focus Group:**


- 1.** Evaluar el conocimiento actual de los niños sobre leyendas tradicionales colombianas.
- 2.** Identificar las preferencias de aprendizaje de los niños en el rango de edad de 7 a 12 años.
- 3.** Medir el nivel de interés de los niños en el tema de leyendas tradicionales.

El primer focus group fue realizado con 11 niños del colegio *Juanambú*. Todos estaban en grados desde tercero a sexto de primaria. En este, se pudo identificar inmediatamente su curio-

alidad e intención de participar, pues hacían preguntas que reflejaban su interés por el proyecto y de que se trataba. Tenían ganas de hablar y participar en cada pregunta con emoción y motivación, pero los más pequeños se distraen con más facilidad. Además, la mayoría mencionó que en su tiempo libre le gustaba jugar, realizar actividades creativas o que les permitiera explorar nuevas historias y contenidos, como la lectura.

En cuanto a las nociones específicas del tema, se puede resaltar que la gran mayoría tenía conciencia de a lo que se refiere con los mitos y las leyendas, así como sus diferencias, pero sólo unos (los mayores) dieron respuestas más acertadas. Igualmente, al preguntarles por mitos y leyendas de Colombia, demostraron conocer una lista considerable de ellos, aunque sólo uno conocía la leyenda que se leyó duran-





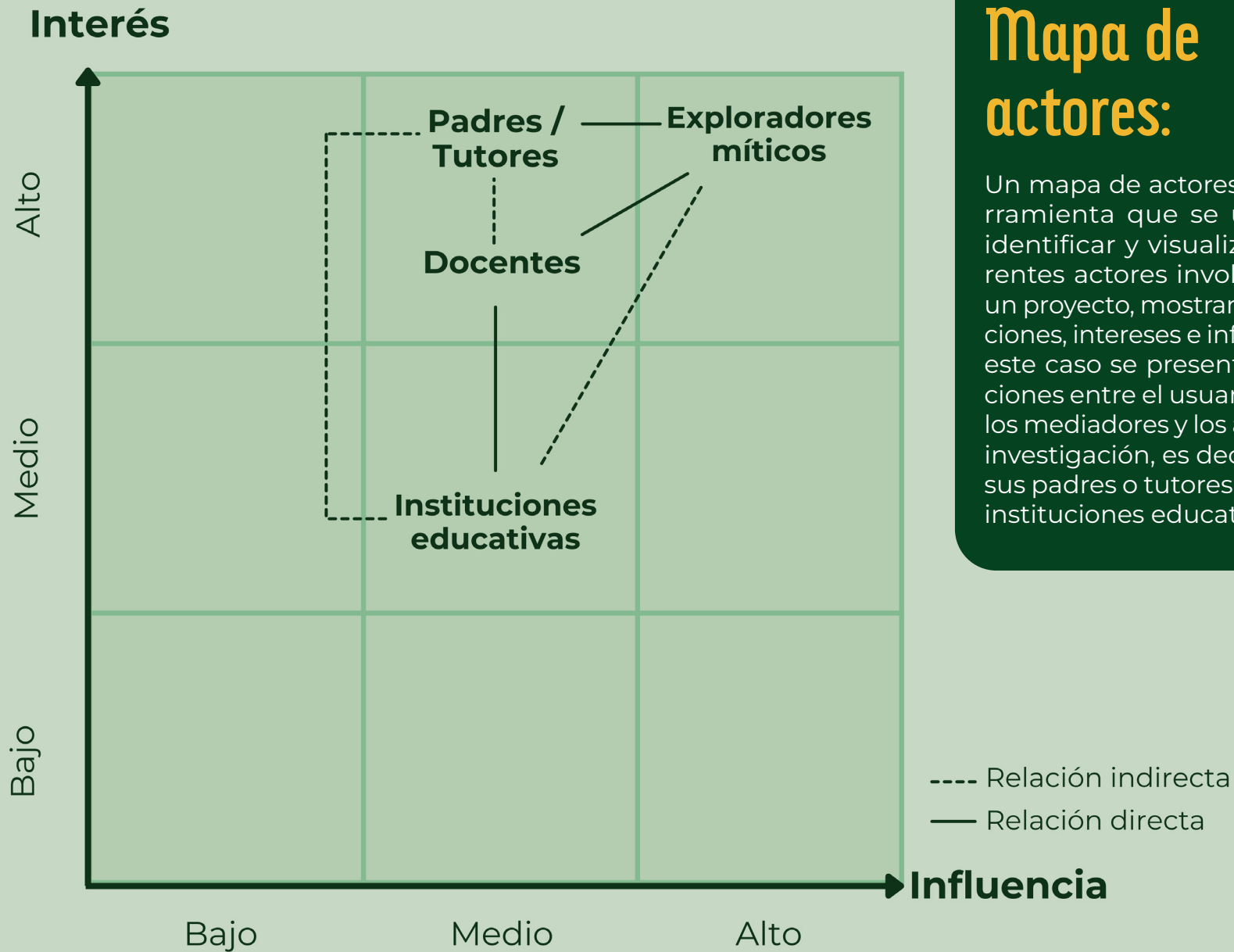
te la actividad. Reconocieron que las leyendas no tenían que ser necesariamente de terror, sin embargo, a varios de ellos les gusta que tengan esos elementos sobrenaturales, de acción, o suspenso.

Por otro lado, al preguntarles por sus preferencias de aprendizaje, comentaron que las explicaciones, los juegos, la lectura y la conversación son algunas de sus predilecciones, así como las dinámicas prácticas y actividades creativas, por lo que se concluye que disfrutan de un enfoque interactivo. Les parece atractivo que sus recursos tengan elementos visuales, ilustraciones y colores. Adicionalmente, les gusta aprender tanto de manera individual como en grupo, aunque es evidente que tienen muy asociado el aprendizaje con la educación escolar, así que también mencionan que prefieren jugar y luego ser evaluados (a algunos no les gusta ese último aspecto). Finalmente, demuestran interés por conocer más de estos relatos tradicionales.

En relación con la segunda sesión del focus group, este se realizó con 12 niñas de Aspaen Tacurí, de grados desde segundo a sexto. En primera instancia, se mostraron más tímidas que los niños, pero eventualmente mostraron mucho interés y participación. También les gusta hacer actividades físicas, jugar, dibujar, pintar, cantar, bailar y viajar como algunas de sus actividades preferidas.

En comparación con el primer focus group, las niñas también tienen nociones sobre lo que son los mitos, las leyendas y sus contenidos, no obstante, no nombraron tantos de Colombia en específico, más si relataron historias que les hubieran contado de índole legendario o de terror. Muchas querían contar algo y que las escucharan. En el momento de la lectura de la leyenda, al igual que con los niños, la gran mayoría quería leer y, tras la actividad, manifestaron que les gusto y que el personaje les pareció valiente, sin embargo, les interesa mucho los relatos de miedo, drama y ficción.

En términos de aprendizaje, les gustan los juegos, las actividades, la inclusión de dibujos y sonidos. Igualmente, les gusta aprender tanto en grupo como solas.



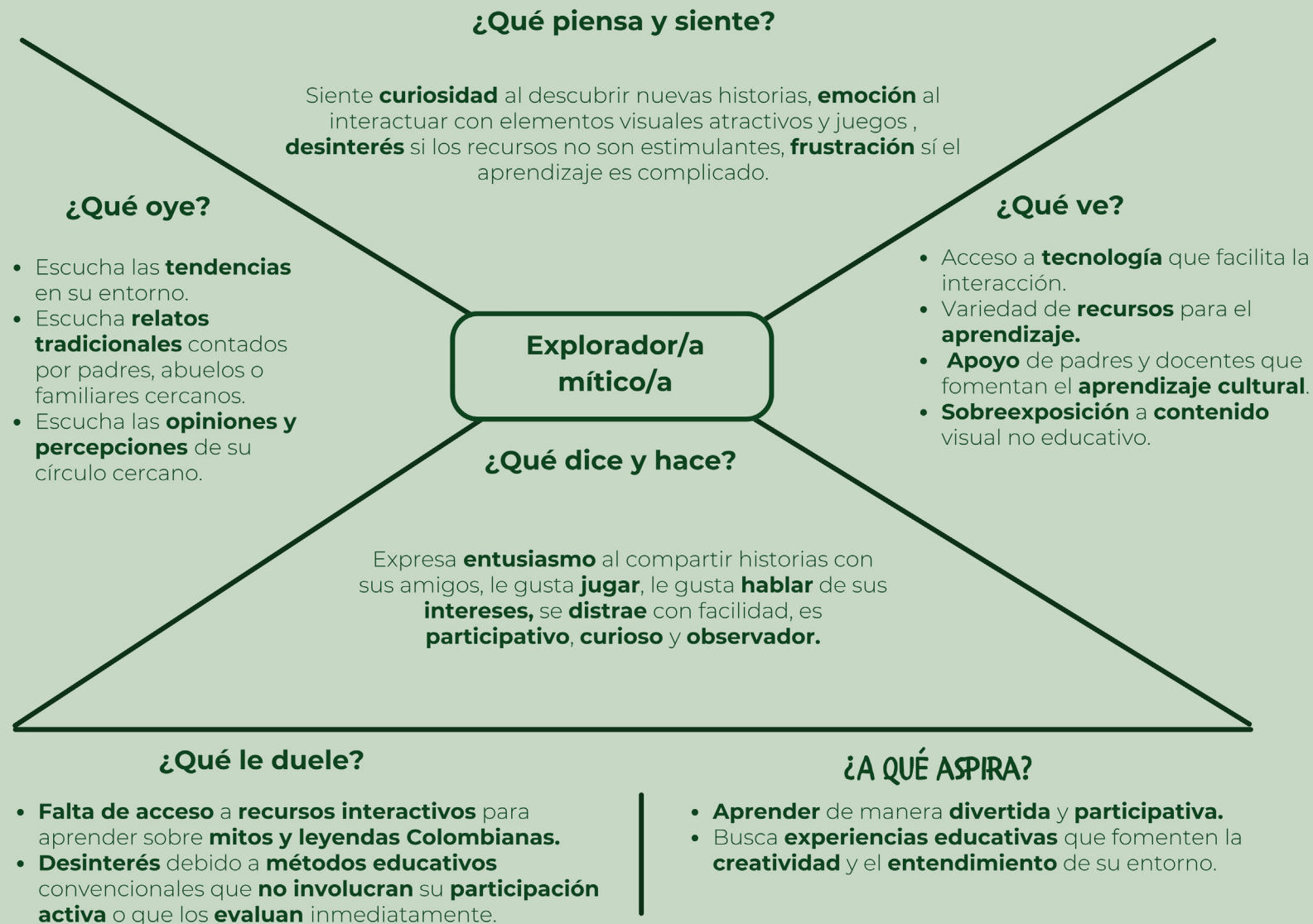
## Mapa de actores:

Un mapa de actores es una herramienta que se utiliza para identificar y visualizar los diferentes actores involucrados en un proyecto, mostrando sus relaciones, intereses e influencias. En este caso se presentan las relaciones entre el usuario principal, los mediadores y los aliados de la investigación, es decir los niños, sus padres o tutores, docentes e instituciones educativas.

----- Relación indirecta  
 — Relación directa

# Mapa de empatía:

Un mapa de empatías es una herramienta gráfica que permite comprender más profundamente las características del usuario, como sus actitudes, comportamientos, intereses, pensamientos y emociones. Para el desarrollo de este, se tomaron en cuenta los hallazgos y observaciones del focus group, así como fuentes secundarias.



\*Fuente: Elaboración propia

# Tarjetas Persona:

Una tarjeta persona o perfil de usuario, se utiliza para representar de manera concisa y visual a un segmento específico de los usuarios, es decir los exploradores míticos. Estas tarjetas, como parte del diseño centrado en el usuario, ayudan a comprender y recordar las características, necesidades y motivaciones de los usuarios meta para poderlos tener en cuenta a lo largo del proceso.



ISABELA LÓPEZ

EDAD	10 años
GÉNERO	Mujer
CIUDAD	Cali
PAÍS	Colombia
EDUCACIÓN	Primaria
OCUPACIÓN	Estudiante

## Gustos y aficiones

Ir al cine  
Leer  
Pintar  
Jugar  
Pasar tiempo con amigos

## Perfil

Isabela es una **niña curiosa** y **creativa** que vive con sus padres y su abuela en un hogar lleno de tradiciones. Es **sociable** y le encanta **compartir historias** con sus amigos en el colegio. Es una **alumna entusiasta** que **participa activamente** en clases y siempre lleva consigo su cuaderno de dibujo, donde plasma sus ideas.

## Motivaciones

- Le gustan mucho los **personajes** de la mitología, incluso busca por su cuenta.
- Quiere **aprender** más sobre las tradiciones y mitos de su región.
- Sueña con convertirse en una gran **contadora de historias**.

## Obstáculos

Aunque está llena de entusiasmo, a veces se siente **abrumada** por la cantidad de información disponible. Le gustaría que el aprendizaje fuera **más interactivo** y adaptado a su estilo de aprendizaje creativo.



MATEO RODRÍGUEZ

EDAD	9 años
GÉNERO	Hombre
CIUDAD	Cali
PAÍS	Colombia
EDUCACIÓN	Primaria
OCUPACIÓN	Estudiante

## Gustos y aficiones

Videojuegos  
Teatro  
Hacer actividades al aire libre  
Aprender sobre tecnología  
Pasar tiempo con amigos

## Perfil

Mateo es un niño lleno de **energía** que vive en una casa animada con sus padres y su hermana menor. Es un **jugador entusiasta** y disfruta de los juegos que desafían su **imaginación**. Aunque puede ser un poco **distraído**, su curiosidad y amor por las historias y los datos interesantes lo convierten en un **aprendiz ávido**.

## Motivaciones

- Quiere **conocer** mitos y leyendas de todos los rincones del país.
- A veces busca videos en Youtube, pero siente que podría ser mas activo.
- Anhela **compartir** sus descubrimientos con sus amigos.

## Obstáculos

A Mateo le resulta difícil mantener la **concentración** en métodos de aprendizaje más tradicionales. Prefiere la **interactividad**, pero le resulta difícil encontrar contenidos que lo estimulen.



## Selección Mitológica:

Para poder definir los mitos y leyendas de Colombia a trabajar durante este proyecto, se investigó en distintas fuentes secundarias y bibliográficas para, luego, realizar una tabla con cada una de las regiones, la ubicación del mito o la leyenda, el nombre, los personajes principales y las temáticas destacadas (ver marco de referencia).

## Brainstorming:

En el proceso de creación, es esencial empezar primero con un Brainstorming. El brainstorming, también conocido como lluvia de ideas, es una técnica grupal o individual que facilita desbloquear la creatividad y generar una gran cantidad de ideas y soluciones a un problema sin centrarse en una evaluación de su viabilidad, sino en la diversidad y originalidad.

## Mapa mental:

En relación con el brainstorming y la fase de ideación, un mapa mental

es una gráfica de ideas, conceptos y relaciones entre ellos. Es una herramienta visual que ayuda a organizar las ideas de manera clara, utilizando un formato de diagrama radial.

## SCAMPER:

El SCAMPER es una técnica creativa para la generación de nuevas ideas al modificar y explorar diferentes aspectos y perspectivas de un problema, producto o situación existente, lo cual lo hace especialmente útil en sesiones de brainstorming y procesos de diseño.

La palabra SCAMPER es un acrónimo de: Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner en otro uso, Eliminar y Reorganizar. La idea consiste en hacer preguntas referentes a esas estrategias en relación con el proyecto o problema.

## Moodboard:

Un moodboard (o tablero de inspiración) es una herramienta visual que a través de imágenes, textos, colores, texturas y elementos diversos, busca comunicar y representar el propósito gráfico o funcional de un proyecto, concepto o idea.

## Bocetos:

En la ideación, un boceto se caracteriza por ser una representación visual rápida que captura la esencia del diseño, pero no busca capturar todos los detalles de manera precisa, por lo que es ideal como primer esbozo de las ideas desarrolladas en el brainstorming y el moodboard.

## Storyboards:

Un storyboard es una secuencia de cuadros de ilustración, imágenes o dibujos que se utilizan para planificar visualmente una narrativa que, en el caso de este trabajo, puede ser útil en la representación visual de la experiencia interactiva producto-usuario. Cada cuadro en el storyboard representa una escena o momento de interacción específico que permite identificar los requerimientos para alcanzar la mayor afinidad con la secuencia en la fase de creación.

## Prototipado:

El prototipado es un proceso vital en la fase de creación de este proyecto. Precisamente, supone la creación de una representación visual de las ideas

del sistema de producto con el propósito de visualizar de manera tangible, evaluar y mejorar sus características y funcionalidades antes de la implementación completa. El o los prototipos son los que serán llevados a validación con el usuario.

Asimismo, existen diferentes tipos de prototipado: prototipado de baja fidelidad (más simples y rápidos) y de alta fidelidad (más cercanos al producto final). Estos pueden ser necesarios para obtener el acabado deseado.

## Prueba piloto:

En la fase de implementación, una prueba piloto es una herramienta, que se puede hacer a través de un focus group con el mismo grupo inicial, diseñada para evaluar la viabilidad de los productos del proyecto, la coherencia con las necesidades del usuario (los exploradores míticos), identificar posibles problemas y realizar ajustes antes de su implementación completa. Se trata de una validación con el usuario, esencial para este proyecto que tiene un enfoque en la preocupación por las opiniones, preferencias y necesidades del mismo.



# Benchmarking

El Benchmarking es un método que implica la evaluación sistemática y continua de referentes, ya sean productos, servicios o prácticas que, a través de la identificación de criterios definidos y la recopilación de información, permite analizar y comparar su desempeño con el de otras, identificando las estrategias y herramientas más óptimas, así como las áreas de oportunidad para la mejora o la creación de un nuevo producto.

En este caso, el benchmarking se divide en sectorial y no sectorial. El sectorial fue seleccionado en base a proyectos que centran su temática en personajes y características de los mitos y las leyendas, no solo colombianos, sino en general, mientras que el benchmarking no sectorial destaca

productos de diferentes áreas que presentan enfoques interesantes de analizar. Ambos están enfocados hacia un público infantil.

A continuación se presentan los distintos **criterios de evaluación:**

## **Innovación y creatividad:**

Este criterio se enfoca en evaluar qué tan original y creativo es el benchmarking seleccionado. Esto implica analizar si los proyectos incluyen enfoques novedosos, tecnologías emergentes o elementos innovadores que puedan destacar y hacer la experiencia más atractiva y llamativa.

## **Aprendizaje:**

Evalúa en qué medida el referente es efectivo en la transmisión de conocimientos y si estos se presentan de manera clara. También, tiene en cuenta si se puede adaptar a diferentes tipos de aprendizaje y es capaz de fomentar el entendimiento y la retención de información por parte de los exploradores míticos.

## **Interactividad:**

Se centra en qué tan interactivo es el referente a través de la participación activa del usuario, la presencia de juegos o actividades, y la capacidad del mismo para mantener el interés de los niños a lo largo de toda la experiencia.

## **Diseño visual:**

Evalúa cómo el diseño visual mejora la calidad y efectividad de la comunicación, haciendo que los contenidos sean más atractivos y memorables para los niños, considerando aspectos visuales como ilustraciones, gráficos, colores, tipografía y animaciones (valor añadido a través del diseño visual).

# Benchmarking Sectorial:

## **Mitos y leyendas de nuestra Colombia:**

Es un álbum de canciones animadas para niños, creado por Mundo Canticuentos y John Jairo Torres de la Pava, basadas en personajes representativos de la mitología colombiana. Cada canción también es de un género musical representativo del país.

## **Espantijos:**

Este referente es una serie infantil de Señal Colombia, en la que un grupo de 3 amigos, Champy, Lania y Rocco, abren un misterioso baúl y quedan atrapados en un extraño juego. Para salir de allí y volver a casa, deben explorar un universo mágico y enfrentar a una serie de extraños Espantijos, basados en algunos mitos y leyendas de Colombia.

## **Cuenta la leyenda:**

Es una serie de animación infantil de terror que cuenta leyendas chilenas. Los personajes principales son una familia que viaja por todo Chile y en el proceso relata estas historias.

## **Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You:**

Este es un libro a modo de diario de campo, perteneciente a la serie de libros de Holly Black y Tony DiTerlizzi "Las Crónicas de Spiderwick". Este describe una variedad de criaturas fantásticas del mundo que nos rodea, tal como las hadas, los brownies, los ogros y demás, con ilustraciones, notas y apuntes de la mano del tío Arthur Spiderwick.

## **Las Leyendas (franquicia mexicana):**

Las Leyendas es una franquicia mexicana de entretenimiento que se compone principalmente de 7 películas que relatan distintas leyendas desde la perspectiva de Leo San Juan, un niño que puede ver fantasmas y hablar con monstruos, y otros personajes más que aparecen en todas las películas. Adicionalmente, cuenta con dos series de Netflix y un videojuego.

## **Zeus on the Loose:**

Este es un juego de cartas matemático para niños, creado por Gamewright, con temática completamente inspirada en los dioses y diosas de la mitología griega. La idea es escalar el monte Olimpo y agarrar a Zeus jugando cartas y sumando números.

## Análisis sectorial:

En el análisis de benchmarking sectorial, se analizaron 6 referentes. En general, todos los referentes son muy fuertes en los criterios de diseño visual e innovación y creatividad, presentando enfoques interesantes y gráficamente atractivos para los niños, sin embargo, se resalta que el aprendizaje y, en especial, la interactividad que es tan importante para este trabajo, son principios que flaquean en la mayoría de estos y que representan una carencia que puede convertirse en una gran oportunidad de diseño. Con esto, también se destaca que en los benchmarks relacionados directamente con la mitología colombiana o latinoamericana el elemento interactivo es un elemento poco explorado o casi inexistente en relación a la participación activa y la intervención con el contenido.

De manera específica, la mayoría de los productos obtuvieron un puntaje de 17/20, a excepción de “Espantijos” que recibió 14/20 y “Las Leyendas” que se destacó en todos los criterios. Así, “Las Leyendas” es un benchmark muy pertinente de tener en cuenta, ya que presenta un sistema de producto, innovador, creativo, estético y educa-

tivo, además de interactivo gracias al videojuego. “Mitos y leyendas de nuestra Colombia” obtuvo la puntuación más alta en innovación y diseño visual y un 4 en aprendizaje, por lo que es un referente interesante a revisar en esos sentidos. Igualmente, Cuenta la Leyenda recibió la puntuación más alta en aprendizaje, innovación y diseño, pero en la cuestión de interactividad al ser una serie audiovisual que presenta una secuencia lineal no cuenta con participación activa del usuario. Algo muy similar sucede con “Espantijos”, sin embargo, en este caso el aprendizaje también es un punto débil a considerar ya que no presenta una estrategia para que los niños aprendan sobre los mitos y las leyendas, sino que hacen parte de la narrativa de la historia de la serie. En cuanto a “Arthur Spiderwick’s Field Guide to the Fantastical World Around You” es un muy buen referente de aprendizaje y diseño, también su formato presenta una propuesta creativa y contiene ciertos elementos interactivos, como poder expandir ciertas páginas y poder leer notas adicionales. Finalmente, en el caso particular de “Zeus on the Loose”, este es un juego de cartas y, por ende, es interactivo y se destaca en innovación y diseño visual, no obstante, no es muy educativo.

	Innovación y creatividad	Aprendizaje	Interactividad	Diseño Visual	Total
Kididoc	5	5	5	5	20/20
Maze Quest History	5	5	4	5	19/20
Mounstruario	5	5	5	5	20/20
National Geographic Kids	5	5	5	4	19/20
Safari	5	5	5	5	20/20
Duolingo	5	5	5	5	20/20
<b>Total</b>	<b>30/30</b>	<b>30/30</b>	<b>29/30</b>	<b>29/30</b>	



Referente más fuerte



Criterio más fuerte



Criterio más débil

# Benchmarking No Sectorial:

## **Kididoc:**

Es una serie de libros interactivos para niños que abarcan una gran cantidad de temáticas. Estos libros se distinguen por utilizar el pop up, los elementos interactivos y las preguntas para mantenerlos entretenidos.

## **Maze Quest History:**

Esta es una serie de libros para niños que busca enseñar sobre historia, combinando datos sobre diferentes hechos y acontecimientos históricos con laberintos y actividades.

## **Mounstruario:**

Es una aplicación de lectura creada por Makupipe que busca hacer remembranza a los bestiarios. Se trata de un cuento digital interactivo con fichas, mapas, sonidos y una línea de historia bien desarrollada.

## **National Geographic Kids:**

Esta es una revista para niños de 7 a 12 años que abarca diferentes temas que

pueden parecer complejos a través de historias, juegos y actividades.

## **Safari:**

Este es un juego de mesa que tiene como objetivo enseñar sobre animales, sus especies y la conservación de los mismos. El juego incluye cartas y tableros que tratan de dar la mayor información sobre estos animales.

## **Duolingo:**

Es una aplicación gratuita para el aprendizaje de idiomas. Con más de 40 idiomas, utiliza niveles para que los estudiantes adquieran vocabulario y habilidades en el idioma que escojan.

## **Análisis no sectorial:**

En cuanto al benchmarking no sectorial, es de resaltar que estos se destacan fuertemente en todos los criterios. Todos estos referentes presentan un diseño visual creativo y coherente con el público infantil, además de ideas

innovadoras que fomentan el aprendizaje por medio de actividades interactivas, algo que era necesario en el benchmarking sectorial.

Específicamente, los puntajes son muy altos en todos los productos, siendo la mayoría de 20/20 y solo 2 en 19/20. En cuanto a la interactividad, ya que este criterio es vital de analizar, "Kididoc", con un puntaje de 5 en este criterio, presenta una metodología que fomenta la interactividad con pop-up, actividades e intervención con el contenido físico, lo cual mantiene a los niños entretenidos. En el caso de "Maze Quest History" y "National Geographic Kids" la interactividad se presenta por medio de actividades prácticas dentro y por el contenido a aprender. Por otro lado, tanto "Mounstruario" como "Duolingo" aportan una experiencia interactiva por medio de opciones, botones, sonidos y niveles, fomentando la exploración. Por último, "Safari" es interactivo en esencia, ya que se trata de un juego.

	Innovación y creatividad	Aprendizaje	Interactividad	Diseño Visual	Total
Mitos y leyendas de nuestra colombia	5	4	3	5	17/20
Espantijos	5	2	2	5	14/20
Cuenta la leyenda	5	5	2	5	17/20
Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You	4	5	3	5	17/20
Las Leyendas (franquicia mexicana)	5	5	4	5	19/20
Zeus on the Loose	5	2	5	5	17/20
<b>Total</b>	<b>29/30</b>	<b>23/30</b>	<b>17/30</b>	<b>30/30</b>	



Referente más fuerte



Criterio más fuerte



Criterio más débil

# Conclusiones de investigación:

- 1** Los mitos y las leyendas son un legado cultural que se debe salvaguardar para las generaciones futuras a través de enfoques creativos e innovadores, destacando la diversidad del país.
- 2** L@s niñ@s muestran preferencias de aprendizaje que se alinean con el enfoque interactivo.
- 3** Hay una necesidad de trabajar la interactividad, ya que no se evidencia su enfoque en el mercado de mitos y leyendas colombianas.

<b>necesidad</b>	<b>requerimiento</b>	<b>tipo</b>	<b>d/o</b>	<b>descripción</b>
Generar participación activa e interacción producto-usuario.	Interactividad	F-O	O	Actividades, juegos, elementos lúdicos, narrativa que permita la exploración del contenido de forma no lineal...
Necesidad de un lenguaje visual atractivo para los niños.	Gráfica coherente y llamativa	E-C	O	Diseño de personajes, colores llamativos, tipografía coherente, jerarquía.
Interacción autónoma y/o grupal.	Flexibilidad del contenido	F-O	O	Diferentes medios y/o canales que le faciliten a los niños poder interactuar de manera individual o en compañía de otros.
Necesidad de representar la diversidad regional del país.	Inclusividad cultural	E-C	D	Selección y representación de mitos y leyendas de cada una de las regiones naturales de Colombia.
Necesidad de elementos que faciliten para la interactividad.	Innovación y creatividad	T-P	O	Solapas, pestañas, ingeniería del papel, botones, sonidos, elementos multisensoriales, juegos, colaboración.
Necesidad de que sea fácil de usar para los niños.	Diseño intuitivo	T-P	O	Lenguaje directo, información clara, instrucciones visuales, navegación sencilla, exploración del contenido.
Materiales (físicos) resistentes y de buena calidad.	Material de calidad	T-P	O	Materiales que sean duraderos y más gruesos para la manipulación del contenido por parte de los niños.

# Sistema de producto

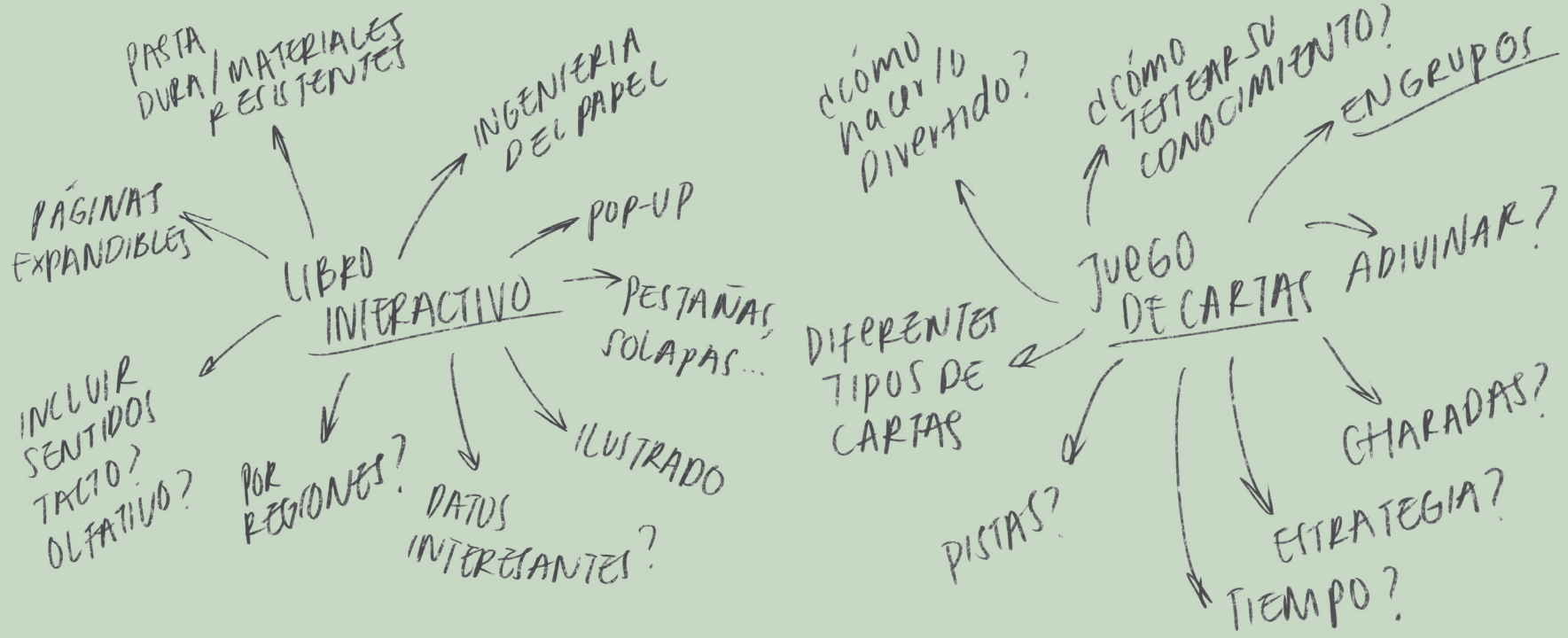


## 1 Libro interactivo

- Libro que combina la **ingeniería del papel** para brindar una experiencia significativa tridimensional que estimula la imaginación y la creatividad de los niños.
- Permite la interacción autónoma.

## 2 Juego de cartas

- Inherentemente **interactivo**.
- Permite la **interacción grupal** y el **aprendizaje colaborativo**.
- **Refuerza** el aprendizaje obtenido en el libro.
- Desarrolla **habilidades cognitivas** y **sociales**.



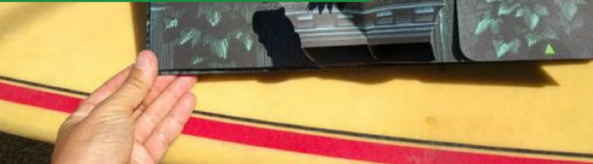
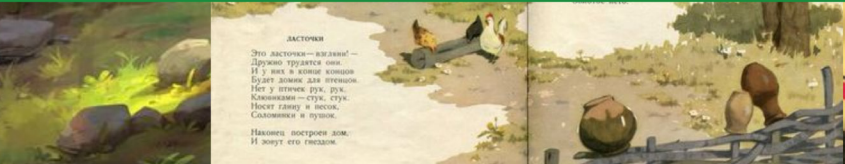
## Mapas mentales

Se realizó una primera **lluvia de ideas** para caracterizar y proponer las especificaciones de **cada producto**.



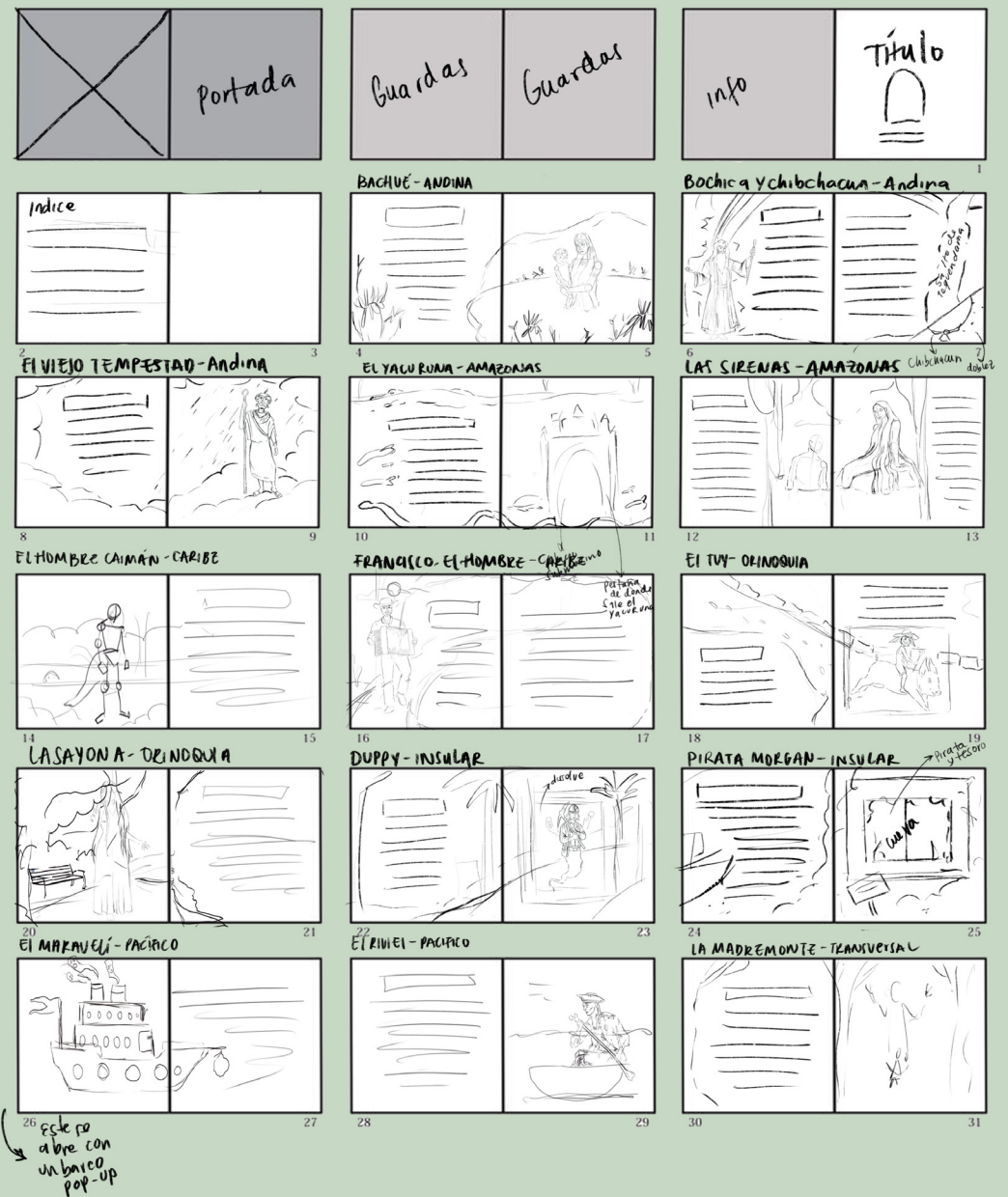
# Moodboard *Libro Interactivo*

En este se busca resaltar los **mecanismos interactivos, pestañas, solapas, pop-ups e ilustraciones vibrantes.**



# Storyboard

- En este se plantea un **boceto rápido** de cada una de las **páginas** del libro.
- Igualmente, se propone un primer acercamiento a la posición de los **textos** y de los **mecanismos**.
- Se plantea empezar con **Bachué** (mito del origen de la humanidad) y terminar con **La Madremonte** (leyenda transversal)
- Se organizan las ilustraciones **por región** y **del día a la noche**.





\*El Viejo Tempestad



\*Las sirenas

## Diseño de personajes

Desde el boceto hasta el color, se buscó representar la **esencia** de cada uno de los **14 personajes** y brindar una nueva **representación** para cada una de las historias.

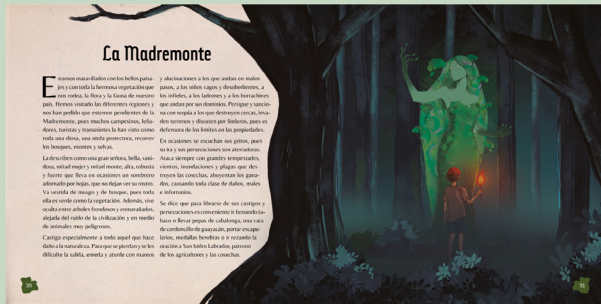


**De izquierda a derecha y de arriba a abajo:** Bachué, Bochica, El Hombre Caimán, El Tuy, Francisco el Hombre, La Sayona, Duppy, El Riviel, La Madremonte, El pirata Morgan, El Maravelí y El Yacu Runa.

### La Madremonte

En un mundo donde los seres humanos se han vuelto más tecnológicos y sofisticados, la naturaleza sigue siendo un lugar sagrado y misterioso. En la Madremonte, una gran montaña cubierta de bosques y ríos, se encuentran historias antiguas que conectan a los habitantes con sus ancestros.

El bosque es un mundo vivo, donde cada árbol y cada río tienen un alma. Los habitantes de la Madremonte respetan y reverencian a la naturaleza, buscando su guía y protección. Sus rituales y ceremonias son una forma de conectar con el espíritu de la montaña y el agua.



### Cas Sirenas

En las aguas del río para hablar en la tierra con los seres que allí habitan. Las sirenas, con sus voces melodiosas, atraen a los humanos hacia ellas. Pero no todas las sirenas son buenas, algunas tienen intenciones más oscuras.

Las sirenas, con sus voces melodiosas, atraen a los humanos hacia ellas. Pero no todas las sirenas son buenas, algunas tienen intenciones más oscuras. Algunas sirenas buscan amor, mientras que otras quieren robar el alma de sus víctimas.



### El Tuyo

En un mundo donde los seres humanos se han vuelto más tecnológicos y sofisticados, la naturaleza sigue siendo un lugar sagrado y misterioso. El Tuyo es un espíritu que vive en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza.

El Tuyo es un espíritu que vive en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza. Es un ser poderoso que puede ayudar a los humanos en momentos de necesidad, pero también puede castigar a quienes lo desobedecen.



### Bachué

En un mundo donde los seres humanos se han vuelto más tecnológicos y sofisticados, la naturaleza sigue siendo un lugar sagrado y misterioso. Bachué es una diosa que vive en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza.

Bachué es una diosa que vive en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza. Es una diosa poderosa que puede ayudar a los humanos en momentos de necesidad, pero también puede castigar a quienes lo desobedecen.



### El Yacuruna

En un mundo donde los seres humanos se han vuelto más tecnológicos y sofisticados, la naturaleza sigue siendo un lugar sagrado y misterioso. El Yacuruna es un espíritu que vive en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza.

El Yacuruna es un espíritu que vive en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza. Es un ser poderoso que puede ayudar a los humanos en momentos de necesidad, pero también puede castigar a quienes lo desobedecen.



### Francisco el Hombre

En un mundo donde los seres humanos se han vuelto más tecnológicos y sofisticados, la naturaleza sigue siendo un lugar sagrado y misterioso. Francisco el Hombre es un espíritu que vive en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza.

Francisco el Hombre es un espíritu que vive en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza. Es un ser poderoso que puede ayudar a los humanos en momentos de necesidad, pero también puede castigar a quienes lo desobedecen.



### Bochica y Chibchacón

En un mundo donde los seres humanos se han vuelto más tecnológicos y sofisticados, la naturaleza sigue siendo un lugar sagrado y misterioso. Bochica y Chibchacón son dioses que viven en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza.

Bochica y Chibchacón son dioses que viven en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza. Son dioses poderosos que pueden ayudar a los humanos en momentos de necesidad, pero también pueden castigar a quienes lo desobedecen.



### El Viejo Tempestad

En un mundo donde los seres humanos se han vuelto más tecnológicos y sofisticados, la naturaleza sigue siendo un lugar sagrado y misterioso. El Viejo Tempestad es un espíritu que vive en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza.

El Viejo Tempestad es un espíritu que vive en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza. Es un ser poderoso que puede ayudar a los humanos en momentos de necesidad, pero también puede castigar a quienes lo desobedecen.



### El Hombre Caimán

En un mundo donde los seres humanos se han vuelto más tecnológicos y sofisticados, la naturaleza sigue siendo un lugar sagrado y misterioso. El Hombre Caimán es un espíritu que vive en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza.

El Hombre Caimán es un espíritu que vive en los bosques y ríos, protegiendo a los habitantes de la naturaleza. Es un ser poderoso que puede ayudar a los humanos en momentos de necesidad, pero también puede castigar a quienes lo desobedecen.



# Fondos y diagramación

Se realizó un **fondo alusivo** para cada personaje y su historia, destacando aspectos de la misma. Además, se diagramó en base a lo mismo, **alternando** entre páginas completas y con espacio en blanco para brindar contraste.

## La Madremonte

Estamos maravillados con los bellos paisajes y con toda la hermosa vegetación que nos rodea, la flora y la fauna de nuestro Madre monte, pues estamos pendientes de la vida que se desarrolla en las diferentes regiones y en los bosques, montes y selvas.

La describen como una gran señora, bella, vanidosa, mitad mujer y mitad hombre, que no deja ver su rostro y que se adorna con hojas y flores.

Va vestida de verde y de rojo, pues toda ella es verde como la vegetación. Además, vive oculta entre árboles frondosos y enmarañados. Va acompañada de animales muy peligrosos.

Castiga especialmente a todo aquel que hace daño a la naturaleza. Para que se pierdan y se les dificulte la salida, enreda y aturde con mareos y alucinaciones a los que andan en malos pasos, a los niños vagos y desobedientes, a los infieles, a los ladrones y a los borrachines que andan por sus dominios. Persigue y saca a los animales con sequía a los que destruyen cercas, inundan terrenos y discuten por linderos, pues es defensora de los límites en las propiedades.

En ocasiones se escuchan sus gritos, pues su ira y sus persecuciones son aterradoras. Ataca siempre con grandes tempestades, vientos, inundaciones y plagas que destruyen las cosechas, ahuyentan los ganados, causando toda clase de daños, males e infortunios.

Se dice que para librarse de sus castigos y persecuciones es conveniente ir fumando tabaco o llevar pepas de cabalonga, portar escapulario de cordoncillo de guayacán, rezando la oración a San Isidro Labrador, patrono de los agricultores y las cosechas.



## El Viejo

En nuestro recorrido...  
clima, al mirar por...  
observamos...  
el cielo. El sol...  
barrones se...  
gran fue...  
nuestro...  
F



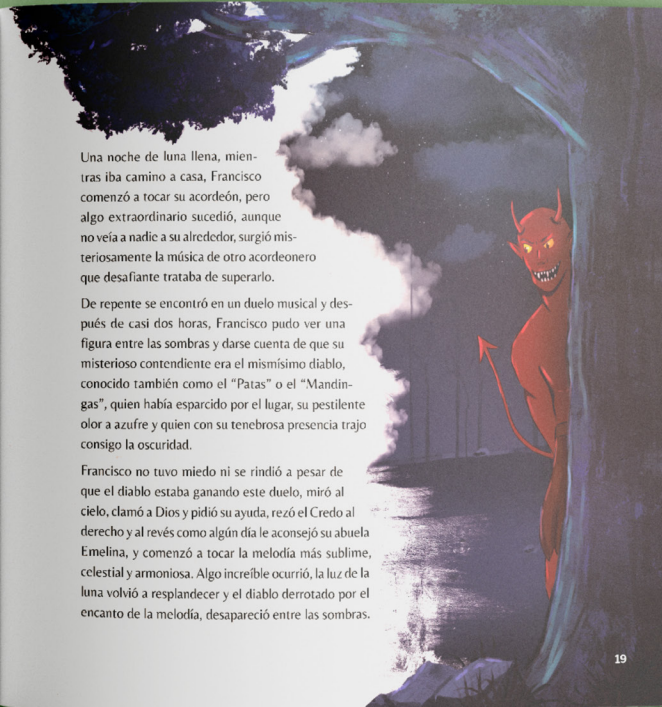
## Francisco el Hombre

**H**emos llegado a las hermosas playas del mar caribe; a lo lejos se escucha un acordeón. De pronto, se nos acerca Adela, una de las señoras que vende fruta, y nos cuenta que estamos escuchando las melodías de "Francisco el Hombre", que espantan y mantienen alejado al demonio.

Rafa, mi compañero, que es un poco impulsivo y curioso, le ha preguntado a Adela quién era ese tal Francisco, a lo que ella contestó:

"Dicen las abuelas que, en esta cálida tierra de la Guajira, nació un niño llamado Francisco. Era alto, flaco y de piel morena, tenía unos ojitos llenos de curiosidad y una risa contagiosa, pero lo que lo hacía realmente especial era su amor por la música y su don para tocar el acordeón.

Cuando creció, con su botellita de ron, viajaba de pueblo en pueblo, contando historias, llevando mensajes y cantando canciones alegres.



Una noche de luna llena, mientras iba camino a casa, Francisco comenzó a tocar su acordeón, pero algo extraordinario sucedió, aunque no veía a nadie a su alrededor, surgió misteriosamente la música de otro acordeonero que desafiante trataba de superarlo.

De repente se encontró en un duelo musical y después de casi dos horas, Francisco pudo ver una figura entre las sombras y darse cuenta de que su misterioso contendiente era el mismísimo diablo, conocido también como el "Patás" o el "Mandingas", quien había esparcido por el lugar, su pestilente olor a azufre y quien con su tenebrosa presencia trajo consigo la oscuridad.

Francisco no tuvo miedo ni se rindió a pesar de que el diablo estaba ganando este duelo, miró al cielo, clamó a Dios y pidió su ayuda, rezó el Credo al derecho y al revés como algún día le aconsejó su abuela Emelina, y comenzó a tocar la melodía más sublime, celestial y armoniosa. Algo increíble ocurrió, la luz de la luna volvió a resplandecer y el diablo derrotado por el encanto de la melodía, desapareció entre las sombras.



## Bochica y Chibchacún

**T**ras un largo viaje decidimos para  
cerca de los sitios más emblemáti-  
cos y misteriosos que se encuentran  
en el departamento de Boyacá, en el  
castillo de Bochica.  
Tras un largo viaje decidimos para  
cerca de los sitios más emblemáti-  
cos y misteriosos que se encuentran  
en el departamento de Boyacá, en el  
castillo de Bochica.

“Cuentan las historias de los Chibchas, que Bochica  
era una divinidad, un salo de barba blanca y her-  
mosa cabellera; que descendió de los cielos por  
los lados de donde sale el sol, en forma humana  
para ayudar al pueblo indígena que vivía  
una vida de escasez de alimentos, de  
y violentos; los dios sabiduría y  
conocimientos; los dios leyes y

normas; los dios vivir en armonía y respeto; y les reveló la  
insuficiencia del amor, la justicia y la honestidad por último  
les sobrevivió sobre las consecuencias de la desobediencia.  
Por esos días, el mal comportamiento de los indígenas, había  
causado la ira y el enojo de otro dios, Chibchacún, quien de-  
sarrolló un gran diluvio que azotó la región y obligó a los que  
sobrevivieron a salir la protección de Bochica, quien para  
el suelo, abrió una gran grieta por la que se desmoronó  
una gran cascadera de hilos cristalinos”, cascada  
que se llevó al fondo del abismo la inundación, para  
convertirse en un río tranquilo que humedece las tie-  
ras para su cultivo.

Bochica consideró demasiado severo y excesivo el  
castigo de ese dios y le impuso por su soberbia, una  
gran condena, que consistió en llevar eternamente so-  
bre su espalda, nuestro planeta.  
Es por esto que Chibchacún, ante su frecuente can-  
sancio y la necesidad de moverse, hace temblar y  
tambalea la tierra, produciendo terremotos más  
o menos fuertes.  
Al final de su misión en la Tierra, Bochica se  
despidió del pueblo indígena y ascendió al  
cielo prometiendo que volvería algún día  
para proteger y guiar a su pueblo.”



Example Dip Narrow Bold  
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
zABCDEFGHIJKLMNÑOPQR  
STUVWXYZ1234567890

*Títulos/principal*

Belleza  
abcdefghijklmnopqrstuvwxy  
yzABCDEFGHIJKLMNÑOP  
QRSTUVWXYZ1234567890

*Texto*

## Selección tipográfica

Se decidió combinar el **estilo llamativo** y **audaz** de la tipografía titular con la **elegancia** de la de texto para crear **contraste** y reflejar la unión entre **tradicción** y **modernidad**.

## Bachué

En nuestro recorrido por la región Andina, hemos llegado a la laguna de Iguaque, donde nos disponemos a armar nuestras carpas para pasar la noche.

Más tarde, alrededor de una fogata, Hugo y Chibchas y Muiscas, nos cuenta que nos encontramos con un lugar que es considerado sagrado para los indígenas.

Según el mito, cuando aún no había hombres en la tierra, al norte de la actual región de Tunja, existían 2 grandes lagos, Tinjacá y el Hunza. En medio de estos, en lo alto de la montaña, se encuentra una bella Laguna de Iguaque, que sirvió de cuna a una hermosa mujer llamada Bachué, quien cargando de sus brazos un niño de unos tres años de edad.

Mientras el niño crecía, Bachué se estableció en un lugar seguro y cuando él se hizo hombre, dejando hijos en cada territorio, Les enseñaron cómo cultivar, cazar y vivir en armonía con el mundo natural.

Cuando Bachué y su esposo ya eran ancianos, tomaron la decisión de volver a la laguna, en medio de lágrimas se despidieron de sus hijos, les recordaron mantener la paz entre ellos y la naturaleza, y lanzándose al agua se convirtieron en dos grandes serpientes.

Finalmente, esta mujer ha sido considerada por los pueblos indígenas como la madre de la humanidad, la diosa de la fertilidad y el agua simbolizando el ciclo continuo de vida y renacimiento.

Además, se dice, aún hoy, que Bachué se presenta ante quienes la invocan para pedir auxilio y para agradecer los favores que han recibido de ella.



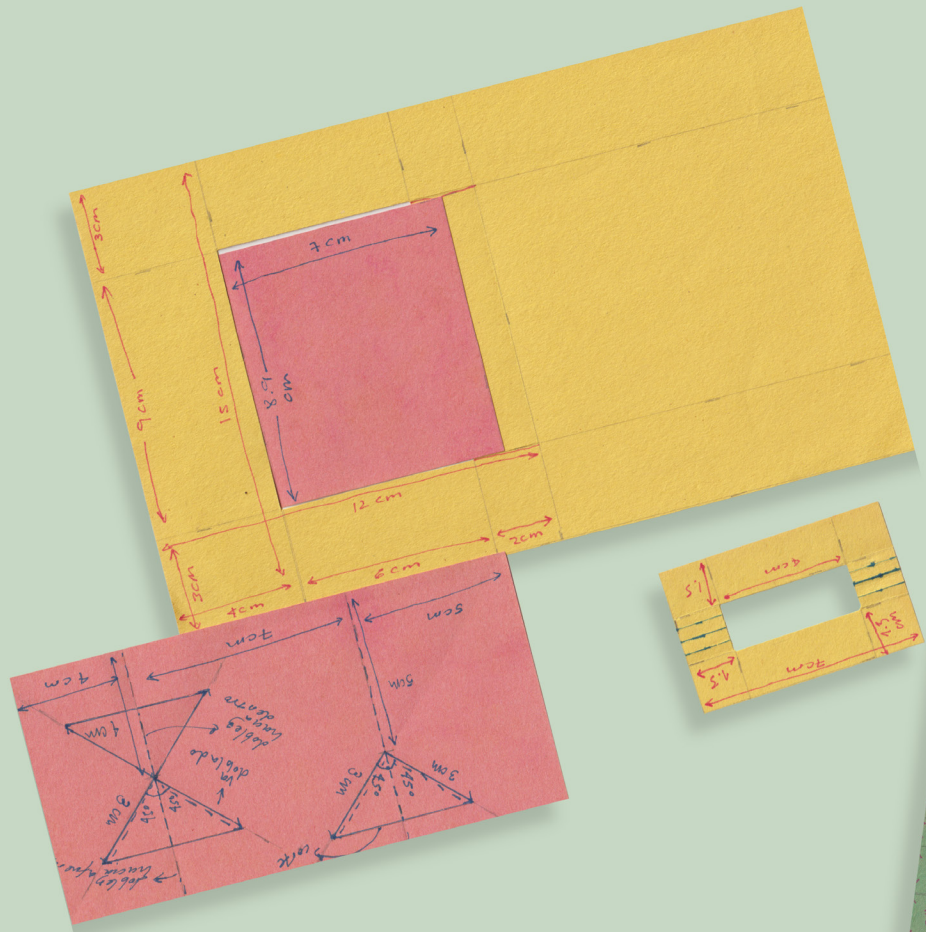
## Historia y escritura

Con el fin de rescatar y enfatizar en como se transmiten los mitos y leyendas a través de la **tradición oral**, **reescribí** y **adapte** cada una de las historias para que estas fueran relatadas tal como se hace de **generación en generación**.

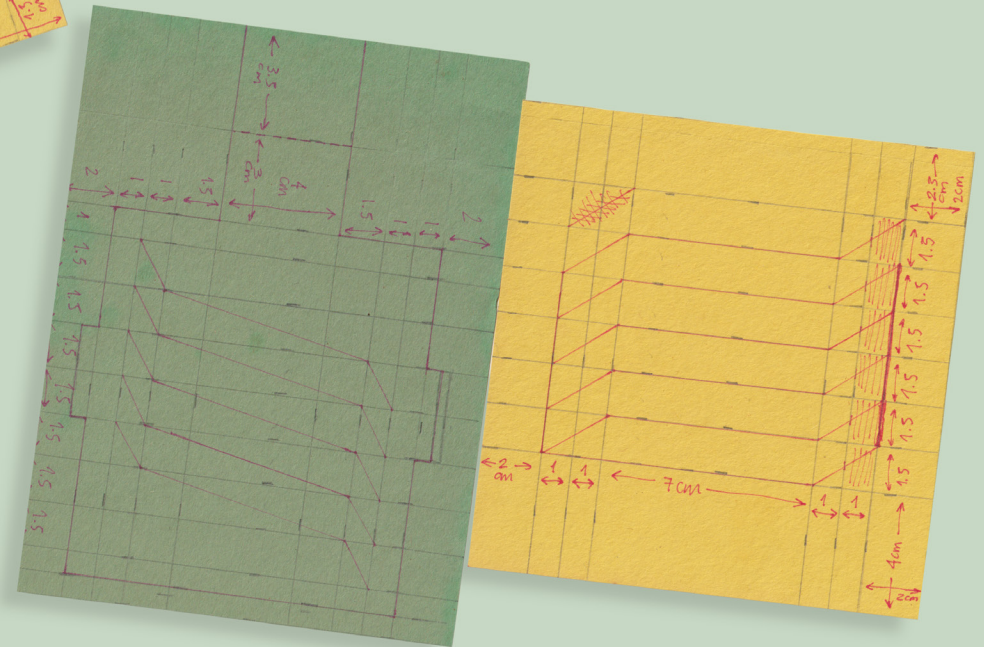
## Prototipos *Mecanismos*

Se realizaron prototipos en **baja calidad** y **alta calidad** con el fin de probar distintos métodos, formatos y medidas.

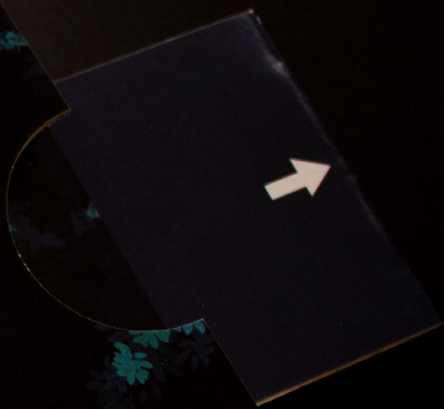
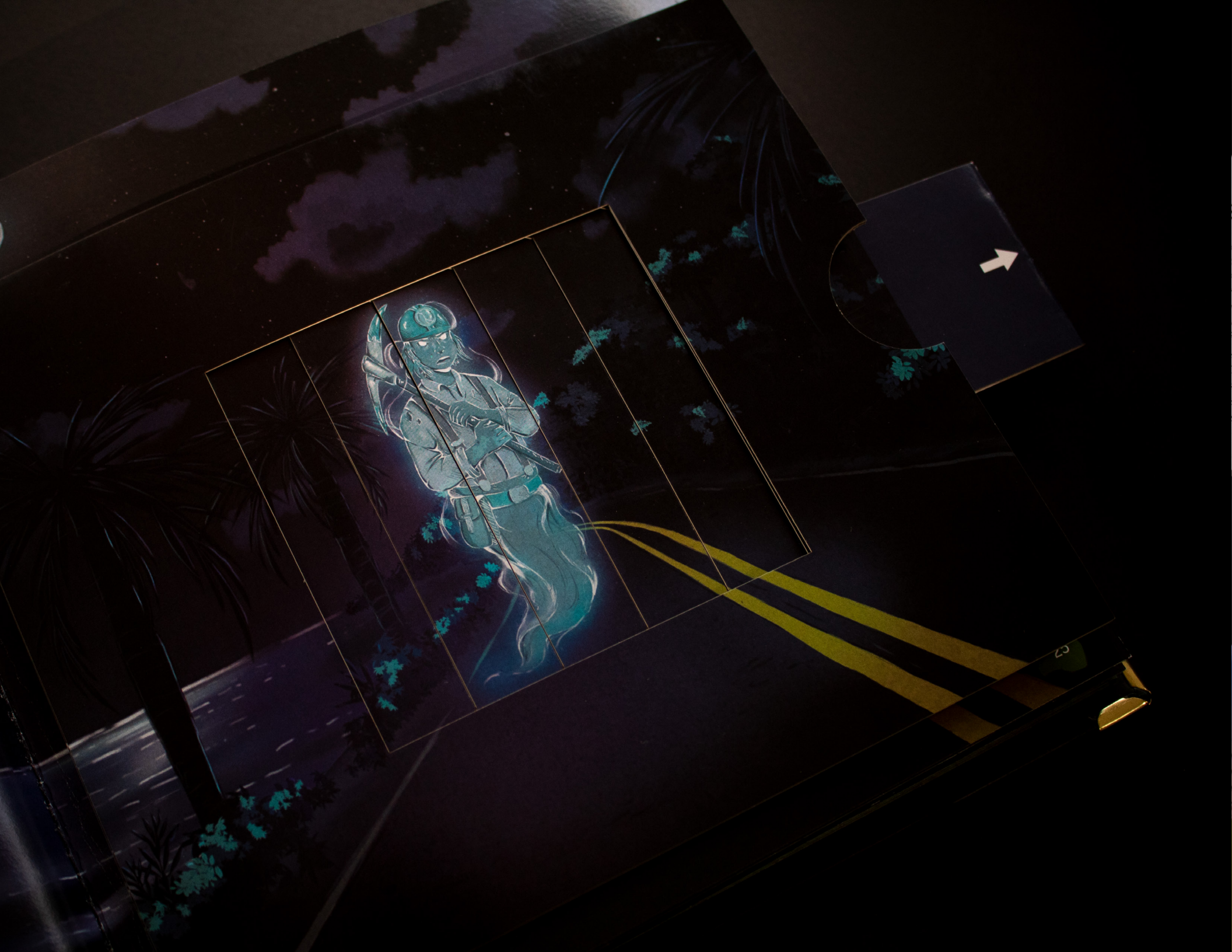
Con un total de **8 tipos** de mecanismos, cada uno fue realizado primero en **papel** y luego digitalizado en **illustrator** con su respectiva imagen. Para mayor durabilidad, el gramaje escogido para impresión fue de **270 g**.



\*prototipo mecanismo Yacu Runa



\*prototipo mecanismo Duppy



53

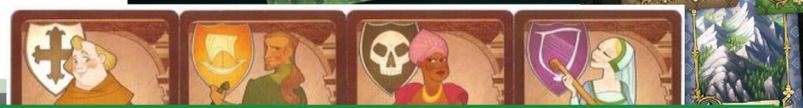


# El Yacuruna

En la región andina boliviana es conocido como el "Ejército de los Andes" por ser el más grande pez de agua dulce del mundo. Este pez es conocido por su gran tamaño y su capacidad para comunicarse con todos los seres vivos. Los que dicen haberlo visto, cuentan que es un ser mágico o como de otro mundo acuático. Al parecer vive en la noche por los ríos y lagos, mostrando un cocodrilo negro, y lleva alrededor de su cuerpo, una enorme serpiente. Otros cuentan que lo han visto transformarse en un hermoso delfín rosado. Cuando sale del agua, se convierte en un ser muy atractivo y guapo que usa sus poderes de seducción para engañar a las muchachas y bonitas para luego enamorarlas y llevarlas a las profundidades del agua para convertirlas en seres como él.

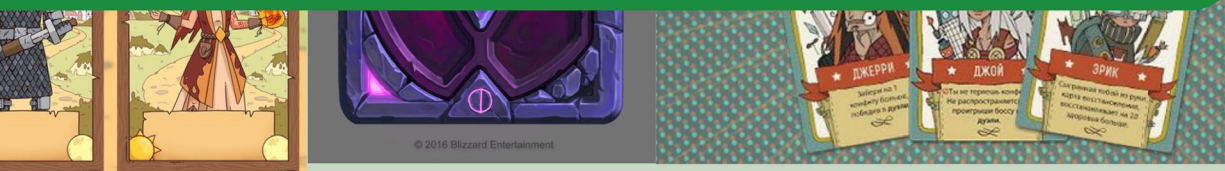


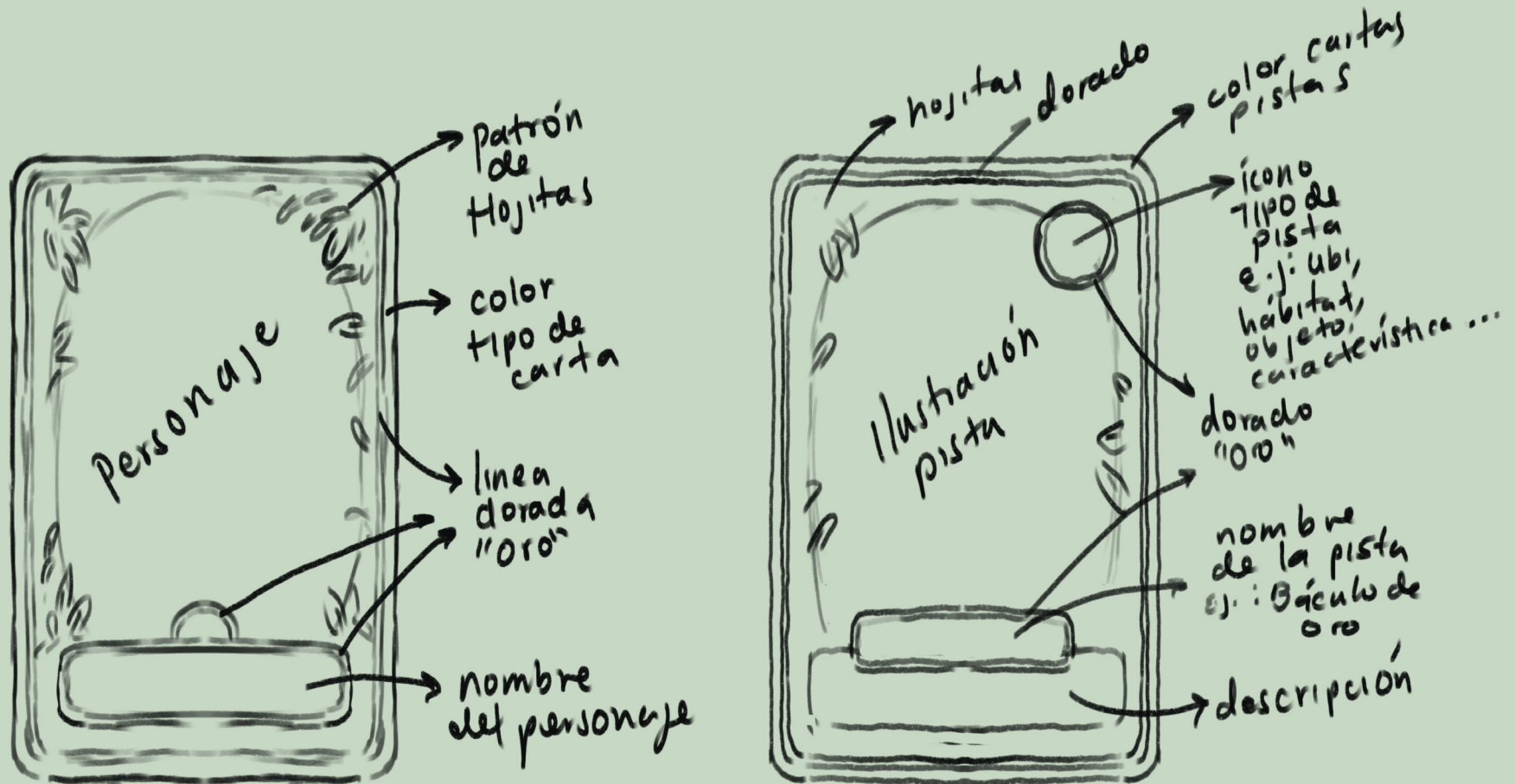




# Moodboard Cartas

Se rescatan los **marcos**, los énfasis en el **personaje**, las **descripciones** y los **símbolos**.





## Bocetos cartas

Se realizó una primera **ideación** del estilo y contenido que llevarían los distintos tipos de carta (**pista y personaje**)

## Contenido

- **14** cartas de personaje
- **90** cartas de pista en conjuntos de azul y rojo.
- **1** reloj de arena para medir el tiempo.
- Reglas de juego





La Sayona



El Riviel



Bachué



Pirata Morgan



Francisco el Hombre



Duppy



Las Sirenas



El Yacu Runa



El Riviel

Se realizaron **14 cartas** en base a los **personajes** representados anteriormente, estos serán los que los *exploradores míticos* deberán **adivinar** al jugar , utilizando sus **conocimientos adquiridos** y **colaborando en equipo**.



El Tuy





Las **pistas**, en rojo y azul, representan a los **equipos** del juego. Cada equipo cuenta con 45 pistas que **describen aspectos** que aplican a **uno o varios** personajes, por lo que la **estrategia** y la **comunicación** son esenciales para ganar el juego.

Este personaje navega por las aguas

de laguna

Este personaje disfruta jugar con los niños

los u

Este personaje es muy sabio

Este personaje tiene un compañero humano o animal

Este personaje acecha a los pescadores

Este personaje provoca terror en quien lo ve

Este personaje castiga a quienes dañan y maltratan la naturaleza

Este personaje es capaz de atraer personas con sus encantos

Este personaje tiene cabello blanco

Este personaje lleva un vestido de vegetación

Este personaje disfruta comer cangrejos

Este personaje proviene de una cantera

Este personaje sale de un lago o laguna

Este personaje navega por las aguas

Este personaje disfruta jugar con los niños



# Aventura Legendaria

+2 jugadores | 7+

# Aventura Legendaria

Un juego de Colombia Mítica

0-3



# Validación con el usuario

- Se validaron las **ilustraciones**, la **narración** de las historias y los **mecanismos**.
- Los **personajes** y sus fondos tuvieron una **buena acogida**.
- Les pareció **interesante** que las historias fueran narradas desde la perspectiva de unos niños y que se incluyeran mitos y leyendas de todas las **regiones**.
- Manifestaron que los mecanismos despertaba diferentes **emociones**, como sorpresa o intriga.



Me encantan tus dibujos muy bonitos y transmiten energía positiva y son hermosos.

Me gusta mucho el papel grueso, porque dura más y te deja leer mejor, me gusta mucho las imágenes con los fondos.

que no sea demasiado brillante y que sea de cartulina dura y cuando tú vas a jugar la cosa que es meterla no sea más suave para que cuando sea duro sea a ser fuerza y sea siempre.

Gracias por la oportunidad de estar en mí leyenda y las partes de dibujo son muy bonitas y una energía y me encanta.

Me gustaria que fuera de terror para dar miedo a las personas y tambien que fuera leyenda y poder dar miedo a las personas que lean la leyenda o tambien de amor para las personas que quieran leer cosas de amor.

QUE NO SEAN CON PAPEL CON CARTULINA

Me gustaria que fuera muy divertida o tambien de miedo y que fuera creativa, que tuvieran misterios o ruidos. Para poder ser muy miedoso u que fuera de romance, amor, robotico.

Me gustaria que fuera muy de ~~terror~~ terror y de leyendas por que son muy creativas. la idea para añadir a las personas.

Me gustaria que fuera muy divertida o tambien de miedo y que fuera creativa, que tuvieran misterios o ruidos. Para poder ser muy miedoso u que fuera de romance, amor, robotico.

Me gustaria que fuera de terror para dar miedo a las personas y tambien que fuera leyenda y poder dar miedo a las personas que lean la leyenda o tambien de amor para las personas que quieran leer cosas de amor.

QUE NO SEAN CON PAPEL CON CARTULINA

Me gustaria que fuera muy divertida o tambien de miedo y que fuera creativa, que tuvieran misterios o ruidos. Para poder ser muy miedoso u que fuera de romance, amor, robotico.

Me gustaria que fuera muy de ~~terror~~ terror y de leyendas por que son muy creativas. la idea para añadir a las personas.

Me gustaria que fuera muy divertida o tambien de miedo y que fuera creativa, que tuvieran misterios o ruidos. Para poder ser muy miedoso u que fuera de romance, amor, robotico.

Me gustaria que fuera de terror para dar miedo a las personas y tambien que fuera leyenda y poder dar miedo a las personas que lean la leyenda o tambien de amor para las personas que quieran leer cosas de amor.

QUE NO SEAN CON PAPEL CON CARTULINA

Me gustaria que fuera muy divertida o tambien de miedo y que fuera creativa, que tuvieran misterios o ruidos. Para poder ser muy miedoso u que fuera de romance, amor, robotico.

Me gustaria que fuera muy de ~~terror~~ terror y de leyendas por que son muy creativas. la idea para añadir a las personas.

Me gustaria que fuera muy divertida o tambien de miedo y que fuera creativa, que tuvieran misterios o ruidos. Para poder ser muy miedoso u que fuera de romance, amor, robotico.

# Conclusiones del proyecto:

- 1** El proyecto resalta la importancia de preservar y revitalizar el patrimonio cultural inmaterial de Colombia a través de la enseñanza interactiva de mitos y leyendas, fomentando un vínculo más profundo entre los niños y sus raíces culturales.
- 2** La interacción autónoma en el libro estimula el pensamiento crítico y la creatividad, mientras que el juego de cartas en equipo fomenta habilidades sociales y el aprendizaje colaborativo. Esta combinación equilibra la exploración individual con la cooperación, enriqueciendo la experiencia educativa de manera integral.
- 3** El aspecto innovador de este proyecto radica en la integración de la tradición cultural con herramientas de aprendizaje atractivas que se diferencian de los métodos convencionales. La interactividad, la ingeniería del papel y el juego, generan una conexión significativa, emocional y duradera con los mitos, leyendas y tradiciones, pues poseen un valor añadido y un factor diferenciador que vuelve entretenido todo el proceso.



**Prepárate para emprender un emocionante viaje a través de los fascinantes mitos y mitos de Colombia!**

En esta libro interactiva los lectores se convertirán en auténticos exploradores míticos. Desde las profundidades de la Amazonia hasta las cumbres de la cordillera Andina, los niños se sumergirán en un universo lleno de misterio y magia. Acompañados por emocionantes legendarios como el Tio, el Hombre Camán, la Sirena y muchos más, aprenderán sobre la riqueza cultural y folclórica de nuestro país mientras se divierten con mecanismos, ilustraciones vibrantes y narrativas cautivadoras.



**Colombia  
Mítica**

Sofía Díaz Velásquez

## Recomendaciones:

-Plantear la posibilidad de desarrollar experiencias interactivas adicionales y complementarias con ayuda de la tecnología con el fin de expandir el alcance y la accesibilidad del proyecto.

-Colaborar con instituciones educativas y culturales, así como bibliotecas y editoriales para continuar divulgando el proyecto de manera que llegue a más Exploradores Míticos en Colombia.

# Citas y referencias

Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. (2004). User-centered design. Bainbridge, W. Encyclopedia of Human-Computer Interaction. Thousand Oaks: Sage Publications, 37(4), 445-456.

Arango Cano, J. (1985). Mitos, leyendas y dioses chibchas (Vol. 6). Plaza y Janes Editores Colombia SA.

Bedoya, A. (1997). ¿Qué es interactividad?. Revista Electrónica Sin Papel.

Brenes, R. O. (2018). Palabra: articulación y encuentro desde el mito y la leyenda. Repertorio Americano, (28), 121-128.

Birmingham, D. (2010). Pop-up design and paper mechanics: How to make folding paper sculpture.

Dam, R. F., & Siang, T. Y. (2021). What is

design thinking and why is it so popular?. Interaction Design Foundation.

Freré Arauz, J. S., Véliz Gavilanes, J. P., Sarco Áleman, E. M., & Campoverde Jiménez, K. J. (2022). La percepción, la cognición y la interactividad. RECI-MUNDO, 6(2), 151-159.

Gac Sanit. (2010). Imaginarios: Teorías. Publicado por Elsevier España, S.L. Gaceta Sanitaria. DOI: 10.1016/j.gaceta.2010.06.005

García Rodríguez, G. O. (2019). Aproximaciones al concepto de imaginario social. Civilizar Ciencias Sociales y Humanas, 19(37), 31-42.

González Cortés, F. (2001). Fantasmagorías. Mitos y leyendas del pacífico colombiano. Litocencia.

Jiménez, M. (2017). La tradición oral como parte de la cultura. ARJÉ. Revista de Postgrado FaCE-UC, 11(20), 299-306.

Lazaro Bacilio, J. C. (2020). Mitos y leyendas.

Lukita, H.B., Sujana, Y., & Budiyo, C. (2017). Can interactive learning improve learning experience? A systematic review of the literature. International Conference on Teacher Training and Education 2017 (ICTTE 2017) (pp. 495-500). Atlantis Press.

Manero Brito, R., & Soto Martínez, M. A. (2005). Memoria colectiva y procesos sociales. Enseñanza e investigación en psicología, 10(1), 171-189.

Mincultura. (s.f.). Patrimonio Cultural Inmaterial. <https://patrimonio.mincultura.gov.co/patrimonio/Paginas/default.aspx>

Molano, O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. Revista opera, (7), 69-84.

Niño, H. (1996). Primitivos relatos contados otra vez: héroes y mitos amazónicos. Bogotá: Panamericana Editorial.

O'Rourke, J. (2022). Pop-up geome-

try: the mathematics behind pop-up cards. Cambridge University Press.

Padilla Beltrán, L. P. (2017). Guía Didáctica para el Desarrollo de la Creatividad Aprendizaje Interactivo. Educación Inicial. Universidad de Guayaquil. Ecuador. Repositorio.ug.edu.ec

Piaget, J. (1976). Desarrollo cognitivo. España: Fomtaine.

Pulido Moya, A. L. (2003) Relación pedagógica entre el mito y la educación artística. Sistematización de una experiencia innovadora en la unidad técnico agropecuaria San Ramón de Funza [Tesis de pregrado, Universidad de la Sabana]. Intellectum - Universidad de la Sabana. <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/5676>

Rico, E. (2021). Conoce a Edgar Romanos, El "Hombre Caimán" De Plato, magdalena. Radio Nacional de Colombia. <https://www.radionacional.co/cultura/tradiciones/leyenda-hombre-caiman-edgar-romanos#:~:text=Seg%C3%BAAn%20la%20leyenda%2C%20un%20amigo,humano%20y%20cuerpo%20de%20caim%C3%A1n.>

Repetto, L. (2006). Memoria y patrimonio: algunos alcances. Pensar Iberoamerica. Revista de Cultura, 8.

Regiones de Colombia. (n.d.). 5 Mitos y Leyendas de la Región Insular Colombiana. RegionesdeColombia.org. <https://regionesdecolombia.org/region-insular/5-mitos-y-leyendas-de-la-region-insular-colombiana/>

Román, C. (2010). Leyendas de Colombia. Bogotá. Libros & Libros S.A, Hillman Publicaciones S.A.

Samour, H. (2006). Globalización, cultura e identidad. Revista Teoría y Praxis, (7), pp. 66-86.

Secretaría de Cultura Valle del Cauca. (2023). El Riviel. YouTube. <https://youtu.be/4X1UWNTneJk>

SINIC. (s.f.). Colombia cultural - mitos y leyendas - Arauca. SINIC - Sistema Nacional de Información Cultural. <https://www.sinic.gov.co/SINIC/ColombiaCultural/ColCulturalBusca.aspx?AREID=3&SECID=8&IdDep=81&COLTEM=212>

Solarte Lindo, F. (2006). El hombre con cola de león. Mitos y leyendas indígenas de Colombia. Bogotá: Panamericana Editorial.

Unesco. (2018). Textos fundamenta-

les de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de 2003. [https://ich.unesco.org/doc/src/2003\\_Convention\\_Basic\\_Texts\\_2018\\_version-SP.pdf](https://ich.unesco.org/doc/src/2003_Convention_Basic_Texts_2018_version-SP.pdf)

Valero, A. L., & Fernández, E. E. (2001). De mitos, leyendas y cuentos: necesidad didáctica del género narrativo. Contextos Educativos. Revista de Educación, (4), 241-250.

Valverde, A. (2005). La tradición oral: entre la enseñanza y la historia. Recuperado de <http://revistas.utadeo.edu.co/index.php/int/article/view/807>.

Villa, E. (1989). La literatura oral: Mito y leyenda. IADAP: Revista del Instituto Andino de Artes Populares del Convenio Andrés Bello, 12, 37-42

Villa Posse, E. (1993a). Mitos y leyendas de Colombia: Mitología Indígena (Vol. 1). Ediciones IADAP.

Villa Posse, E. (1993b). Mitos y leyendas de Colombia: Leyendas y cuentos del folclor (Vol. 2). Ediciones IADAP.

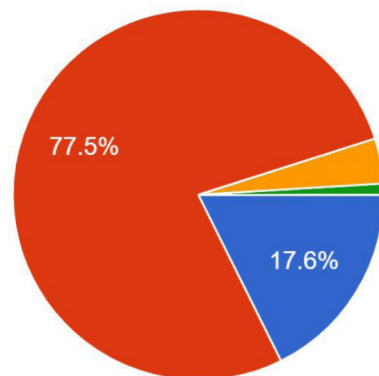
We Love Villavo. (2021). El Tuy: Mitos y Leyendas del Llano. <https://www.welovevillavo.com/post/el-tuy-mitos-y-leyendas-del-llano>

# Anexos:

## Encuesta a público general:

### a. Género

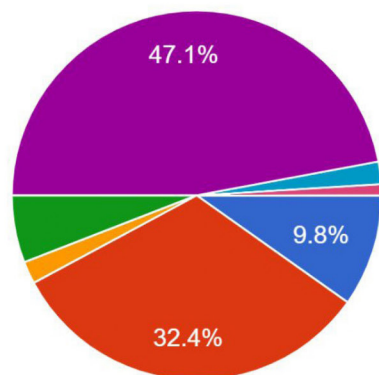
102 responses



- Hombre
- Mujer
- No binario
- Prefiero no decirlo

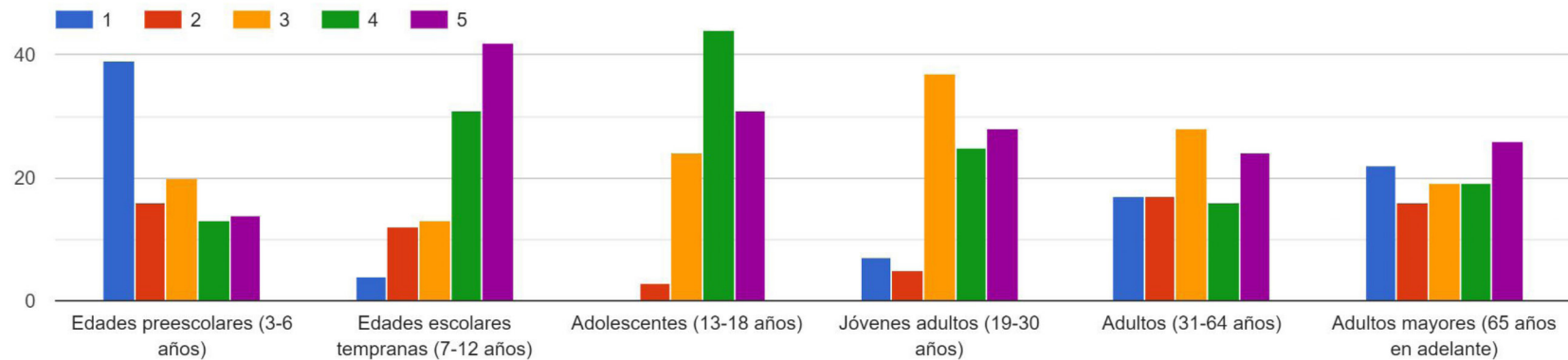
### b. Edad

102 responses



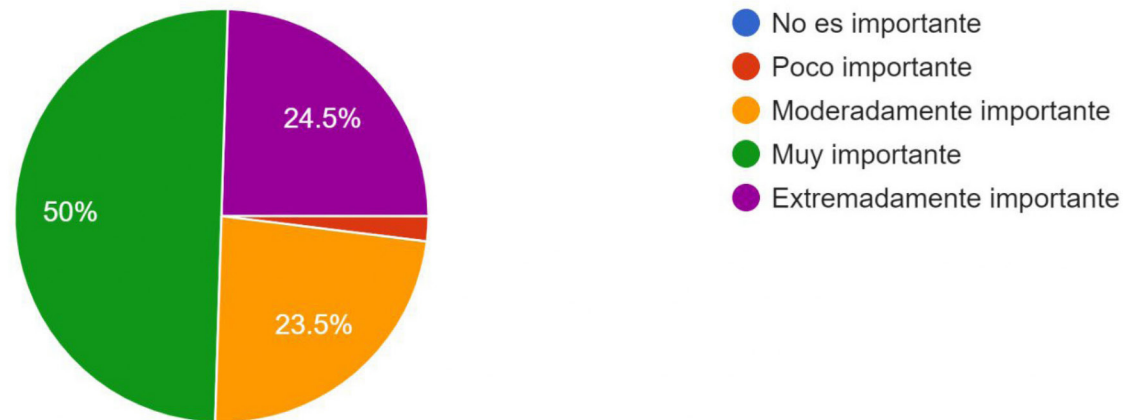
- 18 años o menos
- 19 a 24 años
- 25 a 30 años
- 31 a 40 años
- 40 a 60 años
- Mayor de 60 años
- Menor de 18 años

1. ¿En qué edad/es considera que es más pertinente aprender sobre mitos y leyendas colombianas? Por favor valorar de 1 a 5, siendo 1 poco pertinente y 5 muy pertinente.

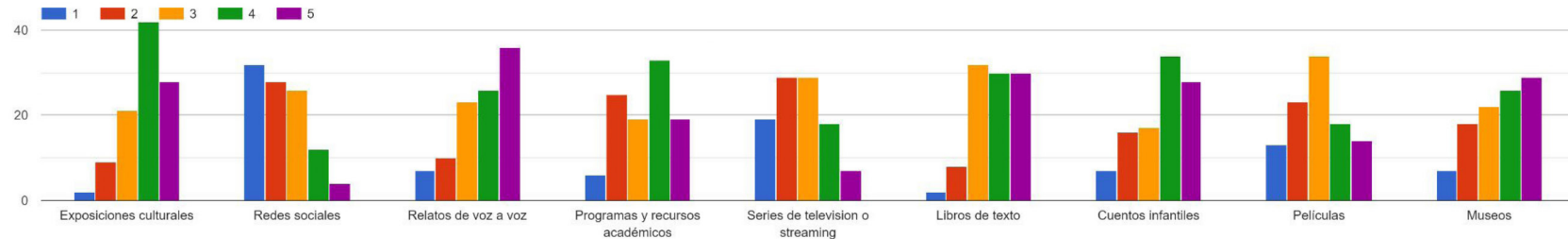


2. ¿En qué grado de importancia considera que los mitos y leyendas hacen parte de la identidad cultural de Colombia? Por favor seleccione solo 1 respuesta.

102 respuestas

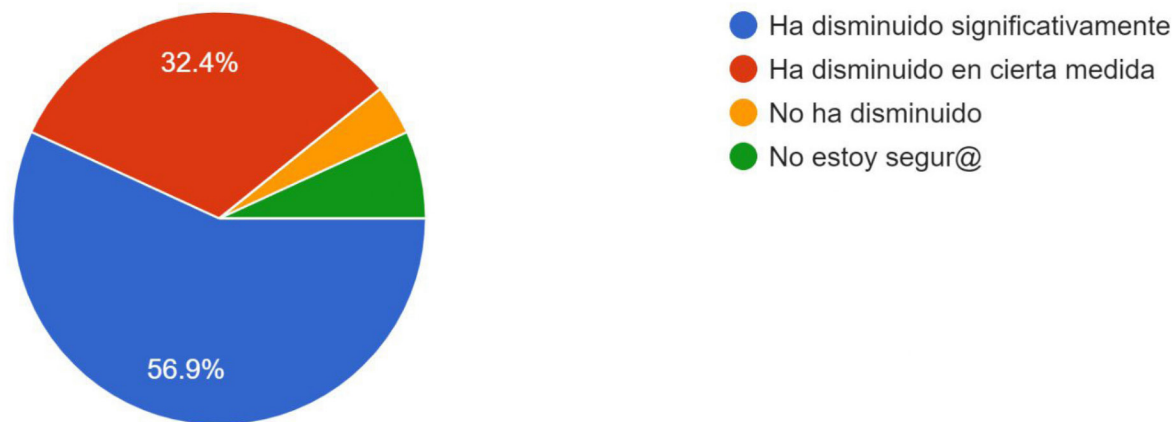


3. ¿En dónde considera que es más frecuente encontrar contenidos relacionados con mitos y leyendas colombianas? Por favor valorar de 1 a 5, siendo 1 poco frecuente y 5 muy frecuente.

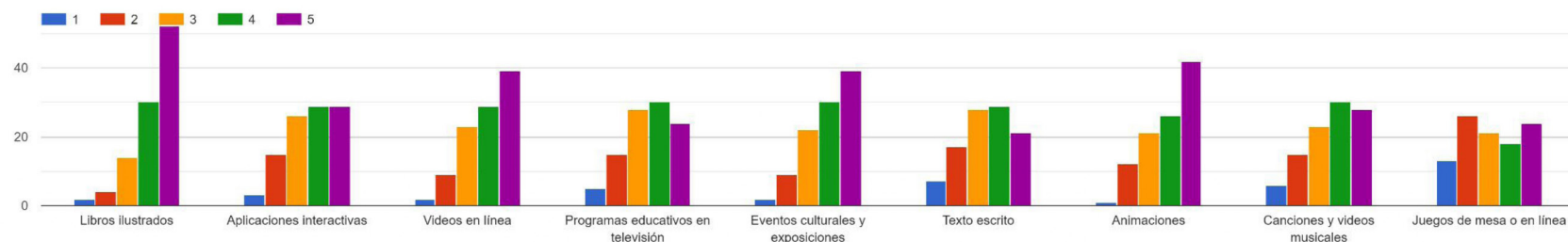


4. ¿En qué medida considera que con el tiempo ha disminuido la visibilidad de los mitos y leyendas colombianas en la cultura actual? Por favor seleccione solo 1 respuesta.

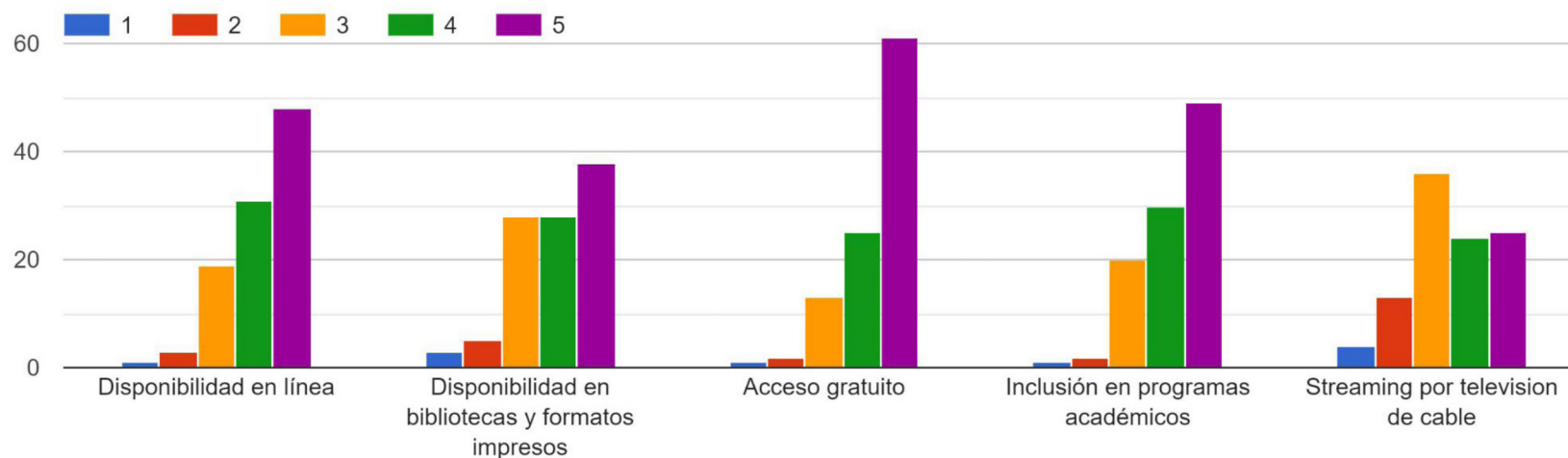
102 respuestas



5. ¿Qué medios o canales considera más accesibles para el aprendizaje y la comprensión sobre mitos y leyendas colombianas? Por favor valorar de 1 a 5, siendo 1 poco pertinente y 5 muy pertinente.

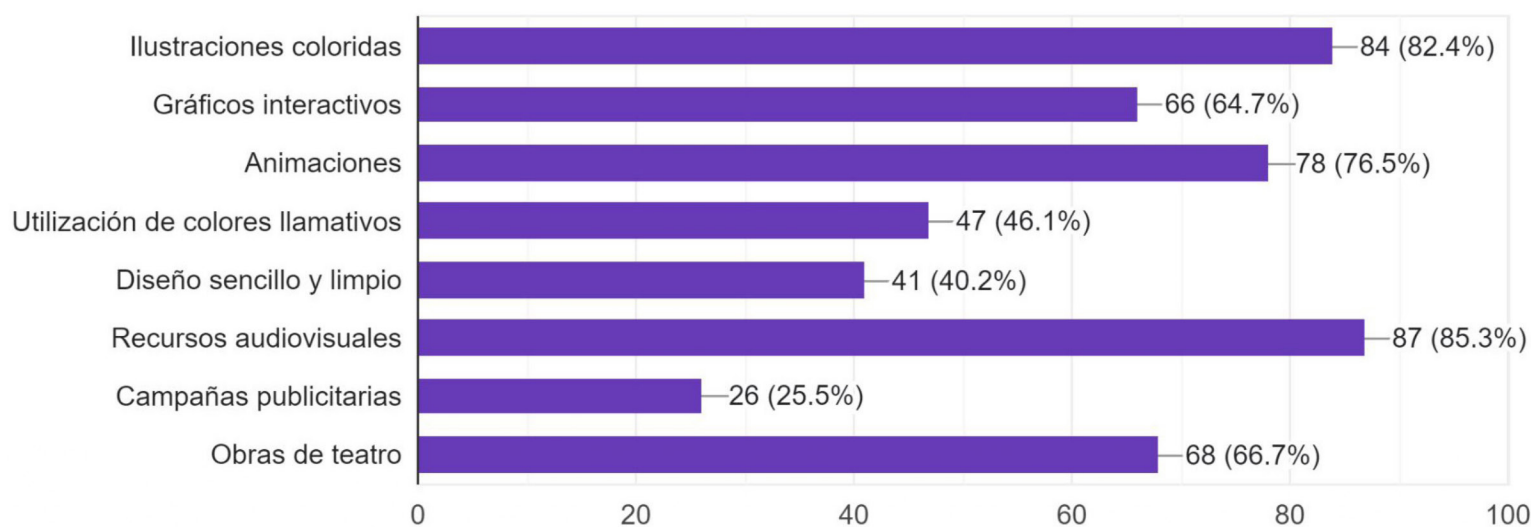


6. ¿Qué factores considera más importantes para garantizar que los contenidos de mitos y leyendas colombianas sean de fácil acceso para todos los colombian... de 1 a 5, siendo 1 poco pertinente y 5 muy pertinente.



7. ¿Qué elementos de comunicación considera más llamativos para aprender sobre mitos y leyendas colombianas? Seleccione el número de respuestas que considere pertinentes.

102 respuestas



# Google Trends:

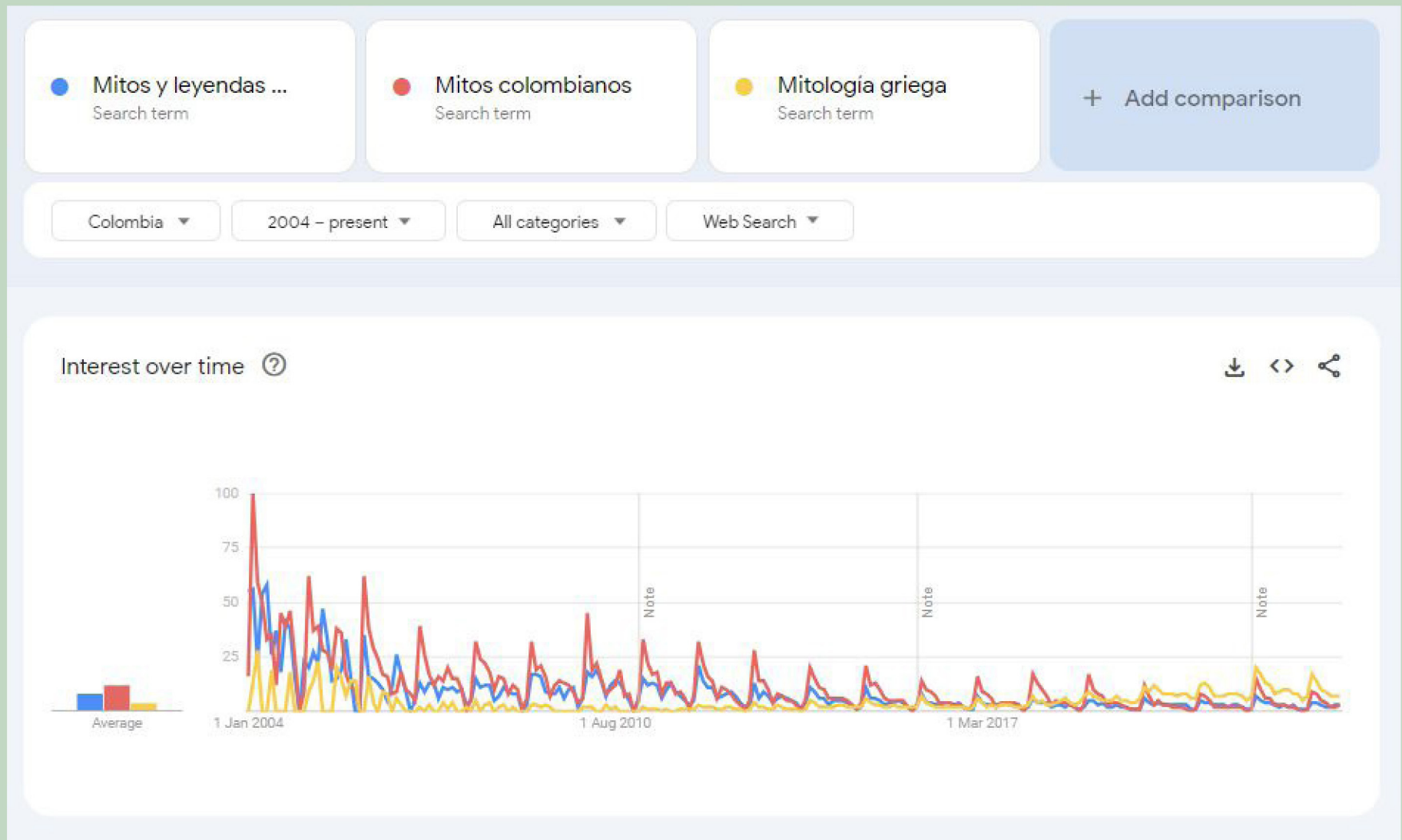


Imagen 1. Gráfico generado por Google Trends en el que se analizan la tendencia de búsqueda de los términos “Mitos y Leyendas de Colombia”, “Mitos colombianos” y “Mitología griega” en Colombia desde 2004 hasta el presente.

## Ngram Viewer:

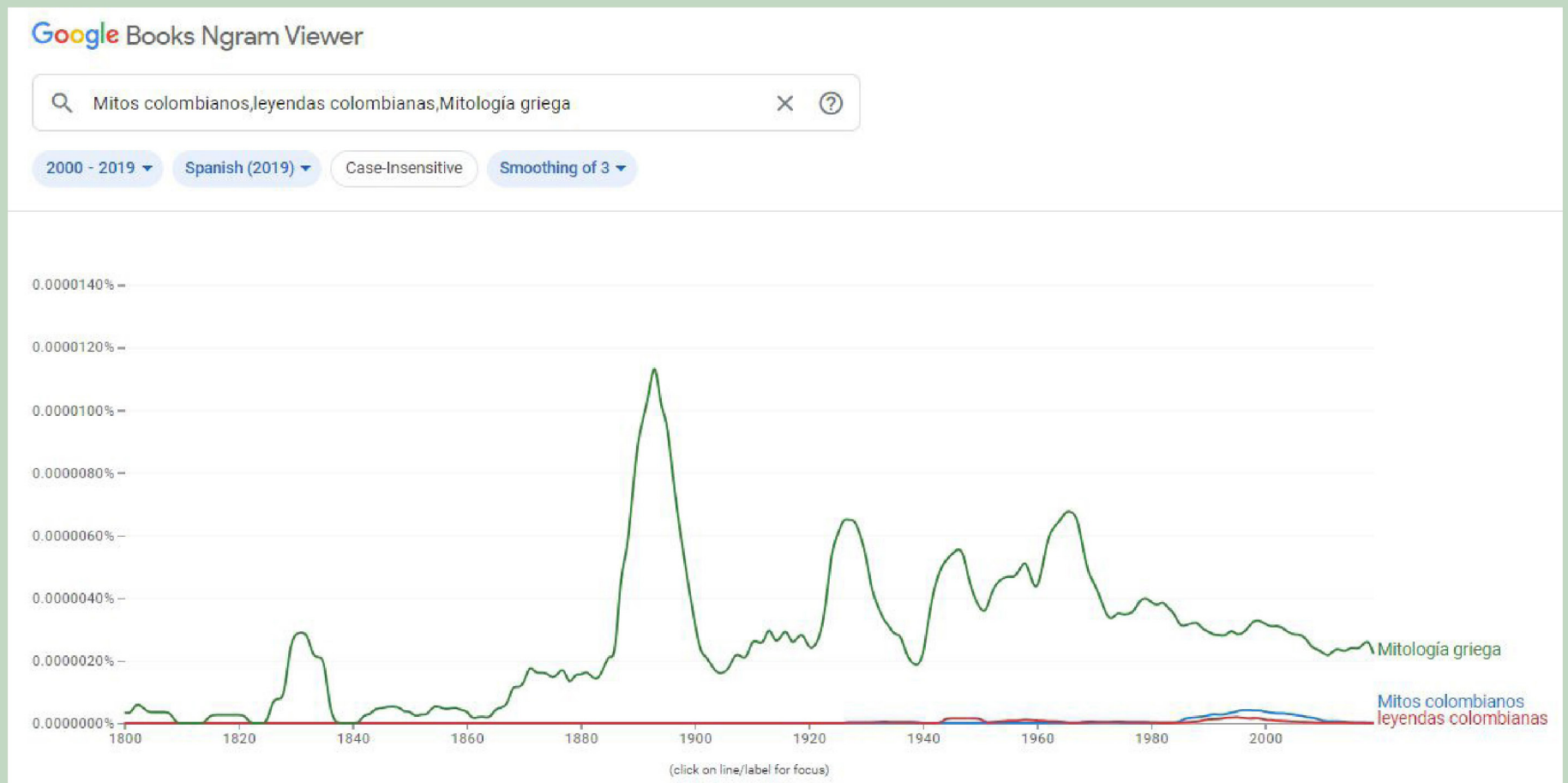


Imagen 2. Gráfico generado por Google Ngram Viewer en el que se analiza la ocurrencia de los términos “Mitos colombianos”, “Leyendas Colombianas” y “Mitología griega” en libros en español a lo largo del tiempo.

# Guía Focus group:

## Introducción:

- Saludo y presentación personal: nombre, edad...
- Comunicar la razón de la reunión: explorar mitos y leyendas de Colombia para un proyecto educativo.

## Conocimientos Previos:

- Presentación de los participantes: nombre, edad, grado y ¿cuál es su actividad favorita?
- ¿Alguien puede decirme qué son los mitos y las leyendas?
- ¿Han escuchado sobre Mitos y Leyendas Colombianas? Preguntar a los niños si han escuchado alguna vez sobre mitos o leyendas y qué saben al respecto.
- Si sí, ¿puedes mencionar alguna que recuerdes?

## Actividad - Lectura de una leyenda:

- Francisco, el hombre.

## Discusión después de la lectura:

- ¿Qué les pareció la leyenda?
- ¿Les gusta este tipo de historias?
- ¿Quisieran conocer más cómo está?
- ¿Qué fue lo que más les llamó la atención?
- ¿cómo se imaginan a Francisco el hombre?

## Preferencias y opiniones de aprendizaje:

- ¿Cómo prefieren aprender cosas nuevas? Indagar sobre las preferencias de aprendizaje (leyendo, jugando, viendo videos, dibujos, haciendo actividades, talleres...)
- ¿Prefieren aprender a través de actividades prácticas, como experimentos o proyectos o juegos, o a través de la teoría y la explicación?
- ¿les gusta aprender de manera individual, es decir solos, en grupo, con sus amigos o compañeros, o una combinación de ambos?
- ¿Qué temas o áreas de estudio les gustan o interesan más?¿pueden decirme algunos?
- ¿Qué opinan sobre la inclusión de elementos visuales coloridos e interactivos, como gráficos, dibujos, vídeos, sonidos o ilustraciones, en los materiales educativos?¿les gusta?

## Nivel de Interés:

- ¿Les gustaría aprender más sobre mitos y leyendas de Colombia?
- ¿Tienen alguna idea de cómo podría hacer el aprendizaje de leyendas más divertido e interesante para ustedes?

## Cierre:

- Agradecer a los niños por su participación.

- Invitar a compartir cualquier comentario adicional o sugerencia.

## Despedida







