



Formando líderes para la construcción
de un nuevo país en paz

RESCATE DE MITOS Y LEYENDAS TRADICIONALES COLOMBIANAS A TRAVES
DEL DESARROLLO DE VIDEOJUEGO NARRATIVO

Fredy Alexander Ardila Millan
Cód. 1095511395

Asesor
Richard Elíseo Mendoza

Universidad de Pamplona
Facultad de Ingeniería y Arquitectura
Programa de Diseño Industrial
Pamplona, Norte de Santander

Agradecimientos

El éxito es el resultado final de un camino lleno de obstáculos y mucho trabajo, la persistencia y la pasión son cualidades que nos permite sobrellevar las dificultades, pero lo verdaderamente importarte son todos los seres que nos motivan a la superación personal aquella que con sus consejos nos impulsan, por ello quiero agradecer.

A Dios, por la vida y concederme llegar a este punto de mi formación académica, a mi madre por su verriquera por confiar siempre en mí y que pese a las dificultades brindarme su comprensión y apoyo total, por ser la fuerza que me motiva a seguir adelante, a mi padre por ser ese ejemplo de persona noble el que me enseñó a sobrellevar y resolver todo con calma por aconsejarme en esos momentos donde más lo necesite, a mis hermanos por brindarme su cariño y estar al pendiente de mi

A los amigos y compañeros que ayudaron a ver el potencial en mí, por su paciencia para enseñarme, corregir mis falencias y por aconsejarme, A esas personas externas que con su cariño y amor estuvieron al tanto que no me faltase nada, agradezco a cada uno de los docentes que a lo largo de mi formación académica transmitieron conocimiento y permitieron llegar a ser el profesional que soy ahora.

Finalmente, a mí por ser perseverante, por buscar aprender constantemente, por no darme como vencido, por encontrar la motivación y permitirme transmitir mis conocimientos a cada una de las personas que en su momento lo necesitaron.

TABLA DE CONTENIDO

Contenido

Agradecimientos	2
TABLA DE CONTENIDO	3
1. RESUMEN	5
2. ABSTRACT	6
3. INTRODUCCIÓN	7
4. JUSTIFICACIÓN	8
5. PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	9
6. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	9
7. OBJETIVOS	10
7.1.1. OBJETIVO GENERAL	10
7.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
8. METODOLOGÍA	10
8.1.1. FASE ANALÍTICA	10
8.1.2. Mitos y leyendas de la región Andina colombiana	12
Madre monte.....	12
La pata sola.....	13
El hojarasquin del monte	14
9. FASE CREATIVA.....	14
9.1.1. Fase ejecutiva	18
9.1.2. Comunicación.	21
9.1.3. Instagram.....	21
10. DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO.....	22

10.1.1. Segmentación	24
11. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	25
12. CONCLUSIONES	26
13. BIBLIOGRAFÍA	27
Bibliografía	27

TABLA DE FIGURAS

Figura 1 Región andina colombiana, fuente: autor 2022	12
Figura 2 madre monte, fuente: autor- midjourney 2022	13
Figura 3 la pata sola, fuente: autor midjourney 2022	14
Figura 4 el hojarasquin del mote, fuente: autor midjourney 2022	14
Figura 5 bocetos madre monte, fuente: autor 2022	15
Figura 6 Alternativa final madre monte y paleta de colores, fuente: autor 2022	15
Figura 7 Bocetos hojarasquin del monte., fuente: autor 2022	16
Figura 8 Alternativa final hojarasquin y paleta de colores, fuente: autor 2022	16
Figura 9 Bocetos personaje principal (campesino), fuente: autor 2022	17
Figura 10 Alternativa final campesino y paleta de colores, fuente: autor 2022	17
Figura 11 personaje madre monte, escenario. Fuente: autor 2022	18
Figura 12 personaje final madre monte, fuente: autor 2022	18
Figura 13 personaje hojarasquin del monte escenario, fuente: autor 2022	19
Figura 14 personaje final hojarasquin del monte, fuente: autor 2022	19
Figura 15 personaje campesino, escenario, fuente: autor 2022	20
Figura 16 personaje final campesino, fuente: autor 2022	20
Figura 17 Sitio web fuente: autor, 2022	21
Figura 18 planteamiento montaje plataforma instagram, fuente: Autor, 2022	22
Figura 19 planteamiento Instagram, fuente: autor 2022	22
Figura 20 planteamiento juego narrativo tradición oral mitos y leyendas, fuente: autor, 2022	23
Figura 21 planteamiento modo respuestas juego, fuente: autor 2022	24
Figura 22 tipos de marketing, fuente: autor 2022	24

1. RESUMEN

El propósito de este proyecto es dar a conocer los mitos y leyendas de la región Andina Colombiana a través del planteamiento de un videojuego narrativo que resalte la importancia de estos y a su vez fortalezca la educación y el interés por las tradiciones orales de la región.

El proyecto va dirigido principalmente a la educación básica primaria y básica secundaria sin descartar a otras ramificaciones de usuarios interesados por la tradición oral, la cultura, los videojuegos y la historia del país.

Los objetivos del proyecto buscan reconstruir y desarrollar estrategias para transmitir la tradición oral de los mitos y leyendas, para ello el proceso de desarrollo del proyecto está guiado por los parámetros de una metodología proyectual de diseño la cual permite llegar a resultados más innovadores, coherentes y justificados. Se obtuvo como resultado la construcción de un guion que permite adaptar los mitos y leyendas a un contexto de videojuego, a partir de la investigación de características principales de los personajes junto a la dirección de arte y se logró desarrollar una serie de ilustraciones y ambientaciones de personajes que serán utilizados como parte del videojuego y herramienta de monetización (NFT).

La comunicación, venta y distribución del producto resultado estará asignada por un canal directo de fabricante - usuario, de igual manera se hará publicidad del proyecto y los productos a través de la red social Instagram y páginas web.

Palabras clave— narrativa, mitos, leyendas, aprendizaje, videojuegos, comunicación.

2. ABSTRACT

The purpose of this project is to make known the myths and legends of the Colombian Andean region through the creation of a narrative video game that highlights the importance of these myths and legends and at the same time strengthens education and interest in the oral traditions of the region.

The project is aimed primarily at primary and secondary education without ruling out other branches of users interested in oral tradition, culture, video games and the history of the country.

The objectives of the project seek to reconstruct and develop strategies to transmit the oral tradition of myths and legends, for this, the development process of the project is guided by the parameters of a design methodology which allows to reach more innovative, coherent and justified results. The result was the construction of a script that allows to adapt the myths and legends to a video game context, from the investigation of the main characteristics of the characters together with the art direction, it was possible to develop a series of illustrations and settings of characters that will be used as part of the video game and monetization tool such as the NFT.

A direct manufacturer-user channel will assign the communication, sale and distribution of the resulting product, in the same way the project and the products will be advertised through the social network Instagram and websites.

Keywords- narrative, myths, legends, learning, video games, communication.

3. INTRODUCCIÓN

Este trabajo muestra una recopilación de mitos y leyendas de la región andina de Colombia, el cual se busca ser un bosquejo de la tradición oral de la región. Se define que los mitos y leyendas colombianas son la representación de las tradiciones étnicas y religiosas de cada cultura en donde se muestra personajes heroicos, asombrosos y dioses, así mismo representaban sus miedos y prácticas; dentro de los mitos más representativos de la región podemos encontrar historias como la del hojasquin del monte, la pata sola, la madre monte, el pate tarro, los duendes entre otros.

El trabajo recrea a través de imágenes y relatos el pasado histórico de la región. El objetivo del proyecto busca desarrollar estrategias para transmitir la tradición oral (mitos y leyendas) de la región Andina colombiana a través del diseño de un videojuego dirigido hacia un público objetivo de jóvenes estudiantes de escuelas y secundarias que a través de una herramienta lúdica pedagógica estimulen el querer aprender sobre la cultura y tradición oral del país (López, 2001)

Sabemos que con la modernidad no basta solo con la investigación de relatos de mitos y leyendas para poder progresar en la recuperación de las tradiciones orales, por ello se plantea una herramienta distinta e innovadora.

4. JUSTIFICACIÓN

Durante mucho tiempo dio la impresión que los juegos eran la antítesis del aprendizaje, sin embargo, la opinión popular ha cambiado durante los últimos años mostrando la conexión que existe entre los juegos y el aprendizaje. Durante la última década ambos han estado conectados mucho más de lo que parece. Los juegos ayudan a experimentar con nuevas identidades, a explorar opciones y consecuencias, y a probar nuestros propios límites. Mediante los juegos es posible el desarrollo de habilidades sociales (Perrota et al., 2013)

Los videojuegos, más allá de ser parte del entrenamiento cotidiano de distintas generaciones es una herramienta que mediante su uso permite transmitir saberes y conocimientos por ello la importancia de apropiarse de estas con el propósito de enseñar. Por lo tanto, Identificada la importancia de las costumbres, tradiciones y saberes culturales de la nación junto a la necesidad de darlas a conocer, es pertinente el uso de las herramientas digitales como los videojuegos, ya que su lenguaje interactivo permite educar de forma lúdica a las nuevas generaciones.

Los videojuegos son objetos culturales y como tales son vehículos de significaciones construidas que socializan a los miembros de una comunidad en los relatos, valores y contenidos socialmente aceptados, o que canalizan los cuestionamientos, desafíos y contradicciones que estos relatos plantean.

Actividades interactivas en entornos interconectados permiten el desarrollo de habilidades sociales, participación activa en calidad de emisor, circulación por itinerarios no lineales e hipertextuales en la búsqueda, selección y consumo de información, conformación de comunidades virtuales y nuevas formas de intervención social y política (Arcila Calderón, 2006 p.19).

5. PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

La tradición oral es una de las formas que ha ayudado a pervivir algunos relatos, cuentos, mitos, leyendas de las diferentes regiones de nuestro país, que ha construido una memoria histórica que aporta para establecer unos intercambios de saberes comunitarios, la paz y seguir forjando patrimonio. Edward Sapir (1954) afirma, que el habla es una actividad humana que varía sin límites precisos en los distintos grupos sociales, porque es una herencia puramente histórica del grupo, producto de un hábito social mantenido durante largo tiempo.

Los mitos y las leyendas son parte de la historia y tradiciones de la población colombiana que expresan la diversidad étnica y religiosa. Andrea Calderón García (2021) menciona que el mito hace referencia a un relato maravilloso cuyos protagonistas son personajes sobrenaturales como lo son dioses, monstruos o héroes, por otro lado, la leyenda es una historia transmitida por tradición oral, la cual combina elementos reales imaginarios o maravillosos, enmarcados en un contexto geográfico e histórico.

Actualmente, en la era digital hemos vivido unos cambios en nuestras formas de comunicarnos, los cuales han traído ventajas, y retos como seguir brindando saberes, conocimientos, costumbres a las nuevas generaciones con la finalidad de conservar el patrimonio cultural colombiano.

6. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo desarrollar estrategias para transmitir la tradición oral (mitos y leyendas) de la región Andina colombiana a través del diseño de un videojuego?

7. OBJETIVOS

7.1.1. OBJETIVO GENERAL

Desarrollar estrategias para transmitir la tradición oral (mitos y leyendas) de la región Andina colombiana a través del planteamiento de un videojuego.

7.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar los mitos y leyendas de la región Andina Colombiana.
- Detallar los contenidos que contendrá la propuesta del videojuego, a través del cual se busca transmitir la tradición oral (mitos y leyendas).
- plantear un videojuego que se implementa como estrategia para transmitir la tradición oral (mitos y leyendas) de la región Andina Colombiana.

8. METODOLOGÍA

El método sistemático de Bruce Archer proporciona las fases necesarias para la ejecución del proceso de diseño, este método se divide en tres etapas: analítica, donde se genera el problema, se procede a una programación y obtención de información, la segunda “creativa” que se compone de un análisis de la información anteriormente recopilada para hacer síntesis y proceder a un desarrollo de la misma, dando como resultado la fase “ejecutiva” donde se da la comunicación y desarrollo para llegar a una respuesta final.

8.1.1. FASE ANALÍTICA

Problema

¿Cómo desarrollar estrategias para transmitir la tradición oral (mitos y leyendas) de la región Andina colombiana a través del planteamiento de un videojuego?

Narración grafica

La principal característica de la narración gráfica es que posee una serie de requerimientos que permite al lector obtener dos recursos trascendentales el visual y textual; brindando así una herramienta idónea para el aprendizaje por medio de la cual se consigue que su lectura sea más sencilla.

“Esta tendencia se caracteriza por tratarse de un modelo disciplinar que concibe el arte como un sistema de comunicación no verbal, esto es, a través de la imagen e impulsado especialmente por el auge de los “mass” media y la capacidad de las nuevas tecnologías como medio para proporcionar imágenes” (Aguirre, 2005)

Ubicación geográfica

El desarrollo del proyecto se enfocará en los relatos de los mitos y leyendas más reconocidos de la Región Andina de Colombia. Según el ministerio de comercio, industria y comercio en su portal (Colombia.co, 2022), la Región Andina, es una de las seis regiones naturales de Colombia, se encuentra en el centro del país y cuenta con un amplio rango de pisos térmicos y la mayor cantidad de parques naturales. A través de esta región pasan las tres cordilleras de los andes la occidental, central y oriental. Donde, la diversidad geográfica es inmensa, dentro de la región andina se encuentran los departamentos de: Antioquia, Caldas, Cundinamarca, Huila, Norte de Santander, Quindío, Risaralda, Santander, Tolima.

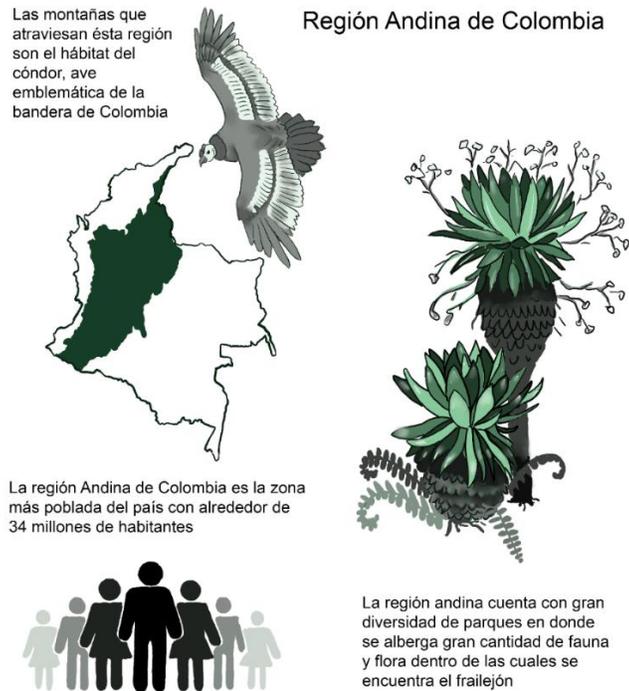


Figura 1 Región andina colombiana, fuente: autor 2022

8.1.2. Mitos y leyendas de la región Andina colombiana.

Madre monte

Ser mitológico de los andes que generalmente se aparece en los montes, selvas, quebradas y ríos para atormentar a los infieles, borrachos y aquellos que atentan contra la naturaleza como leñadores, cazadores, mineros, pescadores; para algunas culturas la madre monte es una deidad encargada del cuidado de la selva y para otros es un ser demoniaco que hace el mal, dentro de las muchas características que posee este ser se le atribuyen poderes sobre el viento el agua animales y demás elementos de la naturaleza capaz de generar plagas inundaciones y pérdida de cosechas.

según Javier Ocampo López en su libro (mitos y leyendas de Antioquia la grande) describe que “la madre monté aun cuando no tiene una representación material definida, los campesinos la describen en diferentes formas, entre estas como una mujer alta, elegante y vestida de ramajes, hojas frescas, vejucos y de musgo verde”.



Figura 2 madre monte, fuente: autor- midjourney 2022

La pata sola

Según los relatos de los campesinos de los andes la patasola es un mito de los campos colombianos que se muestra como un ser con un solo seno en el pecho y una sola pata que finaliza en una pesuña de vaca.

La patasola es un ser mítico metafórico, pues cambia según las circunstancias. Algunas veces aparece como una mujer de un solo seno sobre el pecho, ojos desorbitados, boca inmensa, colmillos felinos, nariz de gancho, cabellera enmarañada, labios abultados, brazos muy largos y los muslos unidos en una sola pata y otras veces se transforma en una mujer hermosa. Javier Ocampo López (2001).



Figura 3 la pata sola, fuente: autor midjourney 2022

El hojarasquin del monte

” Ser mitológico Andino, protector de los bosques y de los animales. Se representa en figuras, antropomorfas o zoomorfas, con cuerpo musgoso, cubierto de helechos y bejucos con corona de flores silvestres.” (Javier Ocampo López)

Cuando un bosque se tala o encimera el hojarasquin llega en forma de tronco seco y oculto espera hasta que reverdece y florece de nuevo el campo.



Figura 4 el hojarasquin del mote, fuente: autor midjourney 2022

9. FASE CREATIVA

En esta fase se tendrá en cuenta aspectos relacionados con las mitologías y leyendas agregando una actualización gráfica con el fin de hacer más llamativos a los personajes y así

captar la atención de los nuevos lectores. (anexo 1)



Figura 5 bocetos madre monte, fuente: autor 2022



Figura 6 Alternativa final madre monte y paleta de colores, fuente: autor 2022

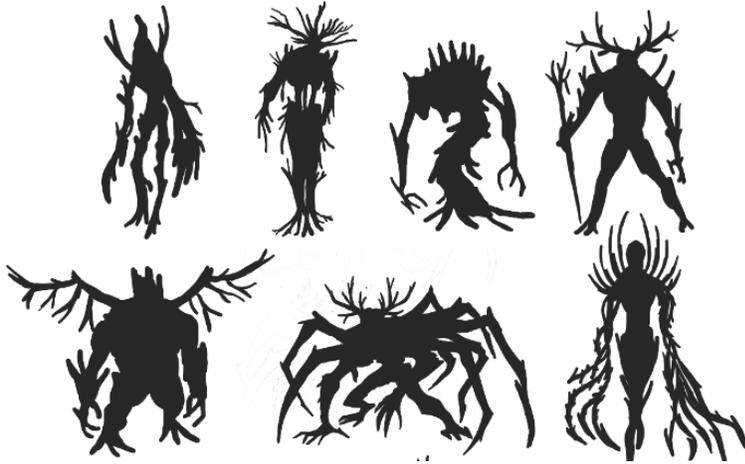


Figura 7 Bocetos hojarasquin del monte., fuente: autor 2022

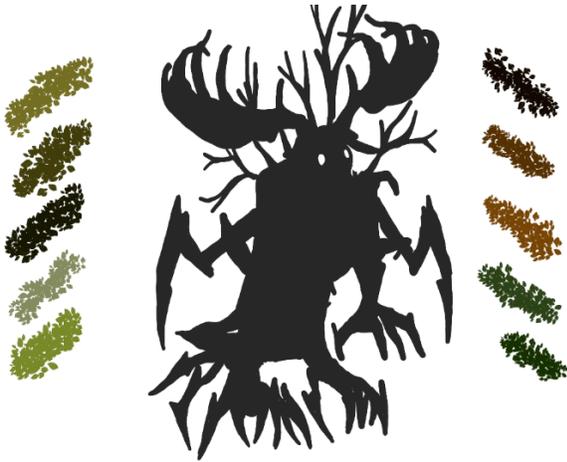


Figura 8 Alternativa final hojarasquin y paleta de colores, fuente: autor 2022



Figura 9 Bocetos personaje principal (campesino), fuente: autor 2022



Figura 10 Alternativa final campesino y paleta de colores, fuente: autor 2022

9.1.1. Fase ejecutiva



Figura 11 personaje madre monte, escenario. Fuente: autor 2022



Figura 12 personaje final madre monte, fuente: autor 2022



Figura 13 personaje hojarasquin del monte escenario, fuente: autor 2022



Figura 14 personaje final hojarasquin del monte, fuente: autor 2022



Figura 15 personaje campesino, escenario, fuente: autor 2022



Figura 16 personaje final campesino, fuente: autor 2022

9.1.2. Comunicación.

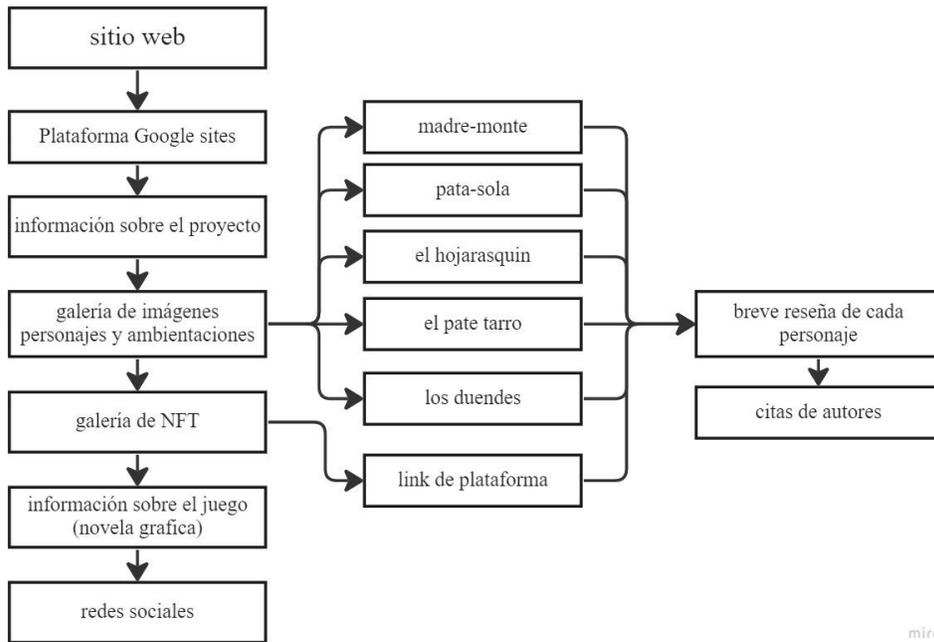


Figura 17 Sitio web fuente: autor, 2022

En el apartado anterior se muestra la organización del sitio web mostrará en un primer momento la información del proyecto posteriormente se expondrá una galería de NFT e ilustraciones de personajes y ambientaciones luego de esto se hará una breve reseña de los mitos y leyendas que aparecerán en el juego, consecutivamente dará una explicación mediante gráficos de cómo será la modalidad del juego finalmente aparecerán los enlaces de redes sociales. (anexo 2)

9.1.3. Instagram

En los siguientes gráficos se muestra cómo y dónde se publicaría información sobre el proyecto en este caso se trabajará con la plataforma Instagram debido a que permite una mejor resolución en fotos y videos además da la posibilidad de crear una tienda virtual. (anexo 3)

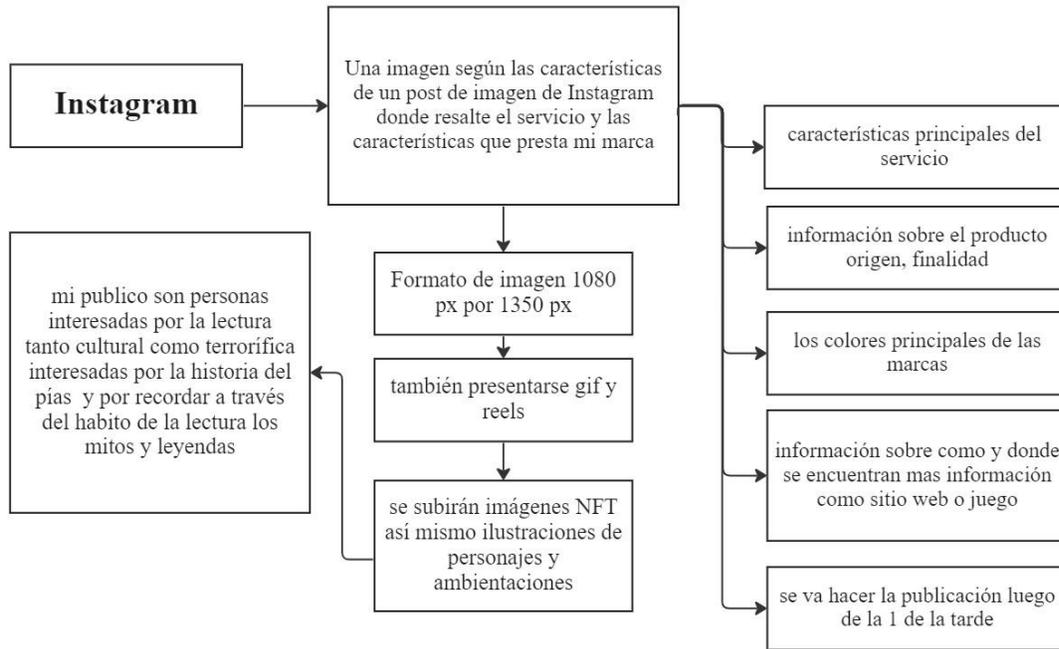


Figura 18 planteamiento montaje plataforma Instagram, fuente: Autor, 2022

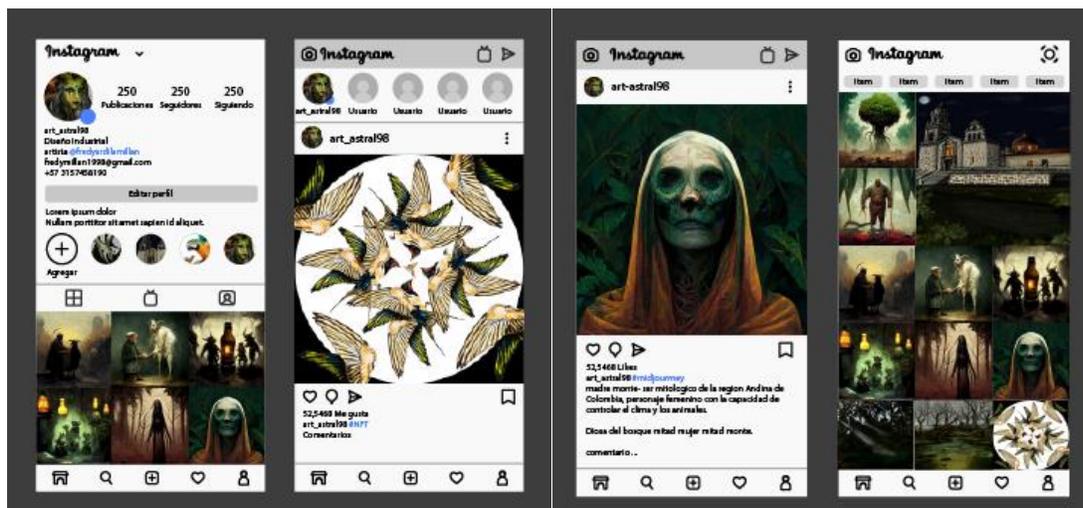


Figura 19 planteamiento Instagram, fuente: autor 2022

https://instagram.com/art_astral98?igshid=YmMyMTA2M2Y link plataforma Instagram.

10. DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO

El videojuego o novela gráfica consiste en una serie de narrativas (mitos y leyendas de la región andina) acompañado de un historytelling, dentro del juego se encontrarán tres capítulos

donde el primero narra y presenta la historia del personaje principal (campesino) la cual desenlaza en el segundo capítulo que son los mitos y leyendas tomados de referentes literarios, en esta parte del videojuego se narra cada una de las características de los mitos y leyendas así mismo sus atributos, poderes, y habilidad, el tercer momento del juego es el que contiene mayor interacción con el usuario ya que en este apartado tendrán acciones y opciones de preguntas y respuestas derivadas de las narraciones anteriores

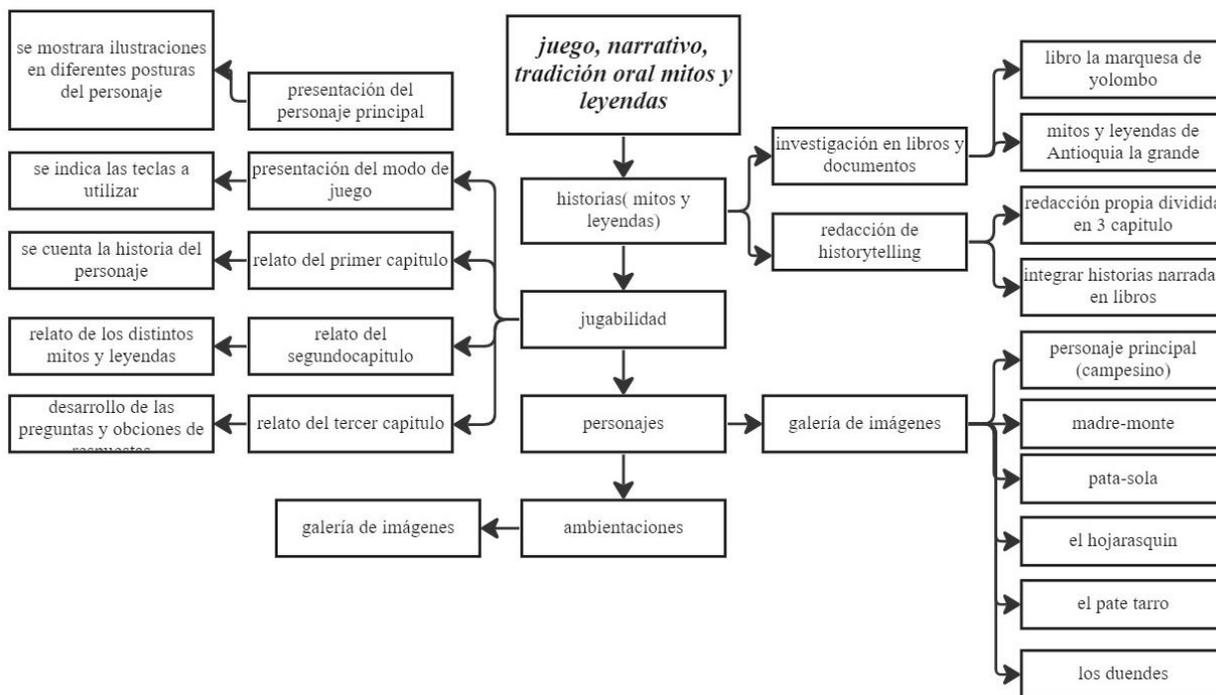


Figura 20 planteamiento juego narrativo tradición oral mitos y leyendas, fuente: autor, 2022



La ilustración muestra la iniciativa del juego, en este se puede identificar cómo será el planteamiento de las preguntas y respuestas a mayo sean acertadas las respuestas mejor será la puntuación.

Dentro del juego abra un narrador que contara cada uno los mitos y leyendas a modo de novela gráfica o comic.

Figura 21
planteamiento modo
respuestas juego, fuente:
autor 2022

10.1.1. Segmentación



Figura 22 tipos de marketing, fuente: autor 2022

La segmentación escogida para el proyecto es de tipo marketing masivo este es el punto de partida de la segmentación, se caracteriza por producir, comunicar y distribuir a gran escala un único producto para todos los clientes.

Segmentación geográfica:

País: Colombia, Zona: Urbana / rural

Segmentación demográfica:

Género: masculino/femenino Edad: 8-18 años

11. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se desarrolló el concept art de tres personajes junto a sus escenografías, dichos personajes hacen parte del guion desarrollado para la narrativa del juego. El historytelling desarrollado consiste en una narración donde se presenta la historia de un humilde campesino de la región Andina que a raíz de la desesperación y su bajo nivel económico decide apostar su alma, la cual pierde, el personaje desde allí se embarca hacia un aventura con el único propósito de recuperar su alma, es desde allí que el personaje comienza a entrarse con diversos mitos y leyendas de la región conociendo así la historia y atributos de cada uno estos seres mitológicos es así como se le designan misiones al protagonista con la finalidad de que recupérese su alma.

Con la intención de comunicar el resultado del proyecto se realizó una página web a través de la plataforma Google sites esta se encuentra organizada de forma que el usuario pueda conocer los objetivos y propósito del proyecto en este de orden de ideas se presenta un apartado donde se describirán fragmentos de los mitos y leyendas andinas además exhibe una galería NFT e ilustraciones propias del proyecto, finalmente la plataforma web nos indica los enlaces de redes sociales como Instagram donde se muestra el proceso y desarrollo del proyecto.(anexo 2).

<https://sites.google.com/view/mitos-y-leyendas-andinas/inicio>

Se llegó a realizar una galería de NFT con el fin de monetizar a través del proyecto (anexo 5).

12. CONCLUSIONES

La propuesta cumple con la finalidad de los objetivos y funciona como una herramienta lúdico pedagógica que además de enseñar trasmite y conserva la historia y la tradición oral de la región.

El planteamiento del modo de juego y la creación de personajes con un enfoque más dinámico y detallado permite atraer mayor la atención de los lectores y jugadores obteniendo si una mayor aceptación y retención de la información (mitos y leyendas)

Ampliar los conocimientos hacia otras áreas y romper paradigmas de cómo se deben realizar las cosas permite el desarrollo de ideas nuevas e innovadoras.

Resaltar aspectos de la cultura colombiana permite transmitir conocimiento e incentiva a la reconstrucción y preservación del patrimonio oral y cultural de la nación.

El desarrollo de una herramienta de aprendizaje digital permite explorar y atraer la atención de los estudiantes de una forma más lúdica y eficaz.

13. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

- Colombia.co. (2022). *Colombia.co*. Obtenido de Colombia.co: <https://www.colombia.co/pais-colombia/geografia-y-medio-ambiente/region-andina-2/#:~:text=La%20Regi%C3%B3n%20Andina%2C%20una%20de,la%20occidental%2C%20central%20y%20oriental>
- Google. (11 de 2022). *sities google desarrollador web*. Obtenido de <https://sites.google.com/new>
- López, J. O. (2001). *mitos y leyendas de antioquia la grande*. Bogotá D.C: Plaza y Janez.
- Obtenido de https://books.google.com.co/books?id=9DeSIEufFMEC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- midjourney.com. (11 de 2022). Obtenido de <https://www.midjourney.com/>
- miro.com/es. (11 de 2022). *esquemas*. Obtenido de <https://miro.com/es/>
- Radio nacional de colombia. (03 de 11 de 2021). *mitos y leyendas de colombia que aun resuenan en el país*. Obtenido de <https://www.radionacional.co/cultura/historia-colombiana/mitos-y-leyendas-de-colombia-nueve-relatos-en-las-regiones>
- Sapir, E. (s.f.). *lenguaje*. Recuperado el 11 de 2022, de https://d1wqtxtslxzle7.cloudfront.net/44928328/sapir_el_lenguaje-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1669354758&Signature=dmg~VHqQfsWVsLRrauzIXlOJVMuuGLUwHfXhUAgMe3DLrsX9QeIybJOAUSbOc73s4MySrrHzkbsotFVmcYnZLh1Cdva1Bf9nYbf5t7uuA~5Wdv2NEfwCY2HNQpN4ptFkUhG94czF9-
- Galindo, M. A., García López, C. A., & Valencia Cuéllar, J. A. (2003). *Mitos y leyendas de Colombia. Tradición oral y campesina*.

Citas principales

(Colombia.co, 2022)

(Radio nacional de colombia, 2021)

(midjourney.com, 2022)

(Sapir)

(miro.com/es, 2022)

(Google, 2022)