



**SISTEMA DIDÁCTICO PARA LA TRANSMISIÓN Y APRENDIZAJE DE LA
TRADICIÓN ORAL (MITOS Y LEYENDAS) DE VILLA DEL ROSARIO A
NIÑOS DE CUARTO Y QUINTO DE PRIMARIA.**

NATALIA CORDERO GUALDRÓN

CÓD. 1090476577

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE INGENIERÍAS Y ARQUITECTURA
DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO INDUSTRIAL
PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL
VILLA DEL ROSARIO**

2016.



**SISTEMA DIDÁCTICO PARA LA TRANSMISIÓN Y APRENDIZAJE DE LA
TRADICIÓN ORAL (MITOS Y LEYENDAS) DE VILLA DEL ROSARIO A
NIÑOS DE CUARTO Y QUINTO DE PRIMARIA.**

NATALIA CORDERO GUALDRÓN

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de
Diseñador Industrial**

Asesor: Diseñador Industrial. Mg. Pablo Borchers Salazar

Docente Programa Diseño Industrial

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE INGENIERÍAS Y ARQUITECTURA

DEPARTAMENTO DE ARQUITECTURA Y DISEÑO INDUSTRIAL

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

VILLA DEL ROSARIO

2016.



TABLA DE CONTENIDO.

INTRODUCCIÓN.....	11
CAPITULO 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	13
1. JUSTIFICACIÓN.....	13
1.2 DEFINICION DEL PROBLEMA.....	15
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	17
1.4 OBJETIVOS.....	17
MARCO REFERENCIAL.....	18
DEFINICIÓN DEL MODELO DE INVESTIGACIÓN.....	45
CAPITULO 2. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE DISEÑO.....	65
2.1 ALTERNATIVAS.....	66
2.2 SELECCIÓN DE ALTERNATIVAS.....	71
2.3 EVOLUCIÓN DE LA PROPUESTA.....	74
2.3.1 Desarrollo de alternativa seleccionada.....	74
2.4 PROPUESTA FINAL.....	78
2.4.1 Análisis de configuración Formal.....	80
2.5 ANALISIS AMBIENTAL DE LA PROPUESTA.....	93
2.5.1 Materiales y procesos productivos.....	93
2.5.1.2 Proceso.....	95
2.5.2 CICLO DE VIDA DEL PRODUCTO.....	97
2.5.3. COSTOS.....	101
2.6 INNOVACIÓN.....	104
2.7 DEFINICION DE MERCADO.....	106
2.7.1 Público objetivo.....	106
2.7.2 Usuario y Cliente.....	108
2.7.3 Estrategia.....	108
2.8 ANALISIS ERGONOMICO.....	118
Diámetro de agarre (de la mano):.....	119
2.8.1 Relación con el usuario.....	120
2.8.2. MANUAL DE USUARIO.....	122
2.8.3 SECUENCIA DE USO.....	124
2.9 PLANOS Y FICHAS TECNICAS.....	126
2.9.1 Render.....	129
2.9.2 Despiece.....	130



CAPITULO 3. COMPROBACIONES..... 140

3.1 Modelo de Comprobación. 140

3.2 DISEÑO DE PROTOCOLO DE COMPROBACIÓN..... 142

3.3 CONCLUSIONES 159

3.4 RECOMENDACIONES..... 160

ANEXOS. 164

VIDEO DE MODO DE USO. 165

1. Modelo de encuesta realizada a habitantes de villa del rosario (problema de investigación). 165

2. CONCEPTOS..... 167

3. REFERENTES 175

3.1 Referente local. (Mitos y leyendas de Villa del Rosario)..... 175

3.2 LUGARES ENIGMÁTICOS 190

3.3 Referente Nacional. 198

3.4 Referente Internacional..... 199

4. METODO DE DISEÑO 202

Materias primas: 228

5. COMPROBACIONES. 229

FUENTES DE INFORMACION. 230

LISTA DE TABLAS.

Tabla 1. Cuadro comparativo, mitos y leyendas fuente: Literaturaylibros.bligoo.cl.. 28

Tabla 2. Ejemplo de teoría del juego “Dilema del prisionero”..... 33

Tabla 3. Valoración de relatos a utilizar en el sistema didáctico..... 41

Tabla 4. Conceptos y Fundamentos de diseño..... 59

Tabla 5. Requerimientos de Diseño. Basada en el modelo descrito por Gerardo Rodríguez en su libro Manual de diseño industrial. 64

Tabla 6. Evaluación de alternativas Basada en el modelo descrito por Gerardo Rodríguez en su libro Manual de diseño industrial. Fase 5 Metodología Design Thinking..... 72

Tabla 7. Análisis de tipología 81

Tabla 8. Análisis de Tipología..... 82

Tabla 9. Análisis de Tipología..... 82

Tabla 10. Análisis de tipologías..... 83





Tabla 11. Valoración de tipologías.	84
Tabla 12. Valoración de tipologías, (tendencias e ilustraciones).	86
Tabla 13. Identificación de aspectos ambiental	97
Tabla 14. Costos.	104
Tabla 15. Oportunidades y estrategias	109

LISTA DE GRÁFICOS.

Gráfico 1 Representación del sistema didáctico en la Transposición didáctica de Yves Cheverllad.	29
Gráfico 2 Dilema del Prisionero.	33
Gráfico 3 Proceso General de obtención de materia prima y elaboración del producto.	93
Gráfico 7 Proceso de fabricación del producto.	95
Gráfico 8 Valoración del ciclo de Vida del producto.	101
Gráfico 9 Población y muestra.	107
Gráfico 4 Proceso General de transformación de materia prima, papel y cartón.	228
Gráfico 5 Proceso de reciclaje del cartón.	228
Gráfico 6 Proceso General de transformación de materia prima, Acrílico.	229

LISTA DE FIGURAS.

Figura 1 Fase 1 Metodología Design Thinking EMPATIZAR. Bloques de información. (Fuente: propia)	51
Figura 2 Fase 1 Metodología Design Thinking EMPATIZAR. Mapa de empatía con el usuario.	52
Figura 3 Descripción del usuario. Herramienta: persona. Lienzo basado en el propuesto en el libro: herramientas para el diseño centrado en el usuario universidad de los andes.	54
Figura 4 Resultado de Test/Evaluación (nivel de conocimiento sobre el tema).....	55





Figura 5 Fase 2 Metodología Design Thinking DEFINIR. Chek list de lectura Crítica. 56

Figura 6 Fase 2 Metodología Design Thinking. Definir el Problema Jugando. (Fuente propia) 57

Figura 7 Fase 2 Metodología Design Thinking. Como podríamos. (Fuente propia).. 58

Figura 8 Fase 3 Metodología Design Thinking. IDEAR 65

Figura 9 Fase 4 Metodología Design Thinking Bocetos de ideas. 70

Figura 10 Evolución de alternativa de diseño..... 74

Figura 11. Prueba: Generación de personajes (Material porcelana fría) 75

Figura 12. Prueba: Generación del artefacto, tablero de juego y empaque. 76

Figura 13 Prueba: Evolución de alternativa de diseño. 77

Figura 14 Evolución de alternativa de diseño..... 78

Figura 15Juego de mesa 3d. Templo Cristal..... 80

Figura 16 Libro interactivo. Famous Faces. 81

Figura 17Libro Pop Up tipo Carrusel. Cinderela..... 82

Figura 18Juegos Didácticos 83

Figura 19 Vinil Toys..... 84

Figura 20Paper Toys..... 85

Figura 21Ilustración de Gisela Lipshitz..... 85

Figura 22 Ilustracion vectorial. Fuente: free pick.com..... 86

Figura 23 El increíble mundo de Gumpoball..... 87

Figura 24. Hora de Aventura. También se caracteriza por un tipo de ilustración sencillo y sin cuidar proporciones. 88

Figura 25.Evolución de los jóvenes titanes. 88

Figura 26 Digitalización de los dibujos 89

Figura 27Ilustraciones para el sistema didáctico, el cual aplica el análisis anterior... 90

Figura 28Abstracción de formas realizadas por los niños en la fase de ideación..... 90

Figura 29Ilustraciones para el sistema didáctico. 91

Figura 30Ilustraciones para el sistema didáctico. Fuente: propia. 92

figura 31 Selección del nombre. 111

Figura 32Imagen corporativa del producto..... 112

figura 33Tipos de Ensamble y protección para el producto. 114

Figura 34Presentación de elemento con su empaque. 114





Figura 35 Presentación página web de información y base de datos..... 118

Figura 36 Diámetro de agarre fuente: tablas antropométricas infantiles D.I. Manuel Ricardo Ruiz Ortiz..... 119

Figura 37 Largo de la mano fuente: tablas antropométricas infantiles D.I. Manuel Ricardo Ruiz Ortiz..... 119

Figura 38 Medidas generales del elemento con relación a la medida del usuario.... 120

Figura 39 Interacción con el usuario..... 121

Figura 40 secuencia de uso. Paso 1..... 124

Figura 41 secuencia de uso. Paso 2..... 125

Figura 42 secuencia de uso. Paso 3..... 125

Figura 43 Plano general del elemento..... 126

Figura 44 Pieza plegable, cuerpo del elemento 127

Figura 45 Pieza plegable, base del elemento 128

Figura 46. Render del elemento..... 129

Figura 47 Piezas que componen el elemento..... 130

Figura 48 Detalle Escenario,..... 131

Figura 49 Pieza cuerpo de la historia. (Aplica para el fraile, Juan Frio y la Llorona.) 132

Figura 50 Pieza cuerpo de la historia. (Aplica para la Virgen del Rosario y la casa del espanto.)..... 132

Figura 51. Ruleta destino..... 133

Figura 52 Cruz fraile..... 133

Figura 53 Piezas internas pop up..... 134

Figura 54. Piezas internas pop-up mini libros..... 135

Figura 55 Componentes de escenarios..... 136

Figura 56 Componentes de escenarios..... 137

Figura 57 Piezas memo test..... 138

Figura 58. Modelo de tarjeta “Cura a Juan Frio, encuentra las diferencias”. (Medidas estándar aplica para. Acertijos, Ahorcado y lucha de espantos)..... 138

Figura 59 Flecha ruleta y laberinto..... 139

Figura 60. Modelo de comprobación..... 141

Figura 61 Primer contacto con el modelo..... 147

Figura 62 Calificación dada por la Psicóloga Katherine Castellanos..... 153

Figura 63 Calificación dada por la Docente María Elda Figueroa..... 156





Figura 64. Tablas medidas de desempeño.	158
Figura 65 Modelo de encuesta.	166
Figura 66 La casa del espanto. Fuente Propia	178
Figura 67 Iglesia nuestra señora del rosario. Fuente: Blog la Gran Colombia.	181
Figura 68 Juan Frio Fuente: Mitos y leyendas de Norte de Santander.	182
Figura 69 Tomado del Canal de You Tube. “gequimo1”	183
Figura 70 Tomado del libro Mitos y leyendas de Norte de Santander	185
Figura 71 Fotografía del templo histórico. Fuente: propia.	186
Figura 72 Pintura ubicada en la casa museo la bagatela. “El Cali-knto” por Daniel Acumar.....	188
Figura 73 Fotografías del Calicanto Fuente: propia.	189
Figura 74 Fotografías de la casa del túnel.	190
Figura 75 Fotografías Casa Galaviz. Fuente: Propia.	193
Figura 76 Fotografías de las ruinas de la capilla de Santa Ana. Fuente: propia.	194
Figura 77 Árbol de Tamarindo. Fuente: propia.	195
Figura 78 El lote del miedo. Fuente: propia.	196
Figura 79 Sótano del parque Gran Colombiano. Fuente: propia.	197
Figura 80 Estatua del Mohán en el parque del café- Quindío Colombia.....	198
Figura 81 La patasola Parque del café.	198
Figura 82 Madre monte parque del café	199
Figura 83 Img. : Vlad Drakul, el Empalador. Tomada de escalofrio.com.....	199
Figura 84 Ilustración Duende Tomada de: www.paravivirenirlanda.com.....	200
Figura 85 Fotografía Sirena. Tomado de: www.sirenasmediterraneanacademy.com	201
Figura 86 Resultado Actividad (entrevista) (Fuente: propia)	204
Figura 87 Resultado Actividad (entrevista) (Fuente: propia)	205
Figura 88 Resultado Actividad (entrevista) (Fuente: propia)	206
Figura 89 Resultado Imaginario grado 4. (Evaluación nivel de conocimiento.) (Fuente: propia)	207
Figura 90 Resultado Imaginario grado 5. (Evaluación nivel de conocimiento.) (Fuente: propia)	208
Figura 91 Test de evaluación	209





Figura 92 Realización del test, “Evaluación de nivel de conocimiento” y entrevista a los niños de los grados 4 y 5. 210

Figura 93 Infografía Resultado de encuesta a skateholder. (Encuesta realizada a profesores.) 217

Figura 94 Mapa de empatía skateholder (abuelos) 220

Figura 95 Fotografías de Algunas de las personas entrevistadas. Rescate y recopilación de relatos con personas de la tercera edad. 221

Figura 96 Img. Fase 3 Metodología Design Thinking Brainstorming pregunta a abuelos y profesores. (Fuente propia)..... 225

Figura 97 Fase 3 Metodología Design Thinking Prototipo con empatía. 226

Figura 98 Fase 3 Metodología Design Thinking Focus group. 227





INTRODUCCIÓN.

La cultura son todos los aspectos que identifican a un grupo social, tales como historia, creencias, valores, modos de comportamiento y tradición oral la cual abarca una inmensa variedad de formas habladas las cuales han sido utilizadas para transmitir experiencias, dentro de la tradición oral encontramos cuentos populares, canciones, mitos y leyendas entre otras.

La tradición oral es fundamental ya que por medio de ella se transmiten conocimientos, valores culturales y sociales, es una memoria colectiva que mantiene vivas las culturas; los mitos y leyendas hacen parte de la tradición oral, estos relatos unen las creencias de una comunidad como una forma de expresión colectiva.

Teniendo en cuenta LA LEY GENERAL DE LA CULTURA, en su Artículo 4: “la tradición oral ha sido el medio más utilizado a lo largo de los siglos, para transferir saberes y experiencias el cual nace y se desarrolla en el seno de una comunidad”, (PORRAS, 2009)

Siendo entendida como puente del patrimonio cultural inmaterial, y expresión de



pensamientos, es un factor de identidad el cual juega un papel muy importante en la integración de los grupos humanos.

Villa del Rosario tiene gran riqueza cultural e histórica, este municipio fue testigo de muchos sucesos históricos e inexplicables contados por los ancianos del pueblo. Muchos de los mitos y leyendas existentes se han perdido con el pasar del tiempo, o son desconocidos por los mismos habitantes de la región, especialmente en los jóvenes, esto se evidencia al charlar con habitantes del municipio, y a través de una encuesta realizada cuyos resultados apuntan a esta conclusión. *(Ver en anexos).*

En la ciudad de Cúcuta según un estudio realizado por Altos Estudios de Frontera. Alef (mencionado a continuación en el marco teórico) apunta a la conclusión: “el cucuteño particularmente es un actor desarraigado por su ciudad”.

La ubicación fronteriza y demás factores influyen dentro de este desarraigo de cultura; dentro de esta investigación se identifica una oportunidad y necesidad, se realizará una exploración de los diferentes relatos existentes en el municipio de Villa del Rosario, los cuales son representativos y conocidos por pocos, queriendo fomentar y fortalecer la identidad cultural desde la tradición oral (mitos y leyendas), a través de un producto didáctico dirigido a niños, el cual contribuya con la enseñanza y transmisión de los diferentes mitos y leyendas.



CAPITULO 1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1. JUSTIFICACIÓN.

A través del tiempo la cultura se ha visto afectada a causa de la globalización, esta puede entenderse como un fenómeno o proceso moderno de integración de las diversas sociedades a escala mundial, la cual consiste en la creciente comunicación y adaptación de elementos entre las sociedades; existen tipos de globalización: económica, política, tecnológica y cultural; haciendo referencia dentro de la investigación a las dos últimas, donde la cultura original de una sociedad se ve intervenida por la cultura de otra sociedad y la tecnología actúa también como puente de información. Según, Galo Viteri Díaz en su texto Notas sobre globalización y Eduardo Jorge Arnoletto con Impacto de la tecnología en la transformación del mundo, hacen referencia al impacto cultural de la globalización a partir del desarrollo tecnológico y la era de las comunicaciones, en el que se evidencia cómo la globalización y las nuevas tendencias de consumo han influenciado en las generaciones, haciéndoles olvidar y perder el interés por la cultura propia.

José Bellido (2010, p.2) afirma: “ Hoy, por desgracia, metidos de lleno en el Siglo XX, las nuevas generaciones de padres van olvidando cada vez más su cultura popular, debido a la rapidez con que avanza esta sociedad, a la evolución de las nuevas



tecnologías, etc. Y hoy en día en casa, los cuentos, canciones infantiles y demás, están siendo sustituidos por la televisión y los videojuegos. Por eso, debemos en la escuela seguir transmitiendo generación tras generación estos relatos, canciones y juegos para que no se rompa esa cadena que viene ya desde tiempos inmemorables.”

En Colombia, diferentes instituciones emplean la tradición oral para recuperar información importante, referida a la historia, costumbres, y vivencias de comunidades. En diversas zonas del país, se han hecho esfuerzos, para que la identidad de los pueblos perdure y una herramienta para la consecución de estos objetivos es la tradición oral, la importancia de la tradición oral permite rescatar y perpetuar la memoria histórica a partir de narraciones e historias que se han ido olvidando o son desconocidos por los mismos habitantes de la región. La cultura es importante ya que “a través de la cultura se expresa el hombre, toma conciencia de sí mismo, cuestiona sus relaciones, busca nuevos significados y crea obras que le trascienden.” (Hernandez, 2002)

Por esta razón se considera necesaria esta investigación, en la que se espera lograr identificar los distintos mitos y leyendas de Villa del Rosario, vinculando el concepto de educación didáctica para ser materializados y configurados, generando así una herramienta de enseñanza que complemente las estrategias pedagógicas para que





promuevan la replicación de los conocimientos adquiridos a otras personas.

El caso de estudio se basó en niños habitantes de Villa del Rosario Norte de Santander, estudiantes de cuarto a quinto de primaria, cuya edad está entre los 8 y 10 años. Es en este rango de edad en donde los niños tienen unas características psicológicas y de aprendizaje definidos, (referirse a www.lafamilia.info “Características psicológicas de los niños de 8 a 11 años” Corporación Educación y Desarrollo CED. Colombia), este caso se toma en la institución educativa CRECER Y CREAR, la cual se encuentra ubicada en la CR 6 7-40 B. Fátima de Villa del Rosario y que actualmente cuenta con un total de 400 estudiantes, servirá como modelo de investigación y puente de conocimiento, enriquecimiento y transmisión de la información obtenida, dado a que esta institución es reconocida por su calidad académica, y su interés en el desarrollo participativo de sus estudiantes en este tipo de proyectos, mejorando así procesos didácticos que transmiten y aumentan el nivel de comprensión de los temas culturales, logrando reconstruir, conservar y enriquecer la cultura.

1.2 DEFINICION DEL PROBLEMA

En Villa del Rosario encontramos interculturalidad debido a su ubicación fronteriza, en ella siempre ha existido un intercambio tanto comercial como cultural; “Estas



relaciones se aprecian en las distintas combinaciones y grados de empatía en ambas poblaciones, presentándose esta frontera como un marco propicio para el intercambio y el encuentro, con una visión de lo “propio” pero, abierto al entendimiento y comprensión del “otro”, como su vecino más cercano. Es un ejemplo de frontera no sólo generadora de “problemas” como se le ha visto hasta ahora, sino portadora de una cultura para hacer posible la integración por encima de lo meramente económico.”
(Flores, 1998)

El municipio se ve influenciado por las costumbres del vecino país Venezuela, y de las personas que llegan de diferentes ciudades del país, en busca de una mejor economía y oportunidades de empleo, dedicándose por lo general a trabajos informales; la cultura, tradición oral y costumbres del pueblo terminan olvidadas o mezclándose y confundiéndose con las foráneas. Villa del Rosario es un pueblo con gran riqueza histórica y cultural, la cual no es apreciada ni conocida por los habitantes del municipio, esto se ve reflejado en encuestas y charlas realizadas a algunos habitantes del pueblo; los mitos y leyendas hacen parte de la tradición oral y son relatos que llaman la atención de muchos por su carácter enigmático, pero no se les ha dado la importancia suficiente para darlos a conocer de la mejor manera. Siendo este el punto de partida de la investigación la cual busca dar a conocer los mitos y leyendas de Villa del Rosario a niños de cuarto y quinto de primaria, por medio de un sistema didáctico que facilite su





aprendizaje y sirva como herramienta de apoyo al docente en el aula, ya que estos niños están en una etapa de aprendizaje y exploración, lo cual es importante y oportuno para la enseñanza de la cultura, pues de esta manera se puede lograr motivación y apropiación para que se siga transmitiendo en las generaciones.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.

¿De qué manera a través de una estrategia didáctica se puede facilitar la enseñanza de mitos y leyendas de Villa del Rosario a partir del Diseño industrial?

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 OBJETIVO GENERAL

Desarrollar una estrategia didáctica para facilitar la transmisión y difusión de los mitos y leyendas de Villa del Rosario a niños de cuarto y quinto de primaria.

1.4.2. OBJETIVO(S) ESPECÍFICO(S)

- Establecer procesos didácticos de transmisión de mitos y leyendas de Villa del rosario.



- Aumentar el nivel de comprensión de la tradición oral en los colegios a través de elementos didácticos.
- Incrementar los espacios de sensibilización y participación activa, en torno al aprendizaje y divulgación de mitos y leyendas de villa del rosario.

MARCO REFERENCIAL

1.5.1. MARCO HISTÓRICO.

Dentro de la historia de Colombia, encontramos gran participación de Villa del Rosario, la cual tiene gran valor histórico y cultural, es la tierra del hombre de las leyes, aquí nació la máxima figura colombiana de la independencia el General Francisco de Paula Santander el 2 de abril de 1.792, es la capital de la Gran Colombia y campanario de la libertad. Villa del Rosario hace parte de la zona urbana del área metropolitana de la ciudad de Cúcuta y frontera con Venezuela.

En la ciudad de Cúcuta, se realizó una investigación que nació como parte de la formulación de un proyecto que pretende construir un parque temático en el cerro de Tasajero, por el grupo de investigación de Altos Estudios de Frontera (Alef), de la Universidad Simón Bolívar, quienes exponen: *“A pesar de las riquezas culturales,*



paisajísticas, de recursos naturales y de talento humano de Cúcuta y el departamento, el cucuteño particularmente es un actor desarraigado por su ciudad”.
“Yo podría atribuir el desarraigo, sin querer ofender a nadie, a la condición de estado fronterizo, aunque esto merecería un estudio muy profundo”, dijo. “He visitado otros sitios colombianos, por ejemplo el eje cafetero, donde por el contrario se habla muy bien de su patrimonio y se protege”. “Tiene que ver con un factor cultural que hay que atacar desde la educación; se tiene que incluir desde la escuela la cultura del amor por el patrimonio, el turismo, la comida y las artesanías en los niños”
Montilla dijo que si el trabajo se empezara desde ya los resultados se verían en una generación. (LOS CUCUTEÑOS NO QUIEREN SU CIUDAD., 2015)

El perfil de identidad y desarraigo fue elaborado por ingenieros, psicólogos, profesionales de las áreas sociales tras el análisis y la recopilación de información histórica, y de consulta de medios entre los años 2013 y 2014.

Partiendo de lo anterior, la falta de conocimiento e interés que tienen las personas por la cultura de su municipio, ya mencionado en la introducción del documento enfatizando en la tradición oral (mitos y leyendas), se hace visible como un problema, debido a que la cultura se ve atacada por la globalización, imponiendo patrones y tendencias extranjeras, haciéndolas ver mejor que las propias y terminan siendo adoptadas por la sociedad, temiendo convertirse en una posible aculturación,





transculturación y pérdida de la cultura, tomamos como ejemplo el descubrimiento de América dando lugar a que los indígenas se vieran en la obligación y necesidad de llevar a cabo un proceso de aculturación, asimilando creencias religiosas, lengua y demás comportamientos.

La cultura es importante para reconocerse, tener diferenciación y caracterización ante otras culturas, viendo la necesidad de fortalecerla. Es importante que las personas se apropien de la cultura, y puedan darla a conocer, transmitirla y no dejarla morir, el hecho de que una región tenga identidad cultural se basa en como los habitantes la mantengan viva y se apropien de la misma. Villa del Rosario como cualquier otro municipio tiene gran riqueza cultural, y es importante rescatarla, sembrarla en las nuevas generaciones, las cuales se han visto influenciadas por la globalización y nuevas tendencias de consumo, olvidándose así de sus raíces y costumbres propias.

Gissi (1987, p 51) plantea “La identidad es la respuesta a la pregunta ¿Quién soy yo?”. La identidad cultural es importante para que las personas puedan aprender sobre sí mismos, su propia cultura, se apropien y no se olvide, ya que la cultura reúne aspectos que tienen en común una sociedad, y los cuales otorgan identidad; el ser humano necesita de la sociedad y socializarse, como lo dice Jaime Maristany en su libro *Persona y Sociedad*: “*El ser humano... vive en comunidad por una necesidad esencial. El ser humano se confirma en la relación con los demás. Si está solo sin ninguna relación se*





aliena. Si no tiene contacto con seres humanos”. La tradición oral hace parte de la cultura, se transmite mediante el lenguaje; se transmiten saberes, experiencias, enseñanzas y creencias las cuales hacen parte de la construcción del ser humano, brindándole importancia al crecimiento de la persona dentro de la sociedad.

Jostein Gaarden (1992), en su libro *El Mundo de Sofía* nos habla de la importancia que tiene para la sociedad el reconocer los mitos y leyendas, pues en ellos se explica de forma fantasiosa el origen cultural de los pueblos afirmando que “Por todo el mundo ha surgido, en el transcurso de los milenios, una enorme flora de explicaciones míticas a las cuestiones filosóficas”.

En conclusión a lo anterior vemos necesario desarrollar un producto que nos sirva como aporte a la preservación de la cultura, por medio de la enseñanza de la tradición oral, coincidiendo con la idea de Caroline Horvath en su tesis de maestría “Diseño de joyería con identidad regional gaúcha en sus formas y materiales”, en la cual nos habla de la capacidad que tenemos los diseñadores de comunicar identidad para el mundo a través de algún producto, transformando el estilo de vida de las personas, y el crecimiento de la responsabilidad a medida que el objeto se convierte en un símbolo; podemos decir que un ejemplo de este caso son los palillos chinos debido a que este producto se ha convertido en un símbolo, el cual asociamos con cultura. Citamos: “El debate entre diseño y cultura nos lleva a la comprensión de que el profesional, cuando desarrolla





productos, se inspira en la cultura material de la sociedad en que vive y en las referencias simbólicas encontradas que permiten la identificación de una población. Los estudios de Landin (2010) reflexionan sobre la pluralidad y dinámica cultural de las sociedades, en las que el diseñador también necesita conocer los símbolos de la cultura, para que se construya una identidad cultural que pueda ser absorbida por las sociedades locales. Llevando en cuenta los estudios sobre la construcción cultural de una determinada población, el diseñador tiene más herramientas estéticas y teóricas para el desarrollo de sus productos. Él hace el rescate simbólico o de materiales y es responsable de la inserción de esos elementos en los productos de diseño, los cuales muchas veces son alejados de su origen y llevados al mercado internacional. (p.32).

1.5.2. MARCO TEORICO

Dentro de los antecedentes de proyectos realizados sobre las temáticas tratadas se encontraron:

1.5.2.1. ANTECEDENTES LOCALES:

Leyendo Leyendas.

En Norte de Santander el Teatro manotas con el programa Leyendo Leyendas busca incentivar el hábito lector en los niños de diferentes barrios de Cúcuta, estimulándolos a crear sus propias historias, estimulando su imaginación y talento a través de mitos y



leyendas Colombianas y del Departamento. Pues es un tema de interés para ellos.

(Reviven al cojito y al fraile., 2015)

Diseño de elemento lúdico para la educación medio ambiental (dema), de los niños en los colegios de la ciudad de San José Cúcuta.

En este proyecto se quiere incentivar a los niños a que aprendan a reciclar de una manera divertida, mediante un juego que les enseña la importancia del reciclaje y que les enseña los valores ambientales para que los niños a través del juego y la lúdica aprendan a ser conscientes de que se debe cuidar el medio ambiente, el medio que los rodea. (Patiño, 2013)

1.5.2.2 ANTECEDENTES NACIONALES

Relatos del valle: narración gráfica y discursos afro vallecaucanos desde Buenaventura.

Este proyecto busca realizar una obra completa en historietas y animación con historias y temas de diferentes épocas del Valle del Cauca bajo la dirección de profesionales, creativos e investigadores de las universidades de Cali y Buenaventura, con el fin de difundir la historia del departamento, permitiendo así que la comunidad vallecaucana y nacional se pueda acercar de una manera refrescante al pasado y a todo un legado cultural e histórico que generará el sentido de pertenencia y conocimiento de la región



donde se vive. (Universidad del Pacifico)

Conozcamos leyendas autóctonas y mejoremos la ortografía.

En esta tesis la autora busca mejorar la ortografía de los niños mediante una estrategia de enseñanza tomando como base los mitos y leyendas. De esta manera se enseñan buenos hábitos ortográficos y a la vez, se enseña sobre la tradición oral de la región.

Durante la vida escolar se le da a conocer a los niños y jóvenes algunos mitos y leyendas, pero de otras regiones, ajenas a ellos y sus costumbres y con las cuales no se sienten identificados. Por lo tanto esta propuesta es de gran ayuda para docentes que deseen desarrollarlo y así tener a la mano una herramienta eficaz con la cual cultivar, arar y abonar la tierra de los conocimientos de los niños y plantar unos nuevos en ellos.” (Ceballos., 2007)

Diseño y pedagogía material didáctico de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje de la temática “arte rupestre guane patrimonio y legado cultural de Santander.” para los grados 3 a 5 de la educación básica primaria.

En esta tesis se plantea un material didáctico en donde los niños se interesen y aprendan sobre el arte rupestre guane plasmado en las pictografías ubicadas en la mesa de los santos, manifestaciones de las culturas pre - hispánicas constituye una responsabilidad civil e histórica su conservación, con base a esto se planea el proyecto que explora la



construcción de conocimiento, con una propuesta metodológica con la idea de generar sentido de pertenencia bajo la interacción colectiva desde el valora afectivo y cognitivo que genera este fenómeno pictórico. (Mejia y Rueda, 2006)

1.5.3. ANTECEDENTE INTERNACIONAL:

Mitos y leyendas de los pueblos precolombinos.

Esta tesis realizada en el año 2004 en Santiago de Chile, se enfoca en la importancia de la ilustración para los libros con fines educativos y la forma en que la ilustración puede generar importancia y llamar la atención del lector, con el fin de preservar la cultura y la importancia y legado de pueblos precolombinos. (Davila., 2004)

Cómo enseñar a través de los mitos. La didáctica de la lengua y la literatura en una fábula alegórica.

Dentro del artículo, se muestran ciertas estrategias didácticas con el fin de facilitar la enseñanza mediante los mitos, fantasía narrativa para estimular la creatividad y la manifestación del mito dentro de distintas artes tales como la música, el teatro, la pintura, la literatura y la astronomía, considerando de esta manera al mito como una herramienta didáctica. (López, Martínez, Fernández y Moreno., 2003)

Actualmente encontramos en la red, algunos juegos online que enseñan acerca de la





mitología griega como por ejemplo **“The First Hero: Juego online para conocer la mitología griega”**.

1.5.3. MARCO CONCEPTUAL

Los mitos y leyendas protagonizan esta investigación, teniendo en cuenta temas pedagógicos para lograr una estrategia didáctica y así permitir el aprendizaje y la difusión de estos en los niños. Hilary Cooper en su libro “Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria” (p.88), hace referencia a los mitos, leyendas y cuentos populares diciendo que su distinción no es clara, citando definiciones extraídas del Oxford English Dictionary, definiendo el mito como una narración ficticia que hace parte de la fantasía, en donde sus acciones, acontecimientos y personajes son sobrenaturales y que asume una idea popular relativa a fenómenos naturales o históricos y la leyenda depende más de recuerdos populares de acontecimientos ocurridos en realidad, aunque hay evidentes solapamientos.

“Cuando los niños son capaces de distinguir entre lo que puede ser real y lo que es fantástico, se enfrentan al nuevo reto de comprender el complejo papel doble de la fantasía y la realidad en los mitos, leyendas y cuentos populares.” “En primer lugar,



están llenos de metáforas, símbolos, imágenes y connotaciones que manifiestan la interacción compleja entre la "simulación" y la realidad. BRUNER (1989) decía que esos relatos dan la oportunidad de reconciliar la realidad de "aquí y ahora" con la realidad de la imaginación. En segundo lugar, los mitos y las leyendas ayudan a los niños a mirar hacia afuera, a valorar las diferencias entre la actualidad y las épocas pasadas y entre diferentes sociedades del pasado. Aprenden nuevas formas de pensar sobre el mundo, a cambiar de perspectiva y, como dice BOOTH (1985), "probarse otras tallas de vida". Al cuestionar los relatos tradicionales y tratar de resolver problemas, los niños aprenden a especular y elaborar hipótesis sobre las conductas y las creencias.

(Cooper)

Comparación entre mitos y leyendas.

	MITOS	LEYENDAS
FUNCIÓN	Explicar la creación de hechos extraños y misteriosos	Explicar un suceso extraño del mundo exterior.
HECHOS/SUCESOS	Son de carácter sagrado, religioso y sobrenatural.	Carácter sobrenatural.
ORIGEN	Popular y sagrado.	Popular.
SON TRANSMITIDOS	Oralmente de generación en generación.	Oralmente de generación en generación.



GÉNERO O TRAMA	Relativos narrativos (Versiones).	Relativos narrativos (Versiones).
TIEMPO	Indeterminado y remoto. No es un tiempo histórico determinado.	Generalmente es determinado, puede ser un momento histórico.
ESPACIO, LUGAR	Irreales. Son geográficos sólo para el origen del héroe (ciudad o región). Diferencia el lugar en el que viven los dioses del que habitan los hombres.	Lugares geográficos determinados. Se incluyen detalles de la geografía local.
PERSONAJES	Dioses, héroes, monstruos, divinidades menores.	Hombres, animales, plantas, lugares y, en menor medida dioses.

Tabla 1 Cuadro comparativo, mitos y leyendas fuente: *Literaturaylibros.bligoo.cl*

Didáctica: Teniendo en cuenta la definición dada por José Ibarra en su libro didáctica moderna podemos definir la didáctica como la rama de la pedagogía en la que se establece una metodología encaminada a la enseñanza y el aprendizaje, es la metodología del docente donde selecciona, desarrolla contenidos y herramientas que ajustan y mejoran el proceso didáctico con el fin de conseguir que los conocimientos lleguen de una forma más eficaz a los educandos.

Sistema didáctico: El sistema didáctico es una relación que tiene lugar entre el docente o profesor, el discente o el alumno y los contenidos o saberes. El papel del alumno o discente es el de aprender los contenidos que el docente le transmite y enseña. Él es el aprendizaje y quién determina los contenidos. El docente tiene la función y el deber de



enseñar los contenidos al discente a través de herramientas y actitudes. Los contenidos o saberes son el aprendizaje, en los cuales el docente implica sus actitudes.

El sistema didáctico mantiene relaciones con otros sistemas, lo que implica la necesidad de trabajo interdisciplinar tanto en docencia como en investigación. (Anna Camps, Universidad Autónoma de Barcelona, “s.f”)

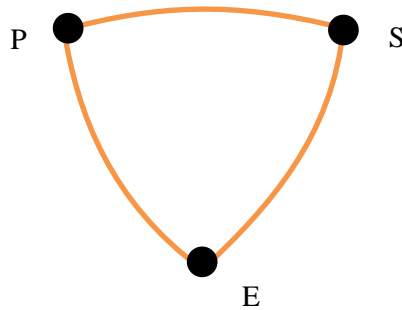


Gráfico 1 Representación del sistema didáctico en la Transposición didáctica de Yves Chevarllad.

El anterior gráfico es la representación de sistema didáctico del autor Yves Chevarllad en su texto “la transposición didáctica”, en el cual es representado como una relación de tres elementos donde P: es el enseñante, E: los alumnos y S: el saber enseñado; el saber enseñado dentro de la transposición didáctica sufre cambios y transformaciones con el fin de ser enseñado. En conclusión, esto hace parte fundamental de la metodología de enseñanza o didáctica, hace parte del *¿Cómo enseñaré?* del maestro



y que durante su proceso se pueden incluir distintas herramientas y métodos para facilitar el objetivo de enseñanza.

Producto didáctico – Material didáctico: Se trata de un objeto, herramienta, medio, instrumento, elemento que se inscribe en un proceso de enseñanza aprendizaje. Para servir de apoyo, estímulo y soporte al desarrollo del pensamiento. (Dr. Vanessa Valdés)

Es una herramienta para el docente y facilitador de aprendizaje para los estudiantes, este se incluye dentro del proceso de relación en el sistema didáctico.

Método y técnica de enseñanza: El método es quien da sentido a todos los pasos de la enseñanza y el aprendizaje, principalmente en lo que tañe a la presentación de la materia y elaboración de lo mismo. La técnica es el recurso didáctico al cual se acude para concretar un momento de la lección o parte del método en la realización del aprendizaje.

Clasificación Algunos de los métodos: Método en cuanto a la forma de razonamiento.

- Deductivo: dentro de este método, el docente presenta conceptos de los cuales se extraen conclusiones, seguido de la técnica expositiva.



- **Inductivo:** Este método se presenta por medio de casos en los cuales se sugiere descubrir el principio general que los rige, este método se basa en la experiencia, observación y hechos.
- **Analógico Comparativo:** Este método permite establecer comparaciones que llevan a una conclusión por semejanza.

Método en cuanto a las actividades de los alumnos.

- **Pasivo:** Se conoce como “tradicional” en este se realizan dictados, lecciones marcadas en un libro, preguntas y respuestas con obligación a responderlas de memoria, son actividades en las que el alumno está en estado pasivo.
- **Activo:** En este se realizan actividades en las que se mantiene activo al estudiante, se convierte en un incentivo, se realizan actividades como interrogatorios, trabajos en grupo debates entre otros. (Desconocido, didáctica general, s.f)

Teoría del juego: Teniendo en cuenta textos como Teoría de juegos: análisis matemático de conflictos de Fernando Fernández Rodríguez y Una introducción a la teoría de los juegos de Johan E Ricart, podemos definir la Teoría del Juego como la teoría que estudia la forma de toma de decisiones para resolver distintos problemas, tiene relación en la forma de razonar de los individuos y su interrelacionan utilizando



la lógica. La teoría del juego es una rama matemática que trata de pensar principios generales para aprender a interactuar con una estrategia y optimizar la toma de decisiones, es importante el pensamiento estratégico; 2 o más personas con intereses propios van a actuar estratégicamente en función de las acciones de los demás, a esto se le llama juego no cooperativo ya que la persona hace lo que más le conviene con el fin de ganar se estudian las acciones de todos y las posibles estrategias a seguir.

El ejemplo más popular de la teoría del juego es el dilema del prisionero. Supongamos que detienen a dos personas por robar un banco, estas personas son detenidas y colocadas en celdas separadas, ninguno de los dos quiere estar en la cárcel, el destino personal les importa más que el del cómplice, no se tienen pruebas suficientes para acusarlos así que el fiscal necesita una confesión de alguno de ellos, él se reúne individualmente con cada uno de ellos y les hace una oferta, le dice al prisionero A: que debe elegir si confiesa o se queda callado, si confiesa (a) y el cómplice (b) calla el queda libre y (b) paga 10 años en prisión, si el cómplice (b) confiesa y (a) calla, (b) quedará libre y (a) paga 10 años de condena, si (a) y (b) confiesan solo pagarán 5 años de condena, pero si (a) y (b) callan pagarán una condena de solo 1 año ya que no se tienen las pruebas suficientes para inculparlos y solo se les podrá acusar por un delito menor.





Gráfico 2 Dilema del Prisionero.

	B CALLA	B CONFIESA
A CONFIESA	A LIBRE	5 AÑOS AMBOS
	B 10 AÑOS	
A CALLA	1 AÑO AMBOS	A 10 AÑOS
		B LIBRE

Tabla 2 Ejemplo de teoría del juego “Dilema del prisionero”.

Por lógica supondremos que los dos prisioneros confiesan y lo más probable es que se llegue a la misma decisión, a final la situación alcanzada es un equilibrio de Nash porque ambas partes no pueden cambiar sin empeorar es decir no se haya la mejor situación para las partes. Nash hizo gran aportes a la teoría del juego con “el equilibrio” de alcanzar una situación en donde todos permiten dar una estrategia que le conviene a todos, se trata de ilustrar el interés colectivo y el individual a la vez.



El juego de suma cero hace referencia a lo que un jugador gana es lo que pierden los otros jugadores como por ejemplo una partida de cartas, se apuesta cierta cantidad de dinero y gana el jugador (a), ese dinero ganado es lo que perdió (b) (c)... más no es dinero nuevo.

Los juegos ayudan a pensar estrategias para la vida cotidiana y la teoría del juego sistematiza esto. Teniendo en cuenta lo anterior será aplicado al sistema didáctico, dado al desarrollo de un juego donde los participantes realizarán actividades tanto individuales como grupales para obtener un beneficio propio y que a su vez habrá cooperación.

El juego en el contexto educativo: En el contexto escolar se suele introducir el juego como recurso didáctico, con el fin de facilitar la adquisición de determinados contenidos curriculares. Generalmente, en un juego libre y placentero, el niño despliega todos sus aprendizajes previos y pone de manifiesto las estrategias que es capaz de utilizar para resolver los conflictos que el juego plantea. Jugando, el niño inventa situaciones imaginarias en las que descubre de forma distraída aspectos de la realidad y de sí mismo que desconoce. Al movilizar en el juego sus conocimientos previos, se sale de lo disciplinar y afronta los retos con una mente interdisciplinar y transversal.



(Bernabeud y Goldstein, Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Narcea S.A 2010.)

Lúdica: Carlos Alberto Jiménez en su libro la lúdica como experiencia cultural hace referencia a la lúdica como la que impulsa y fortalece la personalidad del niño dentro del desarrollo psicosocial, a través del juego se adquieren saberes y se conforma la personalidad; “así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno a un espacio al cual se acude para distorsionarse sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea.

¿Existe diferencia entre lúdica y juego? Más que diferencias existen relaciones, ya que la mayoría de los juegos son lúdicos, pero se debe tener en cuenta que la lúdica no solo se reduce a lo práctico del juego. El juego hace parte de la lúdica la cual se refiere a la necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar y producir emociones orientadas hacia la entretención, diversión, esparcimiento; esta forma de expresar sentimientos y emociones es la forma de comunicarnos con los demás fomentando el desarrollo psicosocial del individuo, dicho anteriormente en la definición de lúdica es la conformación y construcción de personalidades aportando vivencias, valores y también una técnica en la formación educativa como método de aprendizaje más rápido y preciso.





Sobre la teoría general de los sistemas. La teoría general de los sistemas habla sobre las propiedades de los sistemas las cuales no se pueden describir en sus elementos separados, esta teoría se fundamenta en tres principios que son: los sistemas existen dentro de sistemas, los sistemas son abiertos y las funciones de un sistema dependen de su estructura.

Definición de Sistema: Conjunto de elementos e interactuantes, grupo de unidades combinadas que forman un todo organizado, un ejemplo claro es el ser humano, quien es un sistema que se constituye por varios órganos y miembros, solo cuando estos funcionan de un modo coordinado el hombre es eficaz.

Se clasifican en:

- Físicos o concretos: maquinaria u objetos.
- Abstractos: Pensamiento.

Ambos sistemas se complementan, lo físico necesita de lo abstracto y viceversa.

- Cerrados. Sin intercambio ni influencia.
- Abierto: Presentan intercambio con el ambiente.

Algunas Propiedades de los sistemas:

Entropía: desgaste del sistema.



Homeostasis y entropía: nivel de respuesta y adaptación.

Adaptabilidad: modificar un proceso de acuerdo a las modificaciones que sufre el contexto.

Mantenibilidad. Propiedad que tiene un sistema de mantenerse en funcionamiento.

Estabilidad. Mantener un equilibrio.

Armonía: mide la compatibilidad con el contexto. *(Bertalanffy, 1976)*

A partir de los conceptos anteriores se concluye que los elementos descritos dan gran soporte conceptual y teórico para ser aplicados como herramientas de información y sustento dentro del proyecto. *(Para ver más Conceptos referirse a anexos.)*

1.5.4. MARCO DE REFERENTES.

1.5.4.1 Referente local

Mitos y leyendas de villa Del Rosario.

Dentro de la tradición oral del pueblo podemos encontrar gran cantidad de relatos los cuales hacen referencia a mitos y leyendas, algunas historias pueden ser encontradas en el conocimiento e imaginario colectivo de algunas personas que habitan el pueblo, especialmente los abuelos y algunos libros, dentro de los relatos encontrados recopilados tenemos.



La casa del espanto

La casa del espanto queda ubicada en la carrera 4 # 6-65 de Villa del Rosario, a unos 500 metros del templo histórico, según la señora Rosa Isabel dueña de la casa, describe al espanto como un hombre anciano quien se le aparece desde pequeña, ella se crio en esta casa, crio a sus hijos y nietos, quienes también dicen haberlo visto y jugado con él, ella atribuye esta aparición a algún trabajador de épocas pasadas ya que su casa es tan antigua, que fue una de las primeras casas construidas en el pueblo. En ésta casa fijaron una placa que dice: “la casa del duende”, doña Isabel ha tenido que camuflar con pintura blanca este nombre, debido a que ella no considera que la presencia con la que convive sea un duende, además de las molestias causadas por algunas personas irrespetuosas que pasan por allí. *(Ver la historia completa en Anexo 3.1.1)*

Leyenda de nuestra señora Del Rosario

Esta es una leyenda religiosa la cual cuenta que en un ranchito vivía una viejita la cual encontró un cañamazo olvidado por algún arriero de los que pasaba por allí, ella lo guardo y después de un tiempo lo sacó, se dio cuenta de que se veía claramente reflejada la imagen de la virgen, esto se supo en todo el pueblo y el sacerdote de aquella época decidió bautizar a la virgen como patrona del pueblo. *(Ver la historia completa en Anexo. 3.1.2)*



La leyenda de Juan frío

Esta leyenda trata de la historia de un joven a quien le dio una enfermedad llamada fiebre purpura de las montañas, la cual lo invadió con un frío intenso y quien intento buscar tierras más cálidas para poder curarse, en su travesía conoció a una muchacha llamada Sara quien era de su agrado, Juan no resistió la enfermedad así que murió, llevándose consigo a Sara quien al poco tiempo también enfermó y murió. Por esta razón, al sitio donde vivió Juan se le empezó a llamar Juan Frío. *(Ver la historia completa en Anexo 3.1.3)*

El fraile del templo histórico

Según entrevistas realizadas e información encontrada, el espíritu del fraile ronda por el templo histórico y sus alrededores debido a que en tiempos de guerra decidió enterrar el tesoro de la iglesia, y para enterrarlo llevo consigo 2 niños para que le ayudaran, después de enterrado el tesoro decidió matar a los niños, el no pudo con la culpa y murió de la preocupación. Dicen haberlo visto en épocas de reconstrucción del templo después del terremoto de 1875. *(Ver historia completa en anexo 3.1.4).*

La llorona del calicanto.

Cuentan los rosarienses que en el calicanto suceden cosas inexplicables, se escuchan llantos voces y ruidos tormentosos. Según entrevistas realizadas a habitantes del pueblo



estos coinciden en que se trata de la llorona, una mujer que no llevaba una vida muy sana y quien abandonaba allí a sus hijos (Ver historia completa en anexo 3.1.5).

Dentro de la investigación se encontraron también **lugares Enigmáticos**, se les atribuye este nombre ya que no protagonizan un mito o leyenda popular, pero aun así hacen parte de la cultura, del imaginario colectivo del pueblo, como especulaciones y experiencias de las diferentes personas del pueblo; dentro de estos lugares enigmáticos tenemos:

- **La casa del túnel.** (Ver en anexo 3.2.1).
- **La casa de café Galaviz.** (Ver en anexo 3.2.2).
- **Las ruinas de la capilla de Santa Ana.** (Ver en anexos 3.2.3).
- **Árbol de Tamarindo.** (Ver en anexo 3.2.4).
- **El lote del miedo** (Ver en anexo 3.2.5).
- **El sótano del parque Gran Colombiano.** (Ver en anexo 3.2.6).

Teniendo en cuenta los relatos recopilados, se realiza una valoración con grado de importancia y popularidad (de 1 a 5), con ayuda de los adultos mayores, con el fin de escoger los que serán transmitidos mediante el sistema didáctico.

MITO/LEYENDA/LUGAR	RELEVANCIA	POPULARIDAD	Será
--------------------	------------	-------------	------





ENIGMÁTICO.		(Según adultos mayores)	usado en el sistema didáctico
El Fraile del templo histórico.	5	5	SI
La llorona del Calicanto.	4	5	SI
La casa del espanto (Conocida como la casa del duende).	5	4	SI
La leyenda de nuestra señora del rosario.	4	3	SI
Leyenda de Juan Frio.	3.5	4	SI
Lote del miedo	3	2	NO
Sótano del parque gran colombiano	3	2	NO
Árbol de Tamarindo	5	4	SI
Ruinas de la capilla de santa Ana	3.5	3	SI
Casa del Túnel	5	5	SI

Tabla 3 Valoración de relatos a utilizar en el sistema didáctico.

1.5.4.2 Referente Nacional

En Colombia encontramos narraciones de misterio y magia, que se han hecho famosas en diferentes regiones del país, son fantasías que fueron tomando forma gracias al imaginario colectivo y se han encargado de proporcionar las primeras explicaciones no científicas de fenómenos naturales, mitos y leyendas tales como: El mohán, La Patasola, La madre monte. *(Ver en anexo 3.3)*

Dichos relatos contados por los abuelos, se han logrado mantener gracias a que en algunos colegios se dan a conocer, por medio de libros, documentales, y algunos sitios de internet donde podemos encontrar información, tales como el canal Señal Colombia,





un canal cultural el cual tiene su sitio web con información importante y enlaces a su canal en YouTube con episodios de cuentos y relatos, dichos personajes mitológicos se encuentran petrificados en el parque del café, lugar turístico de la región andina de Colombia.

1.5.4.3 Referente Internacional

Los referentes internacionales son muy conocidos y se han mantenido en la historia gracias a la popularidad que han logrado alcanzar generada por las expresiones de los pueblos que se transmiten por medio del uso de la palabra y las letras. En la actualidad el interés por estas historias y seres sobrenaturales ha despertado la curiosidad de las personas y de esta manera se ha llevado a transmitirlas a través de medios como el cine, la literatura y el arte. Se han generado celebraciones tales como Halloween, el día de san patricio, el día de los muertos, donde las personas se identifican con algunos de estos famosos personajes buscando personificar y transmitir estas historias que se han convertido en símbolos.

Actualmente la industria ha utilizado estos personajes y los ha redefinido generando así nuevas historias cuyo propósito es netamente comercial. De esta manera es como se han logrado conservar las historias y sucesos en mitos y leyendas reconocidos por las personas. Algunos de estos referentes son Los Vampiros, Duendes, Sirenas, Zombies entre otros.





1.5.5 MARCO NORMATIVO.

- **CONSTITUCION POLITICA DE COLOMBIA**

Artículo 8, Artículo 7 de los Principios fundamentales

Artículo 70, Artículo 71, Artículo 72 de los derechos y garantías y deberes-
Capitulo 2: de los derechos sociales, económicos y culturales.

Estos artículos fundamentan los derechos y deberes del estado y deberes las personas en la protección del patrimonio cultural, búsqueda del conocimiento y la expresión artística libre, la promoción de la cultura en sus diversas manifestaciones ya que es fundamento de la nacionalidad, nos dan identidad y son de gran importancia para la sociedad.

La importancia sobre el conocimiento de estos artículos es relevante debido al enfoque cultural del proyecto.

Artículo 67 de los derechos y garantías y deberes- Capitulo 2: de los derechos sociales, económicos y culturales.

- **LEY 115 DE FEBRERO 8 DE 1994 LEY GENERAL DE EDUCACION.**

Artículo 1, Artículo 2, Artículo 5, Artículo 14, Artículo 20, Artículo 76, Artículo 91.

La presente ley se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, señalando las normas



generales que regulan el servicio público cumpliendo una función social acorde con las necesidades de las personas, la familia y la sociedad.

- **CONVENCION DE LOS DERECHOS DEL NIÑO (CDN)**

Artículo 28, Artículo 29, Artículo 31

Estos Artículos fundamentan el derecho que tienen los niños a la educación, al juego y a participar en actividades artísticas y culturales, respetando sus creencias y valores culturales.

Los anteriores artículos son de gran importancia dentro del proyecto ya que aducen la orientación educativa y el complemento de juego y recreación, como elementos y herramientas fundamentales en la educación.

- **MINISTERIO DE LAPROYECCION SOCIAL RESOLUCION NUMERO 3158 DE 2007 (Septiembre 10)**

Reglamento técnico de emergencia para los juguetes, sus componentes y accesorios, que se comercialicen en Colombia.

Artículo 4: Contenido técnico. (Definiciones)

Artículo 5: Requisitos

Anexo 3: Norma técnica NTC 4894 Seguridad de juguetes: propiedades físicas y mecánicas.





Anexo B (informativo) Directrices para clasificar las edades.

B.2 Criterios para establecer los grados de edades.

Anexo C (informativo) Directrices para el rotulado de seguridad y marcas de productos.

C.2.1 Definición y ubicación de etiqueta.

C.3.1 Información e instrucciones.

C.4 Marca del producto.

Estos artículos y numerales nos argumentan todo lo relacionado a los requisitos que debe tener toda clase de juguetes para poder ser comercializados y que no atenten contra la salud y seguridad del usuario.

Este reglamento es importante dentro de los requerimientos en la respuesta de diseño al problema planteado dentro del proyecto.

DEFINICIÓN DEL MODELO DE INVESTIGACIÓN.

1.6.1. Tipo de investigación.

La metodología concierne a una investigación de tipo:

Exploratoria-participativa de carácter histórico: La investigación se considera de este tipo, por el nivel de conocimiento que se adquiere, ya que la determinación del



problema se da a partir de la información recopilada de fuentes primarias y secundarias para la reconstitución histórica y la observación de las relaciones de la comunidad, grupo o institución involucradas. Aplica para las fases 1 y 2 del método de diseño en donde se hace la recopilación de información y la definición del problema.

Descriptiva: Parte de una investigación de tipo exploratoria, se utiliza el método de análisis en la investigación que será necesaria en la descripción del usuario y demás elementos que intervienen y son importantes como fuente de información. Aplica para la fase de diseño donde se parte de los datos recopilados con anterioridad y se empiezan a generar ideas para las propuestas y alternativas de diseño.

1.6.2 Enfoque de la investigación.

El enfoque de la investigación es mixto: Cualitativo y Cuantitativo.

Cualitativo ya que se espera observar, conocer, analizar las experiencias, creencias, pensamientos, reflexiones, sensaciones y comportamientos frente a la problemática. Los relatos y versiones de las diferentes personas del pueblo a entrevistar y el imaginario colectivo de los niños.

Cuantitativo ya que también necesitaremos datos que pueden ser medibles y cuantificables. En este caso estos datos serían resultado de encuesta y resultados de



test de nivel de conocimiento realizado a los niños.

1.6.3 Técnica de investigación.

- Modelo de encuesta/test aplicada donde se ve el grado de conocimiento de los niños sobre mitos y leyendas de Villa del Rosario, para identificar un antes y un después del proyecto.
- Entrevistas para empatizar: Esta técnica será utilizada para la recopilación de información cultural con los ancianos del pueblo, las demás personas que tengan conocimiento y que trabajen en lugares culturales como la bagatela o casa de la cultura de Villa del Rosario y además para obtener y conocer más información acerca de nuestro usuario infantil.
- Mapas de empatía, infografía, field notes: Se toman durante la observación, para poder recordar y tener soporte de la información.
- Checklist de lectura crítica: Se utiliza con ayuda de las preguntas ¿Cuál es el punto? ¿Quién dice? ¿Qué hay de nuevo en eso? ¿A quién le importa?, con el fin de comprobar si la definición del problema es válida, interesante y factible este método para comprobar y evaluar la utilidad de la definición del problema, si es válida, interesante, única, suficientemente específica, atrayente y factible.



- Definir el problema jugando: Como podríamos: Se utiliza esta pregunta ya que de allí se desprenden ideas para iniciar a diseñar, se realiza una matriz o cuadro con las necesidades identificadas para el usuario y por qué y para que de esas necesidades.
- Lluvia de ideas, saturar y agrupar y scamper: Dentro de la fase de ideación se utiliza para organizar las ideas obtenidas. Se realiza con el grupo de niños a trabajar, y se realiza un focus group con el fin de impulsar el pensamiento colectivo y generar cierta cantidad de ideas que ayuden en el proceso de diseño.
- Malla receptora de información: Esta herramienta es utilizada para facilitar la recopilación de información dentro de la comprobación y presentación del prototipo al usuario.

1.6.4. MÉTODO DE DISEÑO.

Design Thinking.

Antes de implementar este método de diseño, es necesario conocer el estado actual del proyecto de investigación, en cuanto a identificar y conocer el conocimiento que tienen los niños entre 8 y 10 años sobre los mitos y leyendas propios de Villa del Rosario.





Esto se hará a través de un test/evaluación de conocimiento, el cual se realizó al inicio del proceso, a continuación en la fase 1 y al final en las comprobaciones. Una vez entendido el grado de conocimiento sobre el tema, mediante charlas, entrevistas y evaluaciones, se puede tener un punto de inicio para la ejecución del proyecto a través del método de diseño.

El Método de diseño a utilizar es el Design Thinking. El cual consta de 5 fases:

Fase 1: Empatizar. El elemento esencial en el proceso de diseño, es entender y comprender al usuario. En esta fase de interacción, se entenderán los problemas, necesidades y deseo de los usuarios (niños), implicados en la solución que buscamos, satisfacerlas es la clave de un resultado exitoso, para conocerlas y recopilar insights aplicaremos herramientas como entrevistas no estructuradas, test de evaluación (Ver modelo en anexo 4.1.2), y mapas de empatía.

Estas herramientas también serán aplicadas a los stakeholders de nuestra investigación, que son esas personas importantes dentro del desarrollo de la investigación; intervienen indirectamente en el proceso y se tienen en cuenta los insights recopilados. Los stakeholders del proyecto son Adultos mayores quienes brindarán toda la información vital y necesaria sobre los relatos de tradición oral y profesores involucrados quienes



aportarán ideas y conocimientos acerca de cómo aplican técnicas para mejorar el conocimiento en los niños y como integran las herramientas didácticas.

(Para ver en su totalidad la Aplicación de herramientas y sus resultados para esta fase

Referirse a Anexo 4.)





Figura 1 Fase 1 Metodología Design Thinking EMPATIZAR. Bloques de información.

(Fuente: propia)

Herramienta: mapa de empatía.

El mapa de empatía ayuda a discernir la información obtenida en las entrevistas, en este caso la entrevista realizada al usuario. (15 Niños de cuarto y 15 de quinto de primaria.) (Ver modelo de entrevista en anexo 4.1.1)



Figura 2 Fase 1 Metodología Design Thinking EMPATIZAR. Mapa de empatía con el usuario.

1.6.5 DESCRIPCIÓN DEL USUARIO.



(Niños del colegio crecer y crear imitando a los personajes de mitos y leyendas.)

Usuario: Niños de 4 y 5 de primaria de estratos 1 y 2 entre los 8 y 10 años.

Teniendo en cuenta la información anterior y con ayuda de las herramientas, para definir mejor al usuario se utilizó la herramienta persona, esta herramienta nos ayuda a entender para quien estamos diseñando, identificando patrones de comportamiento, objetivos y necesidades. *Consiste en la descripción de un individuo ficticio el cual representa a un grupo de usuarios con comportamientos, valores o actitudes similares dentro del segmento analizado.*

HERRAMIENTA: PERSONA



Nombre: Miguel Edad: 8 años Ocupación: Estudiante

Historia de la persona: Es un niño alegre, inteligente, le gustan los juegos de mesa, le gusta aprender nuevas cosas y tener nuevas experiencias, le gusta hacer nuevos amigos, es muy sociable y le gusta leer.

Detalles en relación con la situación de estudio:

Muestra interés por los juegos de mesa, le encantan los juegos de preguntas porque lo ponen a pensar también le gusta mucho jugar en el computador y en la tablet. Le gusta las clases divertidas, con música y diferentes actividades y dinámicas opuestas a lo tradicional. Muestra curiosidad e interés en temas como los mitos y leyendas, ya que los considera algo misterioso y oculto.

Experiencia con la situación de estudio.

En las clases de español aprende sobre mitos y leyendas pero se distrae con facilidad, sus padres y abuelos le han contado historias para que tenga un mejor comportamiento, sabe diferenciar la fantasía de la realidad pero aún le teme a la oscuridad. No conoce mitos y leyendas de Villa del Rosario pero le gustaría aprenderlos. Dice que le gustan los juegos de mesa ya que estos le enseñan a compartir con los otros niños, cuando son juegos de preguntas aprende sobre un tema específico. Miguel dice que para aprender mitos y leyendas le gustaría combinar elementos de distintos juegos existentes. Miguel representa personajes de mitos y leyendas con formas minimalistas y esféricas, rasgos básicos con los cuales él se relaciona, a Miguel le gustan las texturas y los colores vivos.

Figura 3 Descripción del usuario. Herramienta: persona. Lienzo basado en el propuesto en el libro: herramientas para el diseño centrado en el usuario universidad de los andes.

RESULTADOS DEL TEST/EVALUACION: Se realizó un test para evaluar el nivel de conocimiento que tiene el usuario acerca de temas culturales como mitos y leyendas. *(Ver en anexo 4.1.2.)*

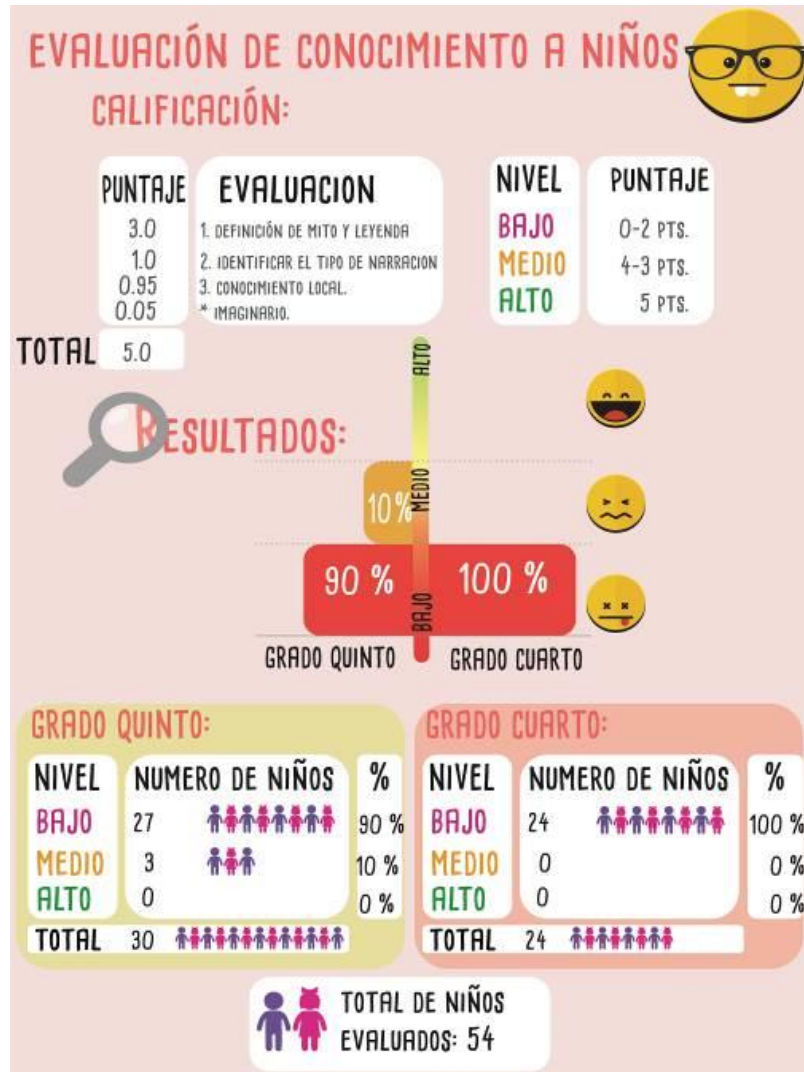


Figura 4 Resultado de Test/Evaluación (nivel de conocimiento sobre el tema)

Fase 2: Definir. Se clasifica la información recopilada durante la fase anterior, lo que aporta valor y lleva al alcance de nuevas perspectivas interesantes; se identificarán los problemas cuyas soluciones serán clave para la obtención de un resultado innovador. Dentro de esta fase se utilizara el método Check list, y definir el problema jugando. Con base a lo anterior tubo una definición del problema y se generaron determinantes de diseño para dar inicio a la siguiente fase. (Para ver en su totalidad la Aplicación de herramientas y sus resultados para esta fase Referirse a Anexo 4.2)



Figura 5 Fase 2 Metodología Design Thinking DEFINIR.

Chek list de lectura Crítica.

Herramienta Definir el problema jugando. Para “definir el problema jugando” se utiliza la siguiente oración para dar partida al juego de escribir en los espacios vacíos y llenar la frase con el objetivo de capturar y armonizar tres elementos esenciales: USUARIO; NECESIDAD e INSIGHT.

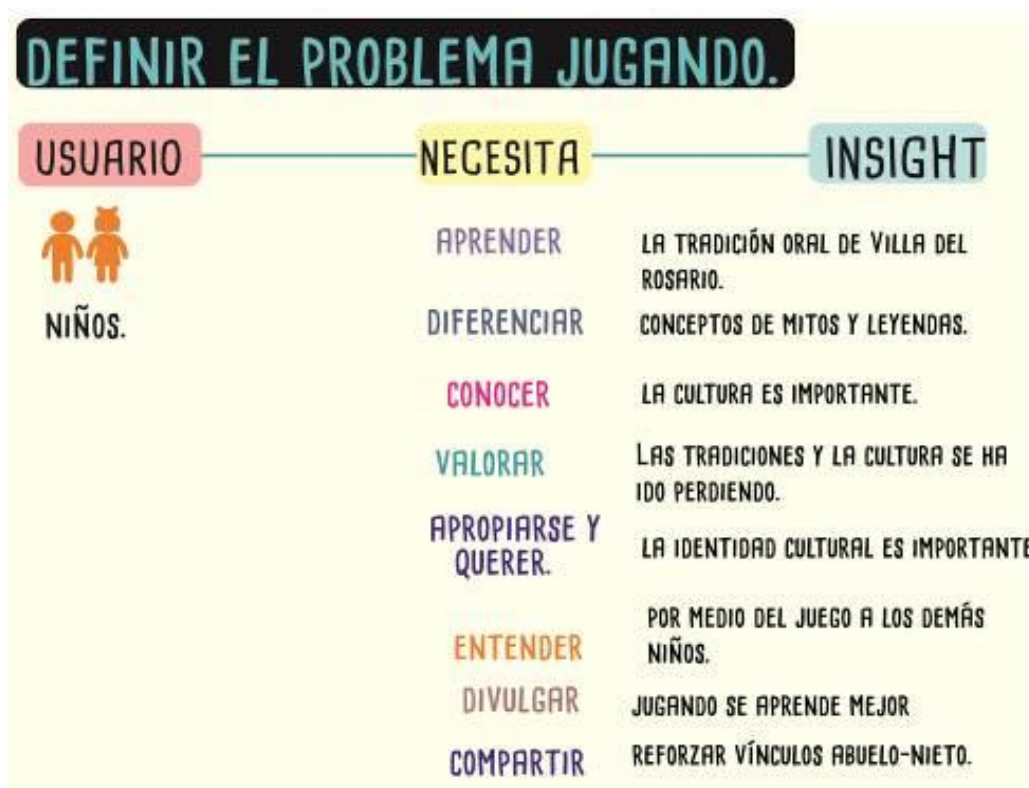


Figura 6 Fase 2 Metodología Design Thinking. Definir el Problema Jugando. (Fuente propia)



Herramienta como podríamos: Una buena definición del problema facilitará la múltiple creación de preguntas del tipo ¿“Como podríamos?” que nos proyectan a la solución del problema.

¿COMO PODRÍAMOS?

¿COMO PODRÍAMOS GENERAR INTERÉS PARA QUE LOS NIÑOS APRENDAN SOBRE LA TRADICIÓN ORAL DE SU MUNICIPIO?

¿COMO PODRÍAMOS LOGRAR QUE LOS NIÑOS SE APROPIEN Y QUIERAN SU CULTURA?

¿COMO PODRÍAMOS ENSEÑAR A LOS NIÑOS LOS MITOS Y LEYENDAS DE VILLA DEL ROSARIO DE MANERA DIVERTIDA Y DIDÁCTICA, DIFERENTE A TÉCNICAS TRADICIONALES?

¿COMO PODRÍAMOS CREAR UNA RELACIÓN ENTRE LAS PERSONAS DE LA TERCERA EDAD Y NIÑOS PARA QUE LA TRANSIMISION DE RELATOS SE HAGA MÁS INTERESANTE?

¿COMO PODRÍAMOS GENERAR UN SISTEMA QUE PERMITA LA TRANSMISIÓN Y ENSEÑANZA DE LA TRADICIÓN ORAL DE LOS ADULTOS MAYORES HACIA LOS NIÑOS A LOS NIÑOS, CON EL FIN DE GENERAR INTERÉS Y MOTIVACIÓN POR ESTOS TEMAS?

Figura 7 Fase 2 Metodología Design Thinking. Como podríamos. (Fuente propia)



1.6.6 DEFINICION CONCEPTUAL DEL PROYECTO.

Dentro del concepto del producto, asociamos conceptos y fundamentos de diseño los cuales serán utilizados con la ayuda del Design Thinking para llegar a un concepto final.

Fundamentos de diseño.	Conceptos de diseño.
- Movimiento.	- Creatividad.
- Simetría.	- Sensibilización.
- Superposición.	- Comunicación.
-Similitud de figura	- Nuevas experiencias.
-Radiación.	- Enseñar.
	-Transmitir.

Tabla 4 Conceptos y Fundamentos de diseño

Pregunta de Diseño. ¿Cómo podríamos diseñar un sistema didáctico que enseñe y facilite la comprensión de mitos y leyendas para su transmisión y divulgación en el aula escolar?



Concepto de producto.

Enigmático, es un portal de conocimiento cultural, un espacio fantástico donde los niños se podrán adentrar para expresar, aprender y comunicar esta divertida y creativa experiencia. Contiene un libro dinámico de juego con relatos y retos basado formalmente en el sistema de plegado pop up tipo carrusel, ruleta, retos y acertijos. Estos elementos se conectan entre sí creando una atmosfera de conocimiento y comunicación donde finalmente estas enseñanzas y creaciones podrán ser compartidas entre los niños y con sus familiares.

1.6.7 REQUERIMIENTOS Y DETERMINANTES.

REQUERIMIENTO	FACTOR DETERMINANTE	FACTOR DETERMINADO	SUBPARAMETRO	CUANTIFICACION
DE USO Tener en cuenta que el sistema debe ser claro y fácil de entender por los niños.	El sistema tendrá buena comunicación y anexo su modo de uso.	-Manual de uso. -Instrucciones		
El sistema deberá enseñar mitos y leyendas por lo tal expresar parte de la cultura del pueblo.	El sistema contiene una estrategia didáctica para la enseñanza de estos temas culturales.	-Acertijos. -Ilustraciones. -Mitos y leyendas y demás información pertinente.		





<p>Debe considerarse que el sistema debe ser liviano para su fácil Transporte.</p>	<p>La mayoría de material didáctico existente, se encuentra fabricado con Materiales livianos y a la vez resistentes.</p>	<p>-Cartón. -Papel de gramaje Medio. -Acrílico. -Adhesivo.</p>	<p>Espesor. Gramaje. Espesor. Espesor.</p>	<p>3 y 1.5 mm 130 gr 250 gr 3 mm 80 µm</p>
<p>DE FUNCIÓN.</p> <p>Se debe tener en cuenta que el sistema manejará versatilidad al implementar conceptos de otros productos y juegos didácticos Existentes.</p>	<p>El producto integra varias actividades, las cuales además de enseñar ayudan al desarrollo de distintas habilidades y destrezas En el niño.</p>	<p>-Ejercicio de Rapidez Visual -Acertijos. - Retos.</p>		
<p>resistencia moderada Al agua, para su fácil limpieza.</p>	<p>Al limpiar el producto con un paño húmedo éste tendrá cierto grado de resistencia que permita su mantenimiento.</p>	<p>-Cartón industrial con impresión digital como recubrimiento, con tintas resistentes al Agua.</p>		



<p>ESTRUCTURALES</p> <p>Se debe considerar que cada uno de las piezas que lo integran se divide en partes o componentes.</p>	<p>El sistema contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tablero desplegable tipo carrusel en donde se encuentran las Historias y retos. - Manuales de uso. - Ruleta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Historias, retos y descripción de Lugares. - Instrucciones. 		
<p>Debe tener un recubrimiento externo que proteja el producto.</p>	<p>Se recomienda que el elemento sea fabricado con cartón fuerte que soporte lo que vaya a contener y agentes externos, el material resistente al choque y fricción por la manipulación constante a la que es sometido.</p>			
<p>Tomar en cuenta la unión de las piezas a emplear en los diferentes retos.</p>	<p>Se recomienda utilizar Uniones magnéticas, para los distintos retos.</p>	<p>Materiales a usar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acrílico. - Cartón. - Película magnética. 	<p>Espesor Espesor. Espesor.</p>	<p>2,5 mm. 3 mm 3 mm.</p>





<p>TÉCNICO - PRO-DUCTIVO.</p> <p>Debe considerarse que el material utilizado para la producción del sistema debe ser liviano y a la vez resistente.</p>	<p>Se recomienda usar cartón para la elaboración del producto, el tablero/libro.</p>	<p>-Acrílico. -Cartón Reciclado. -Opalina. -Propalcote -Adhesivo.</p>	<p>Espesor Espesor Gramaje Gramaje Espesor</p>	<p>2.5 mm 3 mm 250 gr 130 gr 80 µm</p>
<p>Se recomienda que se utilicen los procesos Adecuados para la fabricación de las distintas piezas que componen el sistema.</p>	<p>Dependiendo de los materiales utilizados se usarán los procesos.</p>	<p>-Troquelado. -Corte láser. -Impresión láser sobre rígidos. -Termo laminado.</p>		
<p>DE MERCADO</p> <p>Tener en cuenta el mercado para dar a conocer el producto.</p>	<p>Se recomienda utilizar distintos canales de información para la promoción del producto.</p>	<p>Entidades educativas, Gubernamentales, y sin ánimo de lucro.</p>		





<p>FORMALES</p> <p>Tener en cuenta que va dirigido a niños por lo tanto debe ser atractivo y llamativo.</p>	<p>Se recomienda tener en cuenta la paleta de color adquirida en la entrevista con los niños en la fase 1 del método de diseño.</p>	<p>Formas, colores, texturas, tipografías, diagramación e ilustraciones son factores que determinan este requerimiento.</p>		
<p>Tener en cuenta que genera atracción al usuario</p>	<p>En el diseño se establecen materiales y conceptos a ser plasmados en el producto.</p>	<p>Semiótica, conceptos de diseño, texturas, colores, formas.</p>	<p>Movimiento, Simetría, Superposición, Similitud de figura, Radiación.</p>	
<p>DE IDENTIFICACION</p> <p>Tener en cuenta que el sistema contiene piezas pequeñas, las cuales no son permitidas para niños menores de 3 años-</p>	<p>Se recomienda que el producto tenga el aviso respectivo correspondiente a la norma, la que la pieza puede ser ingerida por niños menores de 3 años.</p>	<p>Señalización.</p>		

Tabla 5 Requerimientos de Diseño. Basada en el modelo descrito por Gerardo Rodríguez en su libro Manual de diseño industrial.

CAPITULO 2. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE DISEÑO.

Fase 3: Idear.

Dentro de esta fase se utilizaron distintos métodos de generación de ideas, con la información de las fases anteriores se tienen los recursos para la generación de ideas y soluciones innovadoras; herramientas y procesos de aprendizaje a partir de los elementos didácticos a diseñar, ya que se tiene un punto de partida creativo y donde empieza la fase de diseño. Se realizaron lluvia de ideas con el usuario, focus group, saturar y agrupar para la selección de las mismas. (Para ver en su totalidad la Aplicación de herramientas y sus resultados para esta fase Referirse a Anexo 4.3).

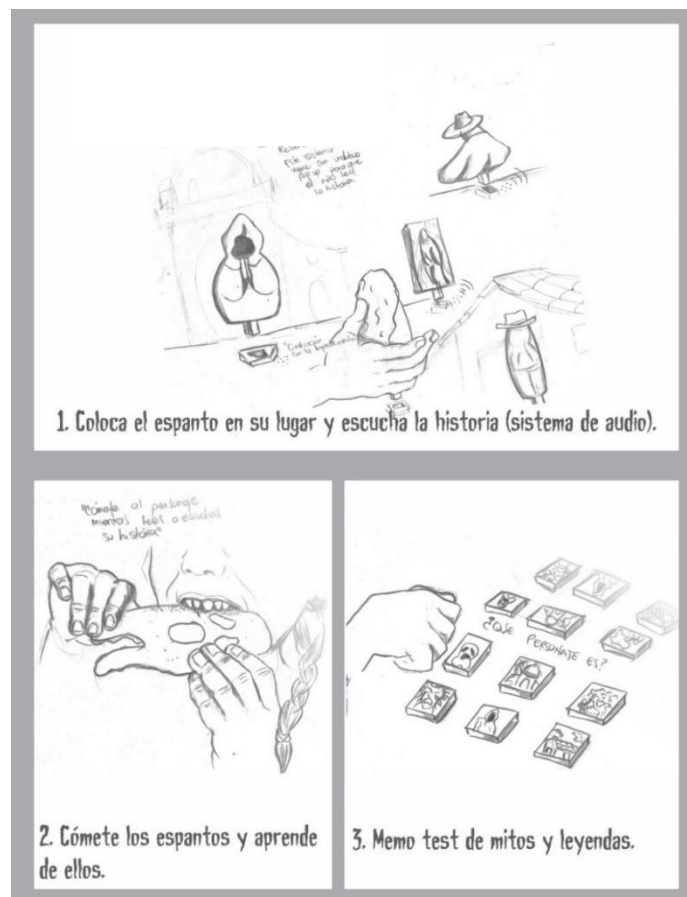


Figura 8 Fase 3 Metodología Design Thinking. IDEAR

2.1 ALTERNATIVAS.

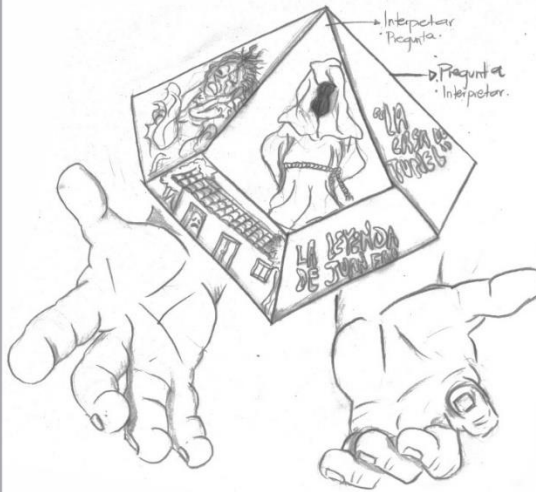
Fase 4. Prototipar.

Dentro de esta fase se bocetan las ideas obtenidas en la fase anterior y previamente discernidas, se realiza el prototipo rápido respectivo partiendo de la idea que más cumple ciertos criterios de evaluación descritos en la fase de evaluación. (Ver tabla de evaluación de alternativas.)





4. Juego de mesa con figuras de los personajes, los cuales se pueden ir personalizando.



5. Dado: Responde o actúa.



6. Libro de Rompecabezas.

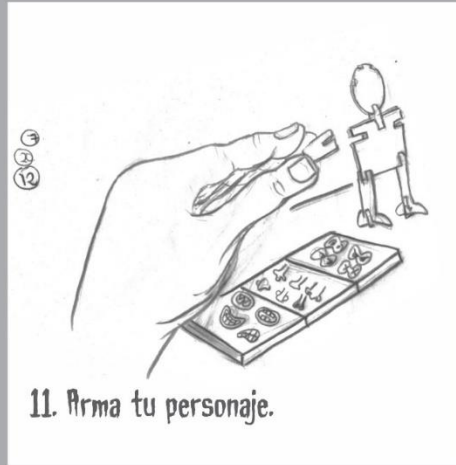
* Encuentra a los personajes y los objetos marcados en las tarjetas y en las preguntas.

7. Encuentra al personaje.

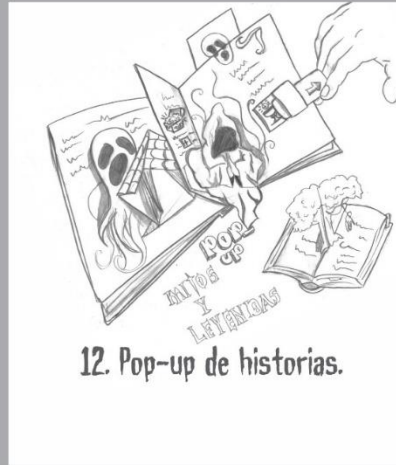
8. Mitoteca. (espacio interactivo)

9. Teatro de sombras.

10. Crea tu disfraz de un personaje.



11. Arma tu personaje.



12. Pop-up de historias.



13. Moldea tus personajes.



14. Qué pasaría si...



15. Libro para colorear y con actividades.



Figura 9 Fase 4 Metodología Design Thinking Bocetos de ideas.



2.2 SELECCIÓN DE ALTERNATIVAS.

Fase 5: Evaluar

En esta fase se evalúan las diferentes alternativas y propuestas arrojadas en la fase de ideación y prototipos rápidos para dar inicio al diseño en detalle y poder realizar el modelo de comprobación. La siguiente tabla muestra la evaluación de las alternativas con una calificación de 1 a 3 donde 3 es la que más se ajusta a los criterios y 1 la que menos se ajusta.

CRITERIOS	ALTERNATIVAS																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
USO Debe enseñar mitos y leyendas.	2	1	2	3	2	1	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3
FUNCIÓN Debe ser práctico y de fácil manejo para los niños.	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2
ESTRUCTURAL Debe usar materiales livianos y a las ves resistentes.	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
TECNICO PRODUCTIVO Debe utilizar materiales y proceso simplificados	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
FORMAL	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2



Debe tener formas atractivas para los niños																
Total	10	9	12	15	13	12	13	14	12	12	14	14	14	13	15	13

Tabla 6 Evaluación de alternativas Basada en el modelo descrito por Gerardo Rodríguez en su libro Manual de diseño industrial. Fase 5 Metodología Design Thinking

Se observa en la tabla que las alternativas 4 y 16 son las más completas cumpliendo con todos los criterios, seguidas de las propuestas 8,12,13,14 y 5,7,15 y por último las 3,6,9,10,11 que no cumplieron totalmente con los criterios de evaluación de las alternativas.

Después de realizar la evaluación de alternativas, se dio una nueva propuesta de conformación e integración ya que muchas estaban a la par con el cumplimiento de los criterios de evaluación, de esta nueva propuesta se realiza un prototipo rápido.

Seguidamente utilizamos la herramienta prototipado rápido en donde se realizan una serie de modelos de las alternativas ganadoras, en este caso se fusionaron las alternativas, dando como resultado una propuesta más completa, que integra muchos aspectos importantes dentro del objetivo del proyecto y complementando las ideas entre sí.





Descripción de la propuesta:

Sistema didáctico el cual consta de 4 personajes, un tablero de juego con solapas, las cuales contienen las historias y diferentes retos, este tablero es una representación de Villa del Rosario, un mapa por el cual se hará un recorrido por medio de una ruleta; durante este recorrido se desarrollaran retos en los cuales se ganarán puntos los cuales serán canjeados en la tienda. En la tienda podemos encontrar accesorios y demás prendas para que el niño personalice su personaje.

DQS is member of:



THE INTERNATIONAL CERTIFICATION NETWORK



2.3 EVOLUCIÓN DE LA PROPUESTA.

2.3.1 Desarrollo de alternativa seleccionada.

Se fusionan las alternativas seleccionadas como lo son el pop-up de historias, la personalización de personajes y demás dinámicas planteadas en las propuestas con el fin de generar un sistema integrado que cumpla con la necesidad requerida.

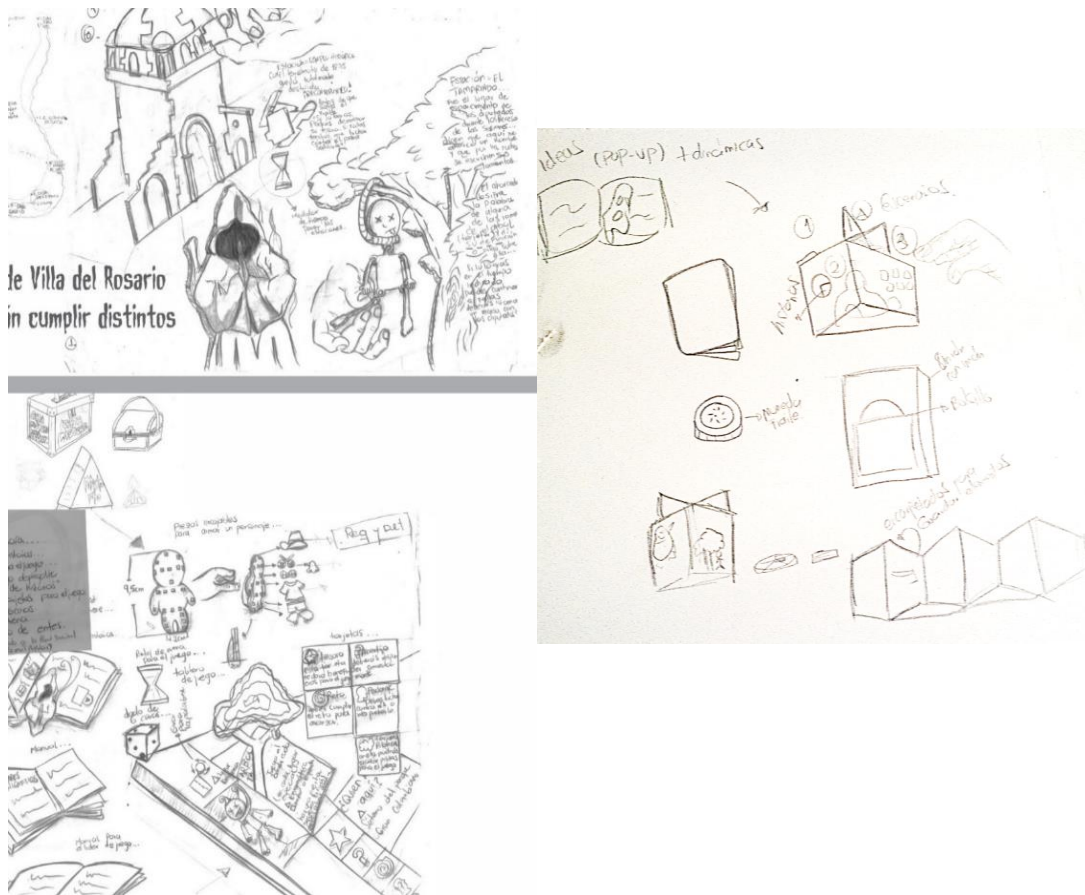


Figura 10 Evolución de alternativa de diseño



Figura 11. Prueba: Generación de personajes (Material porcelana fría)



Figura 12. Prueba: Generación del artefacto, tablero de juego y empaque.



Figura 13 Prueba: Evolución de alternativa de diseño.

2.4 PROPUESTA FINAL.



Figura 14 Evolución de alternativa de diseño.



Dentro de la evolución de alternativas observamos que el sistema se simplificó y optimizó con respecto a formas, dinámicas y procesos.

Componentes y sus cambios.

Tablero: Hubo una transición en su aspecto formal, haciéndolo más práctico y no ocupa espacio como la anterior propuesta.

Personajes: Su forma cambió a una más básica, ya que al realizar pruebas de los prototipos rápidos se concluye que dentro del contexto y dinámica del juego a los niños les atrae más esta figura de formas básicas, la cual es una abstracción formal de algunos dibujos básicos hechos por los niños y a las propuestas moldeadas por ellos en la fase 3 del método de diseño, Las formas utilizadas por los niños en estas representaciones de imaginario se asocian a formas redondas, cuerpo y cabeza grande y esféricos que se contraponen; además al ser esta una figura básica no se le impone al niño un patrón de personaje, esto ayuda a que el niño pueda imaginar diferentes alternativas para poder personalizarlo.

Empaque: Se redujo el tamaño y el 50% del material en la propuesta anterior.



2.4.1 Análisis de configuración Formal.

Para la configuración formal del producto se tienen en cuenta tipologías y tendencias analizadas a continuación.

2.4.1.1 Análisis de tipologías formales.

Juego de mesa templo cristal.



Figura 15 Juego de mesa 3d. Templo Cristal

CARACTERISTICA FORMAL	DESCRIPCION	VALOR AGREGADO	OBSERVACION
Maneja muchas texturas y texto dentro de sus casillas, lo cual lo	Juego de mesa con	Hace más interactiva la actividad	Las dinámicas se vuelven rutinarias.

<p>pueden volver un poco confuso</p> <p>Material: Cartón plastificado.</p>	<p>tablero 3d, inspirado en La técnica pop-up.</p>	<p>contextualizando al jugador. Hace más interactiva la actividad contextualizando al jugador.</p>	
--	--	---	--

Tabla 7 Análisis de tipología

LIBRO FAMOUS FACES. Norman Messenger. 1995



Figura 16 Libro interactivo. Famous Faces.

CARACTERÍSTICA FORMAL	DESCRIPCION	VALOR AGREGADO	OBSERVACION
<p>Maneja un tipo de ilustración caricaturesco, lo cual lo hace ver divertido,</p>	<p>Caras combinadas:</p>	<p>Hace más interactiva la actividad.</p>	<p>Las dinámicas se vuelven rutinarias.</p>

utilizando una paleta de color característica.	las páginas se dividen en secciones, permitiendo personalizar a un personaje		
--	--	--	--

Tabla 8 Análisis de Tipología.

LIBRO CINDERELA. De Eulalie



Figura 17 Libro Pop Up tipo Carrusel. Cinderela.

CARACTERISTICA FORMAL	DESCRIPCION	VALOR AGREGADO	OBSERVACION
Maneja muchas texturas y escenarios.	Libros pop-up tipo carrusel, de apertura 360 °.	Sumerge al lector en el contexto, apoyándose visualmente.	Es interesante la forma en que se muestran diferentes escenarios.

Tabla 9 Análisis de Tipología

Juegos didácticos.



Figura 18 Juegos Didácticos

CARACTERISTICA FORMAL	DESCRIPCION	VALOR AGREGADO	OBSERVACION
Maneja muchas texturas. Los colores utilizados son bastante llamativos	Juegos didácticos en tela para que los niños desarrollen ciertas habilidades.	Enseña de manera didáctica.	Es interesante alternativa de enseñanza.

Tabla 10 Análisis de tipologías

Se realiza una valoración de las tipologías encontradas, identificadas de la siguiente manera y valoradas en una escala de 1 a 5:

FUNCION PRACTICA	VALOR Y TIPOLOGIA				FUNCION PRACTICA	VALOR Y TIPOLOGIA			
	1	2	3	4		1	2	3	4
Difícil uso	0	0	0	0	Fácil uso	5		4	5
Confuso	0	0	0	0	Estructurado		4		
Inútil	0	0	0	0	Útil	4			5

FUNCION ESTETICA									
Desordenado	0	0	0	0	Ordenado		5		
Complicado	0	0	0	0	Simple				
Feo	0	0	0	0	Atractivo y novedoso			5	5
FUNCIÓN SIMBÓLICA									
Lujoso	0	0	0	0	Sobrio				
Malo	0	0	0	0	Bueno	5	5	4	5
Cauteloso	0	0	0	0	Audaz				
Total:	0	0	0	0					

Tabla 11: Valoración de tipologías.

Teniendo en cuenta lo anterior dichas tipologías se tienen en cuenta como base conceptual para el desarrollo y diseño del sistema didáctico.

2.4.1.2 Análisis de tendencias.

1. Vinil Toys.



Figura 19 Vinil Toys

Esta tendencia se inició a mediados de los 90 a partir de la creación de artículos únicos que describen a los juguetes coleccionables productos en edición limitada los cuales son creados por artistas y diseñadores en materiales como vinil, ABS y papel.



Figura 20 Paper Toys

2. Paper toys

Al igual que los Vinil toys son tendencia, a diferencia de los Vinil toys estos son más económicos, normalmente se realizan de forma artesanal y de forma industrial mediante troqueles e impresión del papel.

Ilustraciones.

Dentro de las tendencias analizadas se seleccionan por medio de evaluación los estilos tipo comic, vector a mano alzada y vector.



Figura 21 Ilustración de

Gisela Lipshitz

3. Tipo Vector a mano alzada.

El vector a mano alzada ha sido la ganadora ya que se pueden generar altos contrastes en sus elementos ilustrados, es similar al estilo cartoon, al mostrar una ilustración con variación en su paleta de color y al igual que la anterior su contorno oscuro ayuda a resaltar la ilustración.



Figura 22 Ilustración vectorial. Fuente: free

pick.com

4. Tipo Vector.

Este tipo de ilustración genera contrastes pero no tienen tanto realce como en las anteriores, debido a que no tiene contorno oscuro.

FUNCION PRACTICA	VALOR Y TIPOLOGIA				FUNCION PRACTICA	VALOR Y TIPOLOGIA			
	1	2	3	4		1	2	3	4
Difícil uso	0	0	0	0	Fácil uso	5	5	5	5
Confuso	0	0	0	0	Estructurado			5	
Inútil	0	0	0	0	Útil	4			5
FUNCION ESTETICA									
Desordenado	0	0	0	0	Ordenado				
Complicado	0	0	0	0	Simple				
Feo	0	0	0	0	Atractivo y novedoso	5	5	5	5
FUNCION SIMBOLICA									
Lujoso	0	0	0	0	Sobrio				
Malo	0	0	0	0	Bueno	5	5	4	5
Cauteloso	0	0	0	0	Audaz				
Total:	0	0	0	0					

Tabla 12 Valoración de tipologías, (tendencias e ilustraciones).

Las tendencias y estilos analizados sirven para conocer el estado actual del arte y observar ciertas características de los productos existentes.

Se concluye que los dibujos y figuras más sencillas son más acogidas por los niños.

Un ejemplo de esto son los dibujos animados que actualmente son acogidos por los niños, y el cambio que han tenido algunas caricaturas con respecto a su forma.



Figura 23 El increíble mundo de Gumpoball

Estos dibujos animados son muy bien acogidos en los niños y su estilo es tipo collage, y las ilustraciones de los personajes se caracterizan por tener formas básicas y sencillas.



Figura 24. Hora de Aventura. También se caracteriza por un tipo de ilustración sencillo y sin cuidar proporciones.



Figura 25. Evolución de los jóvenes titanes.

En esta imagen se puede observar el cambio que tuvieron estas caricaturas, pasaron de ser formas estilizadas a formas más infantiles con cabeza grande y contorno más definido, teniendo una mejor acogida por el público infantil.

2.4.1.3 Piezas gráficas de impresión – Ilustraciones.

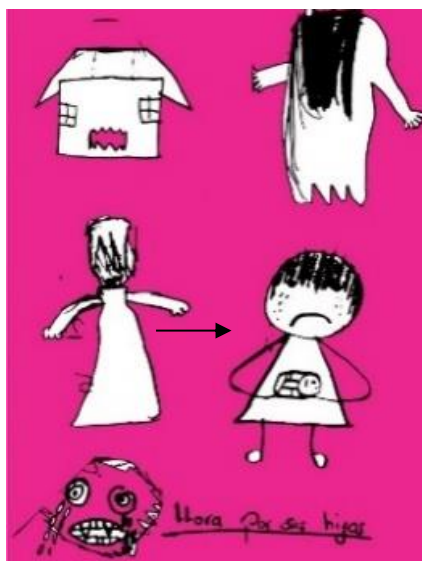


Figura 26 Digitalización de los dibujos

Hechos por los niños.



Figura 27 Ilustraciones para el sistema didáctico, el cual aplica el análisis anterior.



Figura 28 Abstracción de formas realizadas por los niños en la fase de ideación.

Configuración Ilustraciones.

Virgen del Rosario



Frailde del templo historico



Casa del espanto



Casa del túnel

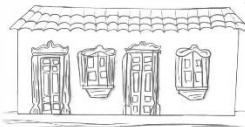


Figura 29 Ilustraciones para el sistema didáctico.

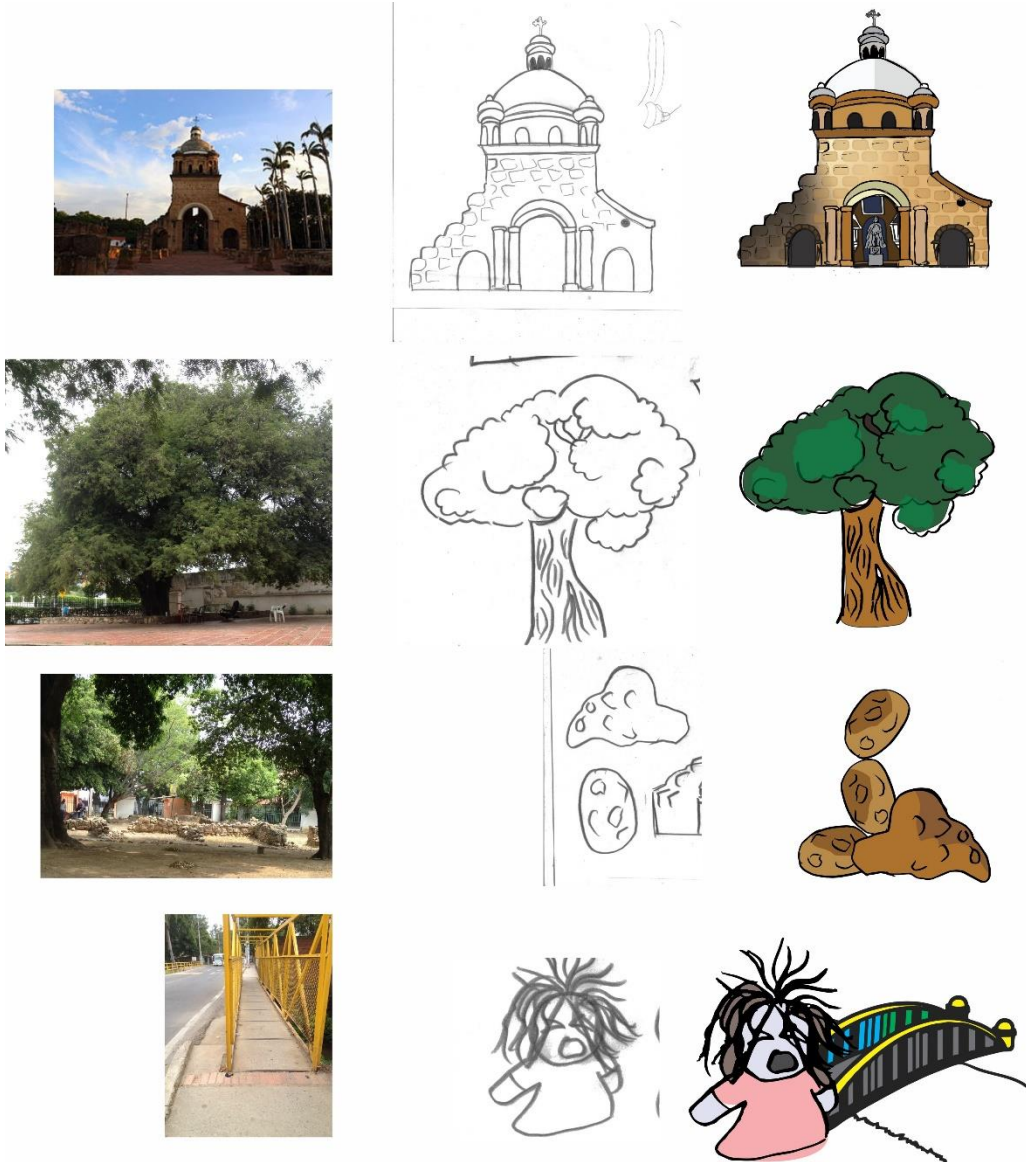


Figura 30 Ilustraciones para el sistema didáctico. Fuente: propia.

2.5 ANALISIS AMBIENTAL DE LA PROPUESTA

Dentro del análisis ambiental se tienen en cuenta materiales y procesos productivos y de diseño del producto en cuanto a materiales y estrategias de uso, los cuales son evaluados dentro del ciclo de vida del producto.

2.5.1 Materiales y procesos productivos.

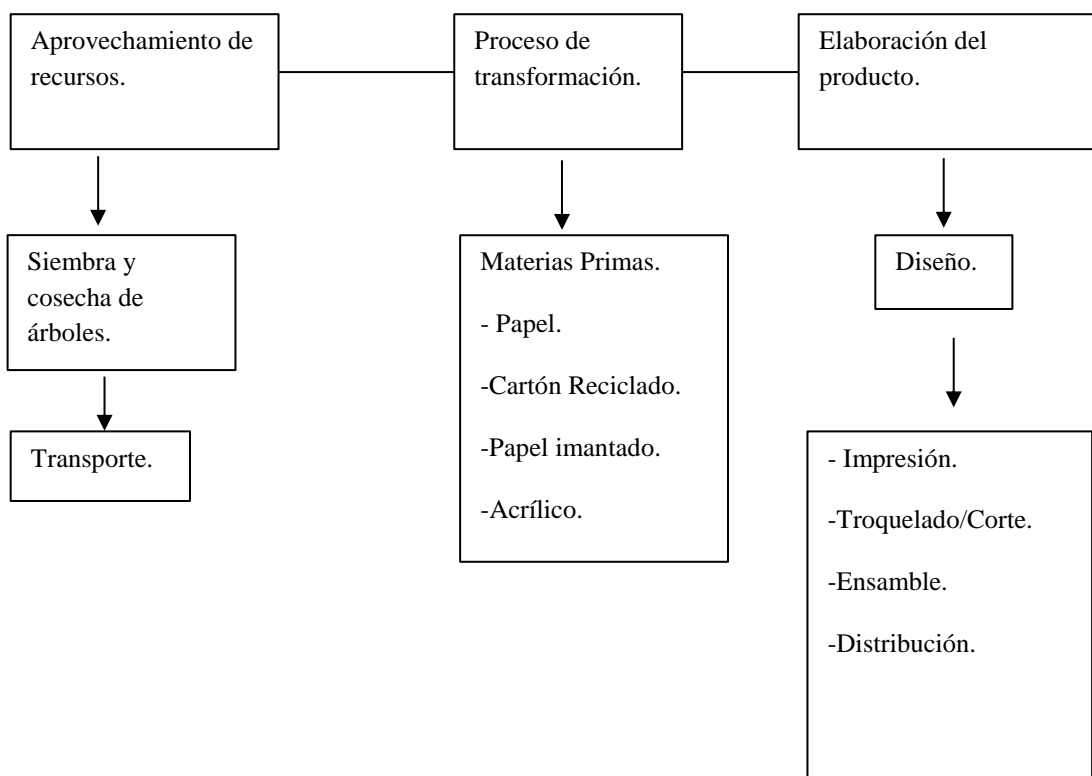


Gráfico 3 Proceso General de obtención de materia prima y elaboración del producto.



Aprovechamiento de Recursos: En esta primera etapa se realiza el aprovechamiento de los recursos naturales para pasar a la obtención de la materia prima, la cual será extraída de bosques certificados, en Colombia hay cerca de 62 millones de hectáreas de bosques naturales; en plantaciones forestales comerciales existen actualmente 424.000 hectáreas. El potencial forestal de Colombia para plantar bosques comerciales es de 5.1 millones de hectáreas. (Proexport).

Según el Ministerio de Medio Ambiente y Desarrollo Sostenible, la reforestación comercial sostenible en Colombia entre los años 2012 y 2013 fue de 409.000 hectáreas.

Obtención de la Materia prima: En esta segunda parte se realiza todo el proceso de obtención para ser procesada, preparada y ser transportada a su transformación.

Transformación de la materia prima: En esta etapa se realiza todo el proceso de transformación de la materia prima, en materiales e insumos para posteriormente fabricar el producto. *(Ver proceso de materia prima en anexos)*

2.5.1.2 Proceso.

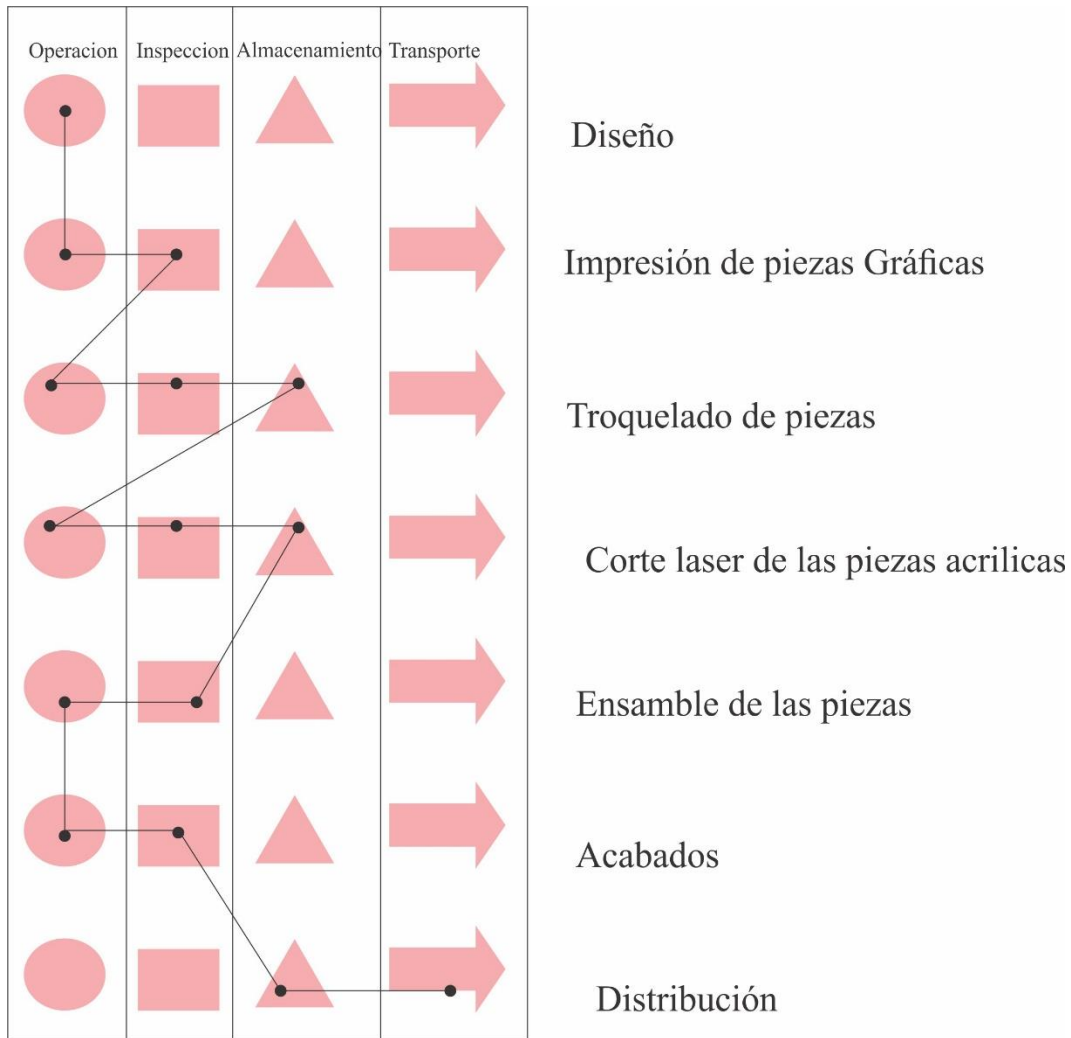


Gráfico 4 Proceso de fabricación del producto.

Elaboración del producto: Dentro de la elaboración del producto tenemos el diseño del mismo y seguidamente se da inicio a la impresión de las piezas gráficas, dicha



impresión se realiza con tintas eco-soul max 2, las cuales son tintas ecológicas, dichas piezas serán plastificadas para brindarle mayor duración al producto.

Troquelado: Dentro de esta etapa se troquelan las piezas previamente impresas, en la fase previa de diseño, se elaboran piezas repetidas, con el fin de optimizar los procesos productivos.

Ensamble: En esta fase se ensamblan las piezas previamente cortadas, los ensambles serán en su mayoría con el mismo material, reduciendo el uso de pegamentos, el uso mínimo de pegamento se hará con un producto ecológico a base de arroz.

Dentro de la definición ambiental del producto encontramos el uso de eco estrategias como:

- Ajuste de la vida útil del producto.

Con la selección de materiales y motivar a la reparación dentro del componente web, el cual permite descargar piezas de complemento para el producto.

- Optimización de residuos en el fin de vida.

Con el uso de materiales y piezas fácilmente separables y la utilización de materiales reciclables.





Identificación de aspectos ambientales

ACTIVIDAD/ PROCESO	CONSUMO	RESIDUOS / EMISIONES
Elaboración del producto	Energía eléctrica.	Sin residuos, Contaminación por ruido y vibraciones.
Troquelado	Energía eléctrica.	Residuos biodegradables y reciclables. (Papel y cartón).
Ensamble.	No consume energía eléctrica. Pegamento ecológico.	No genera residuos ni emisiones.
Distribución	Combustible.	Emisiones de gases de Combustión.
Uso.	No consume energía eléctrica.	No genera emisiones ni residuos.

Tabla 13 Identificación de aspectos ambiental

2.5.2 CICLO DE VIDA DEL PRODUCTO.

Para evaluar el ciclo de vida se realizó un chek list, el cual es una herramienta de análisis cualitativo que consta de un listado de cuestiones relevantes para establecer cuellos de botella en el ciclo de vida del producto, en este se tendrá en cuenta el impacto ambiental de procesos y materiales los cuales se puntuarán de 1 a 5 estrellas.

1 estrella: necesita un cambio ambiental para mejorar.

5 estrellas: no necesitan cambios ambientales para mejorar.





Valoración.

Material ★ ★ ★ ★ ★

El producto se conforma de 4 tipos de materiales diferentes.

- Tablero y todo su contenido en papel y cartón. Reciclable y Biodegradable.
- Remache de aluminio reciclado para la ruleta.
- Acrílico para algunas piezas. Reciclable.
- Papel imantado.
- Tintas ecológicas para impresión.

Fabricación ★ ★ ★ ★ ★

La fabricación de todos los elementos se realizará en la ciudad de Cúcuta.

Habrán procesos industriales para la fabricación de las partes, estas son:

- Impresión láser y sobre rígidos de todas las piezas gráficas, con un tiempo aproximado de una hora generando un consumo medio de energía. (Wh: 1000)
- Troquelado de las piezas gráficas previamente impresas.



- Corte laser de acrílico, duración de corte para un producto 15 minutos, generando un consumo de energía de Wh 1500.
- Plastificado del cartón
- Ensamble. No Tiene consumo de energía.

El diseño procurará que se generen los menos residuos posibles.

Distribución ★★★★★

El propio producto tiene una forma de guardado en su forma plegable la cual permitirá ocupar poco volumen. Esté irá con un packaging en el mismo material para protegerlo, y que no supondrá un mayor volumen y permitirá un fácil apilamiento.

En proporción con su tamaño el peso es poco tan solo 785 g.

Si es necesario, se transportará en barco a los puertos de destino y distribuidos en camión posteriormente.

Uso ★★★★★

- No necesita de una fuente de energía para su funcionamiento.
- Puede ser reparado.





- No necesita de mantenimiento, solo limpieza del libro.
- Las partes pueden ser reemplazables fácilmente, ya que cuenta con una base de datos en la web, cuyo contenido se actualiza periódicamente el cual contiene material descargable, y piezas en formatos para ser reemplazadas.

Fin de vida ★ ★ ★ ★ ★

Todos los otros elementos del producto se podrán separar fácilmente a excepción de los plastificados. Otro aspecto, es que la mayoría de los materiales son reciclables en su totalidad, lo cual implica un gasto energético pero se está regresando el material de nuevo a la cadena productiva.

El objetivo es seleccionar materiales que si puedan ser reciclados y reciclables, tales como el cartón y papel utilizado en el 89% del producto, los polímeros reciclables utilizados, y pequeñas piezas de ensamble metálicas.

Representación Gráfica.

Para la representación gráfica del ciclo de vida utilizamos la herramienta (Spider diagram) de análisis ambiental basada en las etapas del ciclo de vida valoradas previamente en el check list.



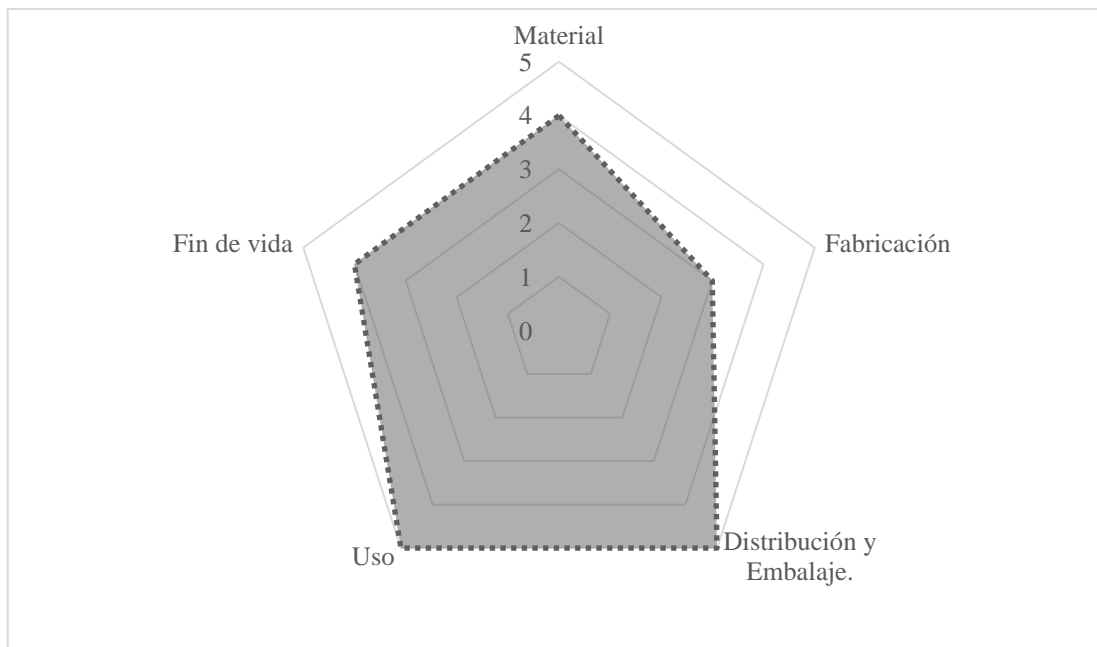


Gráfico 5 Valoración del ciclo de Vida del producto.

2.5.3. COSTOS.

PIEZA	MATERIAL (Materia prima o insumo)	PROCESO	COSTO Unidad	COSTO 1000 piezas
Tarjetas de preguntas.	Propalcote	Proveedor	\$ 1.000	\$ 40.000
		Impresión	\$ 2.000	
		Troquel (\$100.000)	\$ 1.500	
		Troquelado (medida estándar)		
Tarjetas de Ahorcado	Propalcote	Proveedor	\$ 1.000	\$ 40.000
		Impresión	\$ 2.000	



		Troquel (\$100.000)	\$ 1.500	
		Troquelado (medida estándar)		
Tarjetas Juan Frio, encuentra las diferencias	Propalcote	Proveedor	\$ 1.000	\$ 80.000
		Impresión	\$ 2.000	
		Troquel (\$100.000)	\$ 1.500	
		Troquelado (medida estándar)		
Tarjetas Lucha de espantos	Propalcote	Proveedor	\$ 1.000	\$ 40.000
		Impresión	\$ 2.000	
		Troquel (\$100.000)		
		Troquelado (medida estándar)	\$ 1.500	
		Corte manual para unidad.		
Tablero General.	Cartón Reciclado.	Proveedor	\$ 3.000	\$ 80.000
		Impresión	\$ 6.000	\$ 800.000
		Troquelado (Corte manual para unidad)	\$ 2.000	\$ 200.000
Empaque	Cartón Reciclado.	Proveedor	\$ 3.000	\$ 80.000
		Impresión	\$ 2.000	\$ 400.000
		Troquelado. (Corte manual)	\$ 2.000	\$ 150.00
Piezas pop up	Cartulina malva	Proveedor	\$ 2.000	\$ 40.000
		Impresión	\$ 6.000	\$ 700.000



		Troquelado		\$1.100.000
		(Corte manual para unidad)	\$ 2.000	
Tarjetas encuentra al hijo de la llorona	Propalcote	Proveedor	\$ 1.000	\$ 40.000
		Impresión	\$ 2.000	\$ 300.000
		Troquelado		
		(Corte manual para unidad)	\$ 1.000	
Moneda fraile	cartón	Proveedor.	\$ 1.000	\$ 40.000
		Impresión.	\$ 2.000	
		Troquelado.		\$ 50.000
		(Corte manual para unidad)	\$ 1.500	
Ruinas de la capilla de Santa Ana	Papel imantado.	Proveedor	\$ 2.000	\$ 25.000
		Impresión	\$ 2.000	\$ 200.000
		Troquelado		\$ 100.000
		(Corte manual para unidad)	\$ 2.000	
Laberinto de la casa del túnel.	Acrílico	Proveedor	\$ 1.500	\$ 250.000
		Corte láser	\$ 1.000	\$ 150.000
Ruleta	Cartón reciclado.	Proveedor	\$ 1.000	\$ 20.000
		Impresión	\$ 2.000	
		Troquelado		\$ 100.000
		(Corte manual para unidad)	\$ 2.000	



Flecha ruleta	Cartón	Proveedor	\$ 500	\$ 50.000
		Troquel	\$ 500	\$ 50.000
Remache para ensamble de la ruleta.	Aluminio Reciclado	Insumo o Pieza pre-fabricada.	\$ 20	\$ 20.000
Unión Velcro.	Textil.	Insumo o Pieza pre-fabricada.	\$ 100	\$ 100.000
			\$ 67.120	\$ 5.245.000

Tabla 14 Costos.

Producir 1000 piezas cuesta \$ 5.245.000

Producir 1 sola pieza cuesta \$67.120

2.6 INNOVACIÓN

La innovación es el arte de convertir y transformar las ideas y el conocimiento en productos, procesos y/o servicios nuevos o mejorados que el mercado reconozca y valore. La innovación utiliza el diseño como herramienta para la configuración de nuevos productos o servicios. Según la RAE se entiende como la fase en la que un producto, idea o concepto se modifica y se introduce en un mercado. Por ello, podemos entender que un proceso innovador implica un cambio.

Teniendo en cuenta la definición de Diseño Industrial propuesta por el ICSID (International Council of Societies of Industrial Design), publicada en su sitio web



icsid.org. La cual dice que es una actividad creativa cuyo objetivo es establecer las cualidades multifacéticas de los objetos, procesos, servicios y sistemas en todos los ciclos de vida. Por lo tanto, el diseño es el factor central de la humanización innovadora de las tecnológicas y el factor crucial del intercambio cultural y económico.

El sistema didáctico para la transmisión y aprendizaje de la tradición oral (mitos y leyendas) de Villa del rosario a niños de cuarto y quinto de primaria, Enigmático, es un elemento innovador, ya que actualmente dentro del mercado, no existen productos dirigidos a niños, que estén pensados para enseñar mitos y leyendas de Villa del Rosario específicamente, con un elemento tecnológico innovador que complementa el producto, una página web donde se actualice el contenido mensualmente, con una base de datos donde los niños, profesores o padres puedan descargar contenido para el juego, elementos que complementen el producto como nuevas cartas de preguntas, retos o accesorios adicionales para los personajes.

El sistema diseñado involucra innovación tanto radical como incremental, teniendo en cuenta que sí existen juegos para enseñar, pero en este caso se realizan cambios y mejoras dirigidos a incrementar la funcionalidad en cuanto a dinámicas y temáticas tratadas.





2.7 DEFINICION DE MERCADO.

2.7.1 Público objetivo

Niños de 8 a 10 años de edad pertenecientes al municipio de Villa del Rosario, estudiantes del colegio Crecer y Crear que se encuentran cursando cuarto y quinto de primaria, a quien se le define como usuario.

Escenario: El escenario es el lugar de estudio donde se realiza la comprobación del producto, como primera opción se realizará en el colegio Crecer y Crear de Villa del rosario ubicado en la Cr 6 7-40 B. Fátima, seguidamente de lugares hipotéticos como una casa de familia.

Muestra:

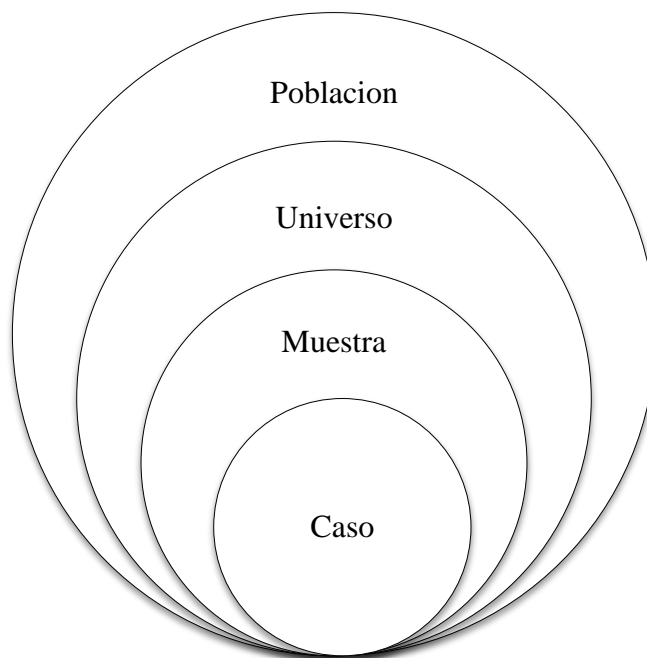


Gráfico 6 Población y muestra.

Población

Población: Villa del Rosario. 80.497 habitantes.

Universo: 17.770 niños entre 0 y 10 años.

Muestra: 1.200 niños estudiantes del colegio Crecer y Crear de Villa del Rosario.

Caso: 50 niños de cuarto y quinto de primaria primera jornada del colegio Crecer y Crear.

2012. (Datos tomados de censo realizado en el municipio en el año 2010, información dada en la alcaldía y centro médico Jorge Cristo Sahium.)



2.7.2 Usuario y Cliente.

Usuario: Niños entre los 8 y 10 años de edad cursando cuarto y quinto de primaria del Colegio Crecer y Crear.

- **Clientes:** - Instituciones Educativas.
- Instituciones Gubernamentales.
- Padres de Familia y/o personas naturales.
- Fundaciones.

2.7.3 Estrategia.

Teniendo en cuenta las oportunidades encontradas en el diseño del sistema didáctico y las necesidades del usuario y cliente, se seleccionaron los siguientes tipos de estrategias los cuales se ajustan a las oportunidades.



OPORTUNIDADES	ESTRATEGIA
Producto no existente en el mercado.	De diferenciación.
Generar una estrategia didáctica, generando nuevas formas de aprendizaje de temas culturales.	De innovación de producto
Es un producto que enseña cultura y promueve la importancia que esta tiene para la sociedad.	Alianzas estratégicas.

Tabla 15 Oportunidades y estrategias

Teniendo en cuenta las oportunidades y estrategias se plantea generar alianzas con entidades gubernamentales para así promover la cultura y el conocimiento dentro de las escuelas públicas y privadas con el fin de que este sistema pueda ser replicado y adaptado para otras historias; ya que lo que se pretende con el producto es generar una estrategia didáctica generando nuevas formas de aprendizaje cultural, sensibilizar y suplir con las necesidades del cliente y usuario.



2.7.3.1 Campaña: conociendo la tradición oral.

Por medio de la alianza estratégica con el ministerio de cultura departamental esta campaña pretende donar el elemento a colegios tanto públicos como privados con el fin de preservar la tradición oral mediante la enseñanza de relatos como lo son mitos y leyendas, mediante un sistema didáctico, el cual será promocionado a través de la página web gubernamental, y de la empresa fabricante del producto.

2.7.3.2 Imagen corporativa del producto.

Para el nombre del producto se realizó una lluvia de ideas y posteriormente se realizó una encuesta a diferentes personas, en donde se escoge este nombre por su acogida y fácil pronunciación y recordación.

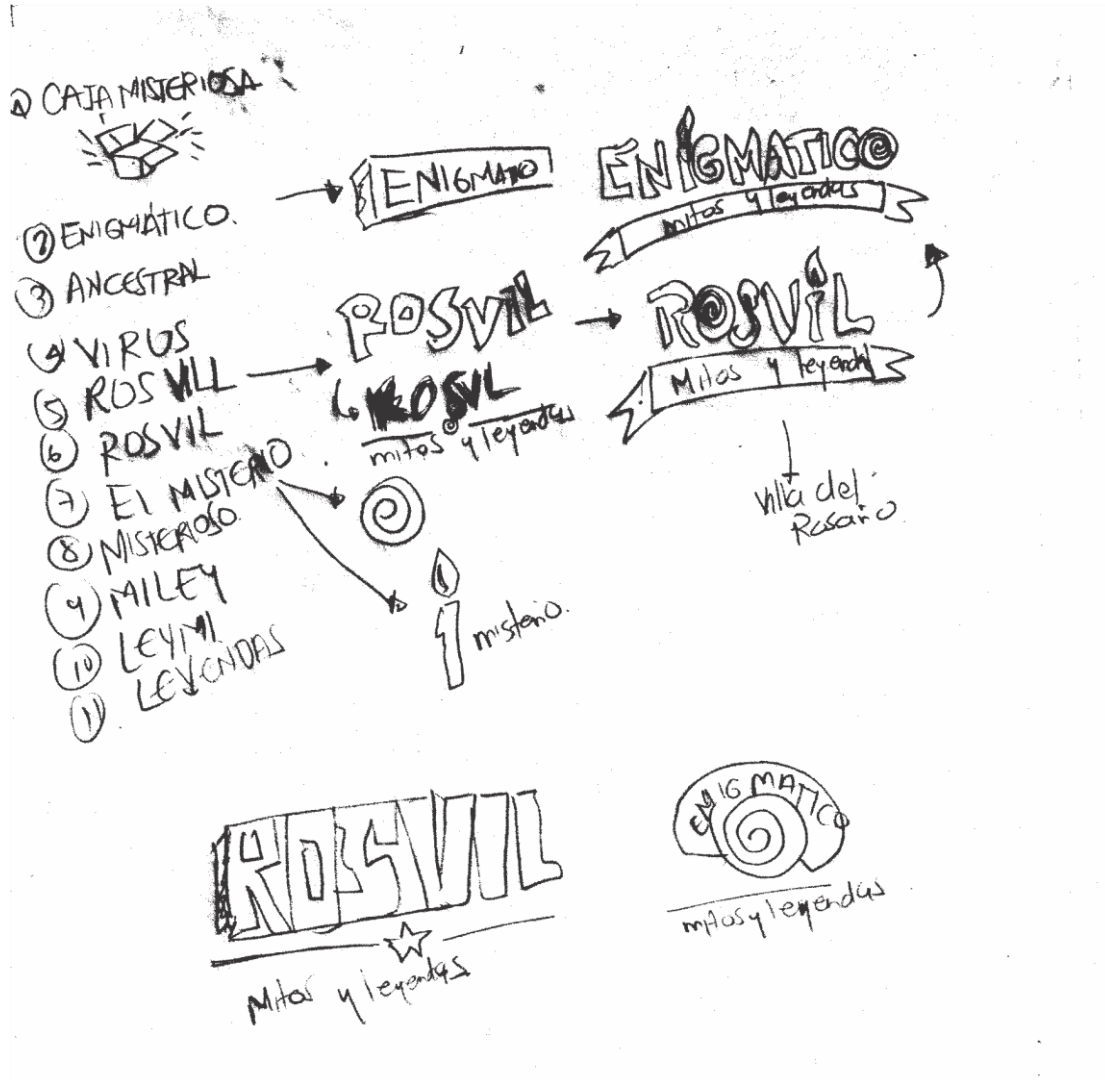



Figura 31 Selección del nombre.



Enigmático: Hace referencia a algo sin explicación, en este caso los relatos de mitos y leyendas populares.

Para el logo se usa una tipografía la cual está modificada, la cual inspira diversión, es retro y esto representa lo clásico o histórico pero a la vez moderno del elemento.








Fuentes:

KING OF PIRATE
(modificada)

Hashtag
(modificada)

Color:

	C	Y	M	K
	0	100	100	0
	32	99	100	47
	49	84	76	73
	100	100	100	100
	0	0	0	0

Monocromía:




Figura 32 Imagen corporativa del producto.



La O en forma de espiral representa lo oculto o enigmático sin respuesta de la temática.

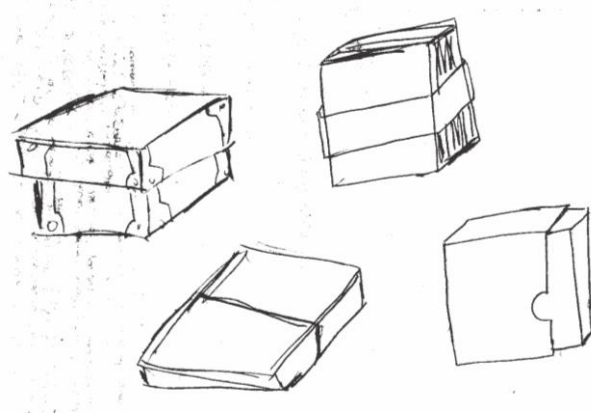
La I en forma de vela significa el misterio, la oscuridad representada dentro de los mitos y ese toque tenebroso de la narración.

2.7.3.3 Presentación.

En la presentación del producto se tienen en cuenta los dibujos realizados por los niños en la fase 1 del método de diseño, dándole más personalidad al empaque.

Se maneja esta paleta de colores ya que teniendo en cuenta la psicología del color este es un color que se relaciona con la persona, la lucha consigo mismo, representa situaciones explosivas, esto es relacionado a la lucha de mantener la cultura y la identidad con este tipo de investigaciones, con el fin de dar un aporte.





La opción seleccionada es la que más se ajusta a las necesidades del producto.

Figura 33 Tipos de Ensamble y protección para el producto.

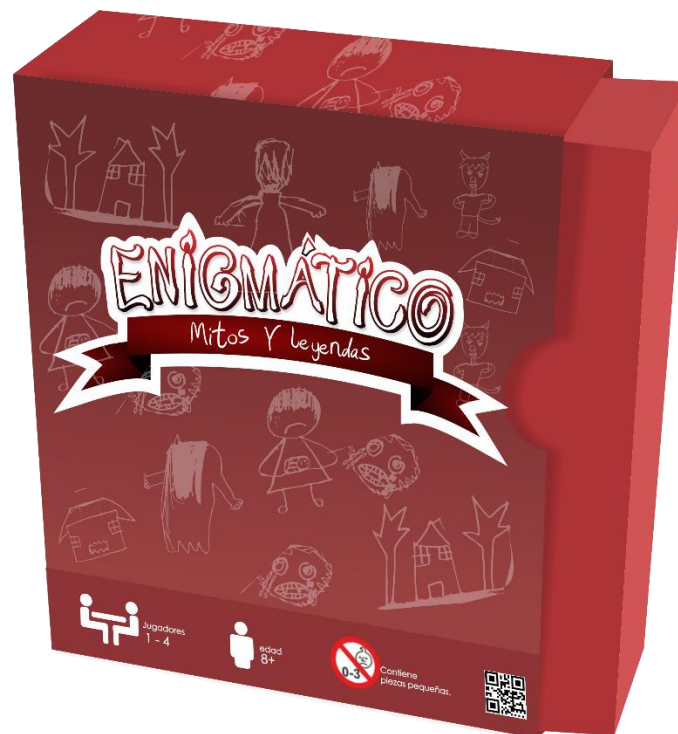


Figura 34 Presentación de elemento con su empaque.

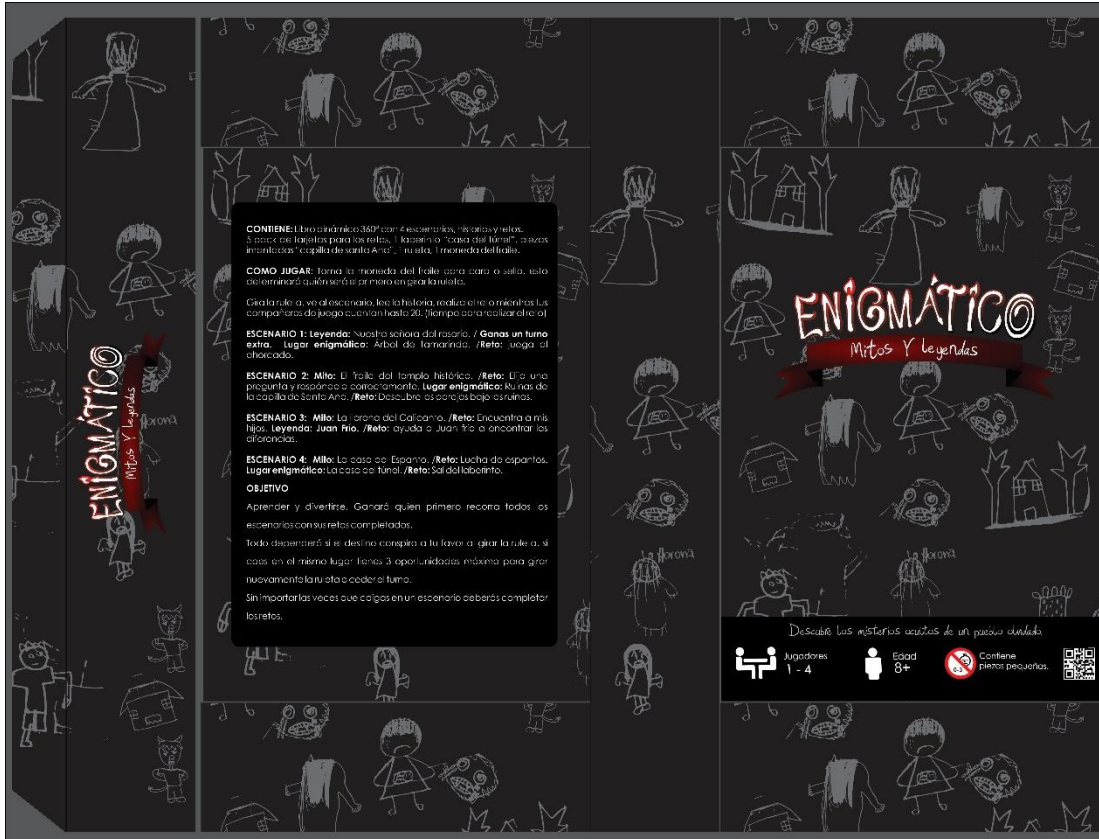


Figura 35Empaque para impresión..

2.7.3.4 Página Web.

Se plantea un espacio virtual en donde las personas podrán conocer más historias, compartir historias, en la sección “repuestos” podrán descargar complementos para el



libro tales como piezas de adición, tarjetas con nuevas preguntas, tableros de ahorcado y demás dinámicas encontradas en el interior del libro.

CONOCIENDO LA TRADICIÓN ORAL
Descubre los misterios ocultos de un pueblo olvidado.

INICIO NOSOTROS RECURSOS HISTORIAS CONTACTO

ENIGMÁTICO
Mitos y leyendas

Sistema didáctico para la transmisión y aprendizaje de la tradición oral.



CONOCIENDO LA TRADICIÓN ORAL
Descubre los misterios ocultos de un pueblo olvidado.

[INICIO](#) [NOSOTROS](#) [RECURSOS](#) [HISTORIAS](#) [CONTACTO](#)





Somos una empresa dedicada al diseño y fabricación de productos con fines didácticos, con el objetivo de facilitar la actividad de enseñanza y aprendizaje.

CONOCIENDO LA TRADICIÓN ORAL
Descubre los misterios ocultos de un pueblo olvidado.

[INICIO](#) [NOSOTROS](#) [RECURSOS](#) [HISTORIAS](#) [CONTACTO](#)

Tarjetas.	Fraille (Acertijos)
Instrucciones.	Llorona (Encuentra a mis hijos)
	Juan Frío (Encuentra las diferencias)
	La casa del espanto (Lucha de espantos)



Click para Descargar



Click para Descargar





Figura 36 Presentación página web de información y base de datos.

2.8 ANALISIS ERGONOMICO

Dentro del análisis ergonómico se tiene en cuenta medidas antropométricas de niños entre los 8 y 10 años para las medidas del elemento.

Se tienen en cuenta aspectos importantes con respecto las medidas del elemento como:

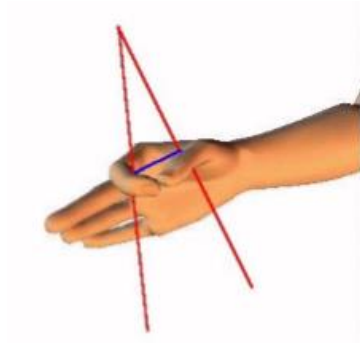
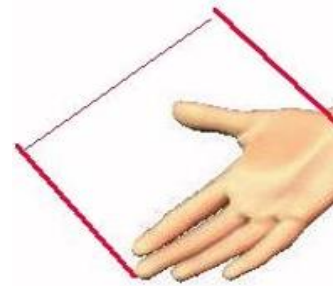


Figura 37 Diámetro de agarre
fuentes: tablas antropométricas infantiles D.I. Manuel Ricardo Ruiz Ortiz.

Diámetro de agarre (de la mano): perímetro obtenido untando las puntas de los dedos pulgar e índice de la mano derecha. En niños de 8 a 10 años la medida se encuentra entre 3,0 cm y 3,4 cm.



Largo de la mano:
Proyección a la parte media

de la muñeca entre la parte más distal del dedo medio de la mano. En niños de 8 a 10 años la medida se encuentra entre 13,6 cm y 15,1 cm.

Se tienen en cuenta los percentiles normalmente utilizados que son el P 5 y P 95 (con el fin de no limitar a los niños promedio proyectándose un 90% a los usuarios).

Figura 38 Largo de la mano
fuentes: tablas antropométricas infantiles D.I. Manuel Ricardo Ruiz Ortiz.

2.8.1 Relación con el usuario.



Figura 39 Medidas generales del elemento con relación a la medida del usuario.



Figura 40 Interacción con el usuario.

2.8.2. MANUAL DE USUARIO

2.8.2.1 ¿COMO SE JUEGA?

 <p>edad 8+</p>	 <p>Jugadores 1 - 4</p>
 <p>¿Quién iniciará primero? Cara o sello.</p>	 <p>Gira la ruleta.</p>
<p>¿, ve al escenario, lee la historia, realiza el reto, tus compañeros de juego deberán contar hasta 20 mientras realizas el reto.</p>	

Gráfico 1 Modo de uso

Número de Jugadores: 4

Eda: 8 en adelante.

Toma la moneda del fraile para cara o sello, esto determinará quién será el primero en

Girar la ruleta.



Gira la ruleta, ve al escenario, lee la historia, realiza el reto, tus compañeros de juego
Deberán contar hasta 20 mientras realizas el reto.

Escenario 1: Mito: El fraile del templo histórico. /**Reto:** Elije una pregunta y respóndela correctamente.

Lugar enigmático: Ruinas de la capilla de Santa Ana. /**Reto:** Descubre las parejas bajo las ruinas.

Escenario 2: Mito: La casa del Espanto. /**Reto:** Lucha de espantos.

Lugar enigmático: La casa del túnel. /**Reto:** Sal del laberinto.

Escenario 3: Mito: La llorona del Calicanto. /**Reto:** encuentra a mis hijos.

Leyenda: Juan Frío. /**Reto:** ayuda a Juan frío a encontrar las diferencias.

Escenario 4: Leyenda: Nuestra señora del rosario. / **Ganas un turno extra.**

Lugar enigmático: Árbol de tamarindo. /**Reto:** juega al ahorcado.

OBJETIVO

Aprender y divertirse. Ganará quien primero recorra todos los escenarios con sus retos completados.

Nota: Todo dependerá de tu suerte con la ruleta, si caes en el mismo lugar tienes 2 oportunidades para girar nuevamente la ruleta.

Sin importar las veces que caigas en un escenario deberás completar los retos.

2.8.3 SECUENCIA DE USO

Paso 1: Armado del elemento.

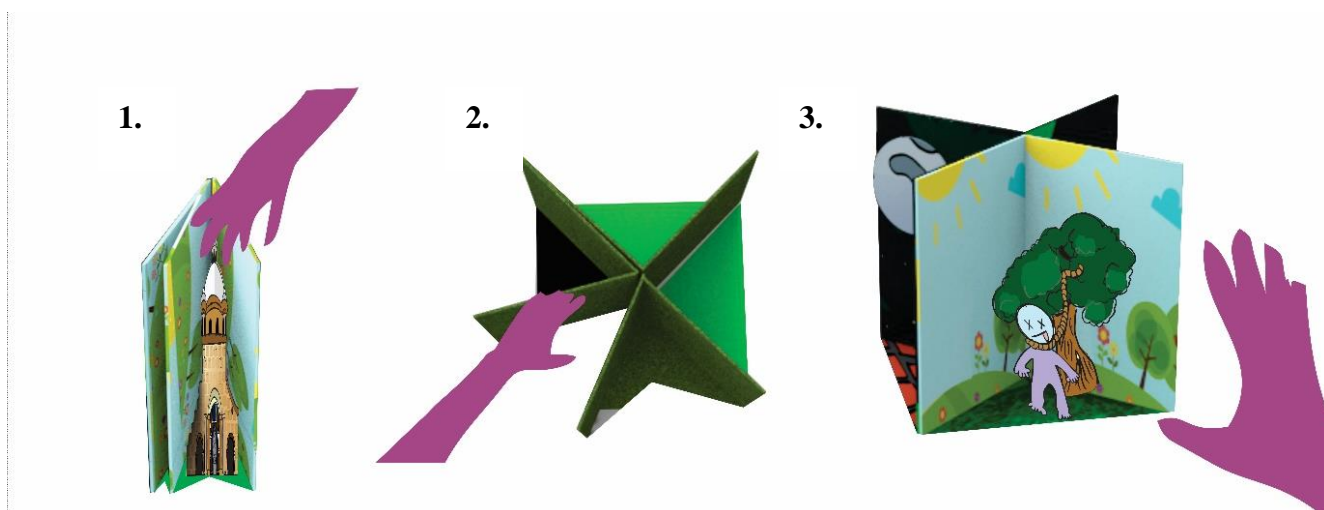


Figura 41 secuencia de uso. Paso 1

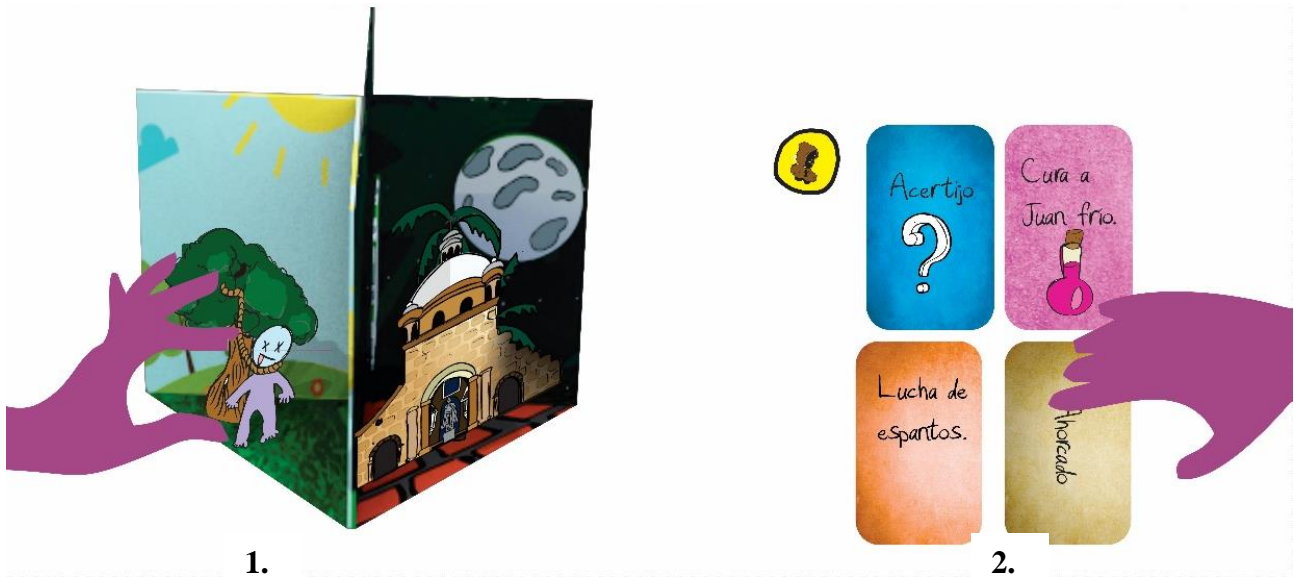
PASO 2: Gira la ruleta.



Figura 42 secuencia de uso. Paso 2

PASO 3: Ve al escenario, lee la historia, realiza el reto.

Figura 43 secuencia de uso. Paso 3.



2.9 PLANOS Y FICHAS TECNICAS.

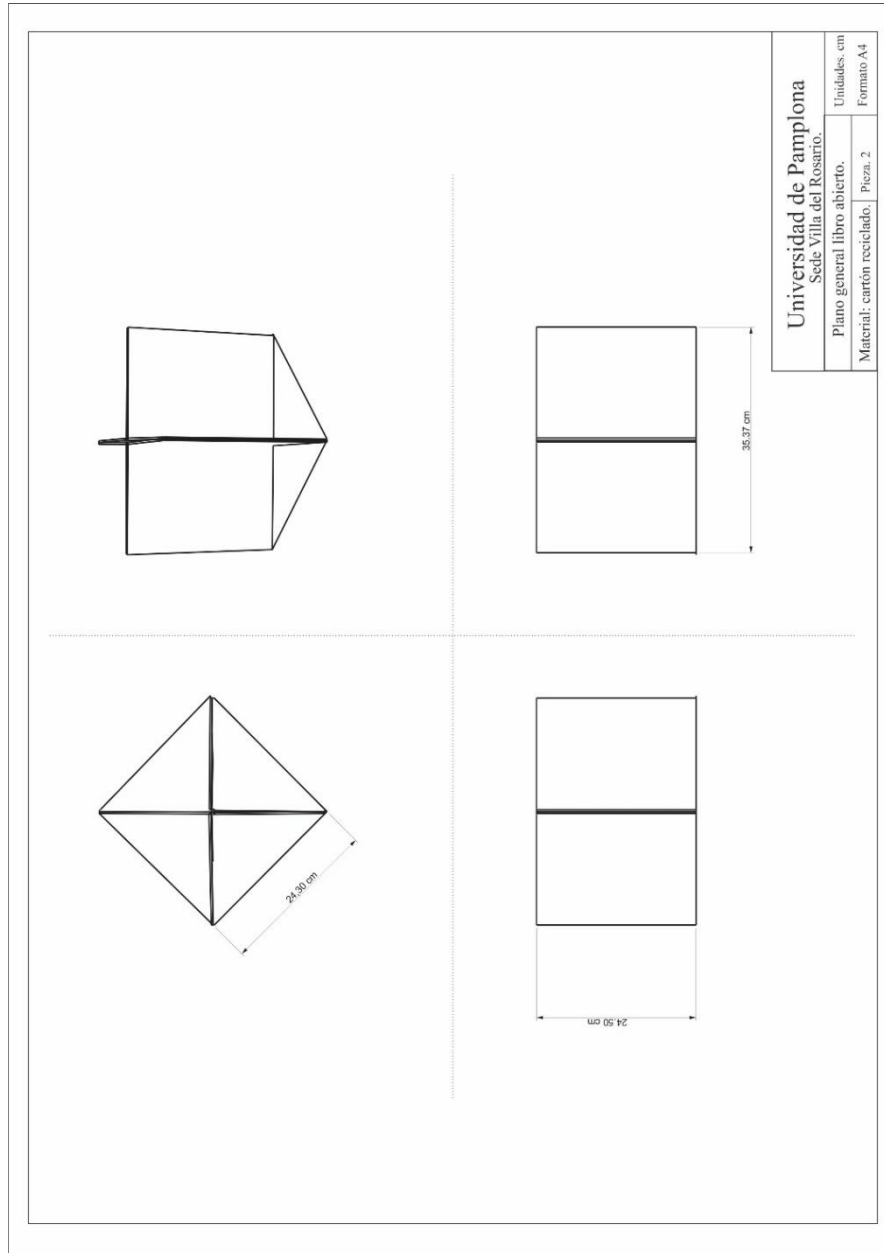


Figura 44 Plano general del elemento

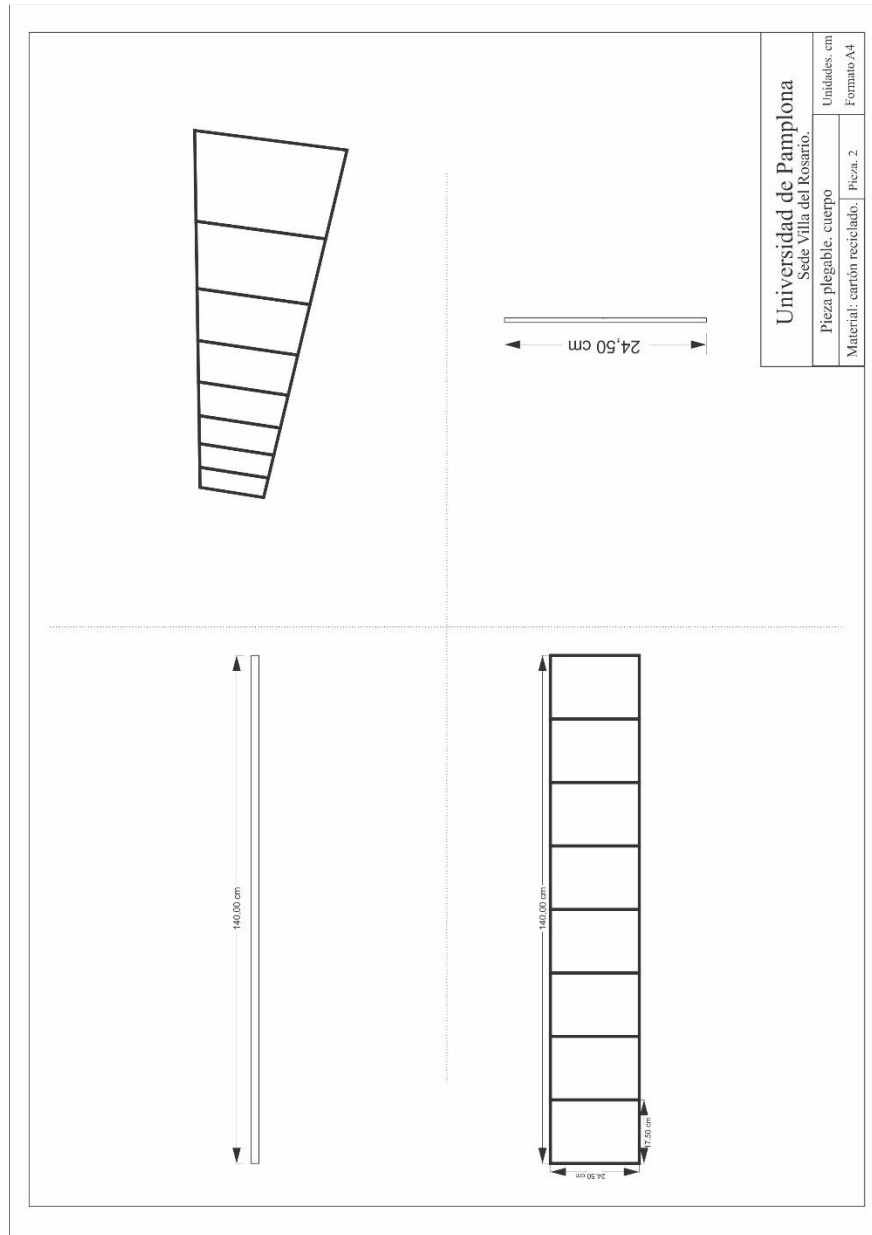


Figura 45 Pieza plegable, cuerpo del elemento

2.9.1 Render



Figura 47. Render del elemento.

2.9.2 Despiece.

Piezas que componen el elemento.

Pieza	Detalle
1	Templo histórico Pop - up Troquelado
2	Escenario Pop - up Troquelado
3	Mini historias Pop - up Troquelado
4	Suelo Piezas gráficas de impresión
5	Ahorcado Pop -up Troquelado
6	Arbol de tamarindo Pop - Up Troquelado
7	Suelo. Piezas gráficas de impresión

Universidad de Pamplona Sede Villa del Rosario.		Unidades: cm
Despiece	Piezas	Formato A4
Material: cartón reciclado		

Figura 48 Piezas que componen el elemento

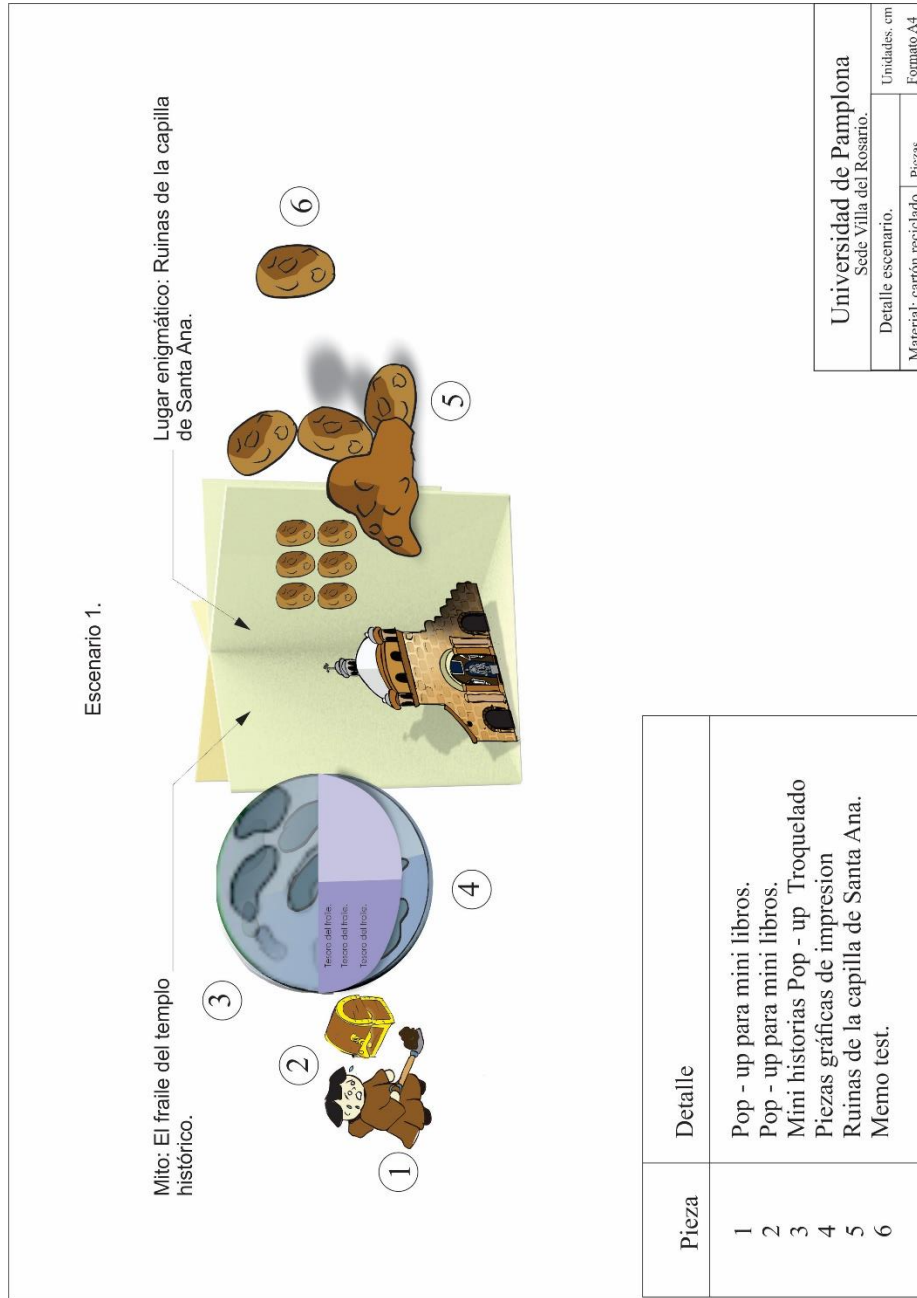


Figura 49 Detalle Escenario,

Detalle de las piezas que componen el elemento.

Cuerpos Mini libros.

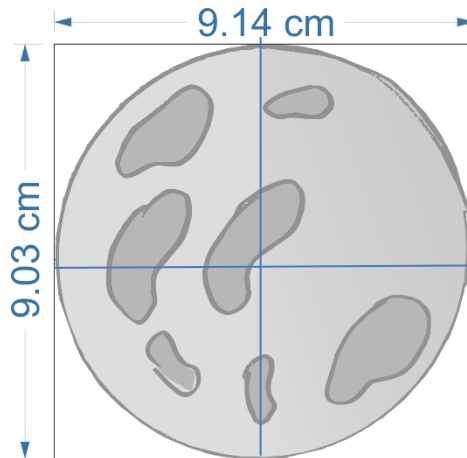


Figura 50 Pieza cuerpo de la historia. (Aplica para el fraile, juan frio y la llorona.)

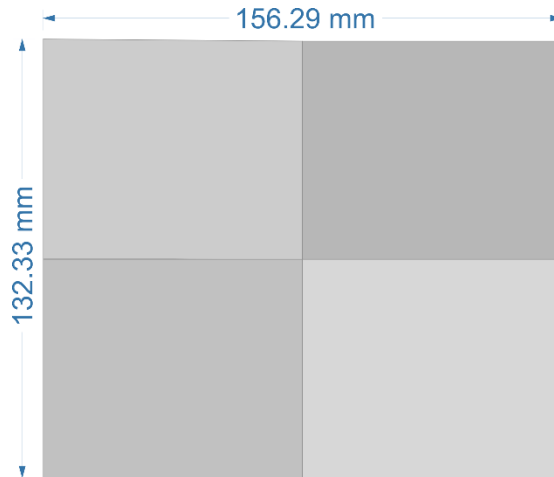


Figura 51 Pieza cuerpo de la historia. (Aplica para la virgen del rosario y la casa del espanto.)

Pieza: Ruleta

Material: Cartón reciclado.

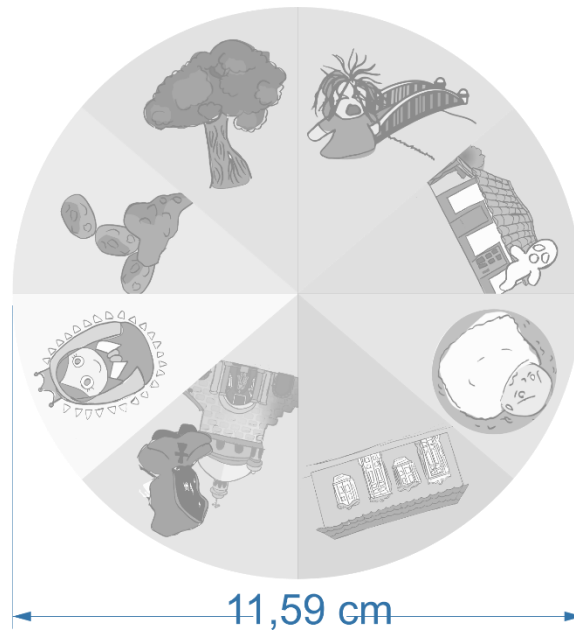


Figura 52. Ruleta destino.

Pieza: Moneda del fraile.

Material: Cartón reciclado.

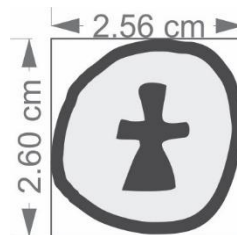


Figura 53 Cruz fraile

Piezas internas pop up.

Material: Propalcote.

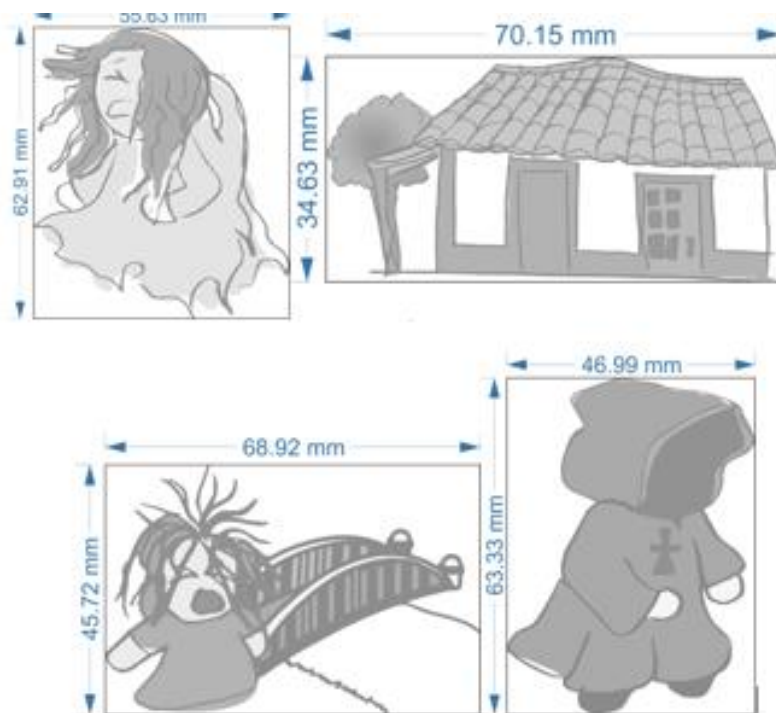


Figura 54 Piezas internas pop up

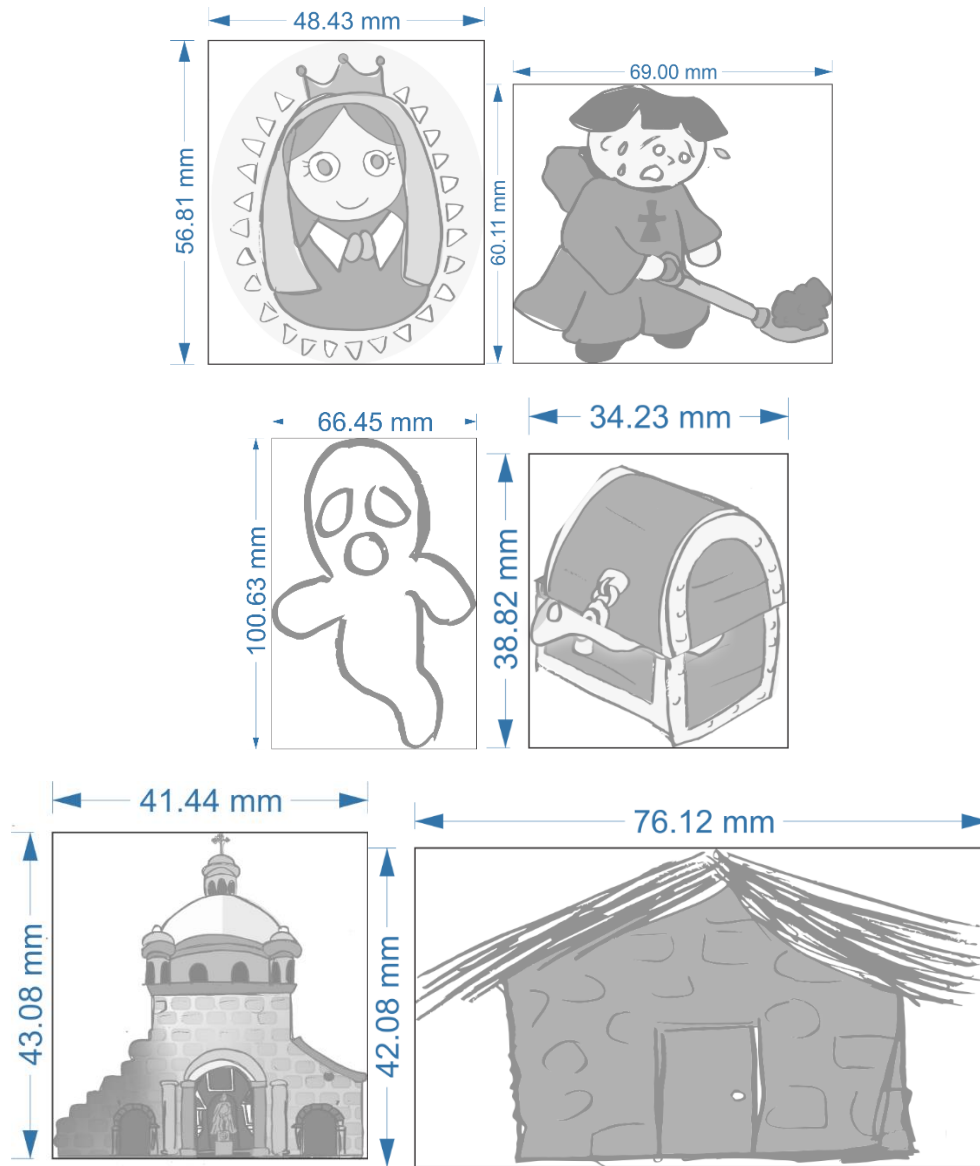


Figura 55. Piezas internas pop- up mini libros.

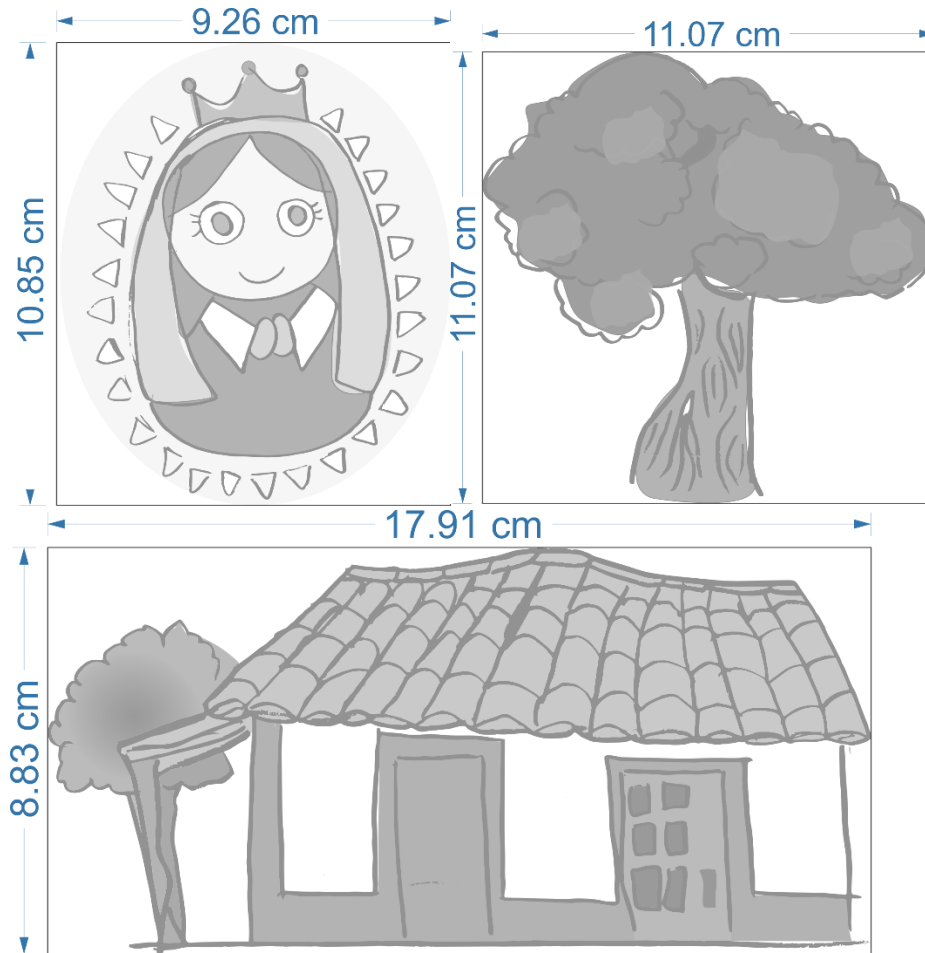


Figura 56 Componentes de escenarios.

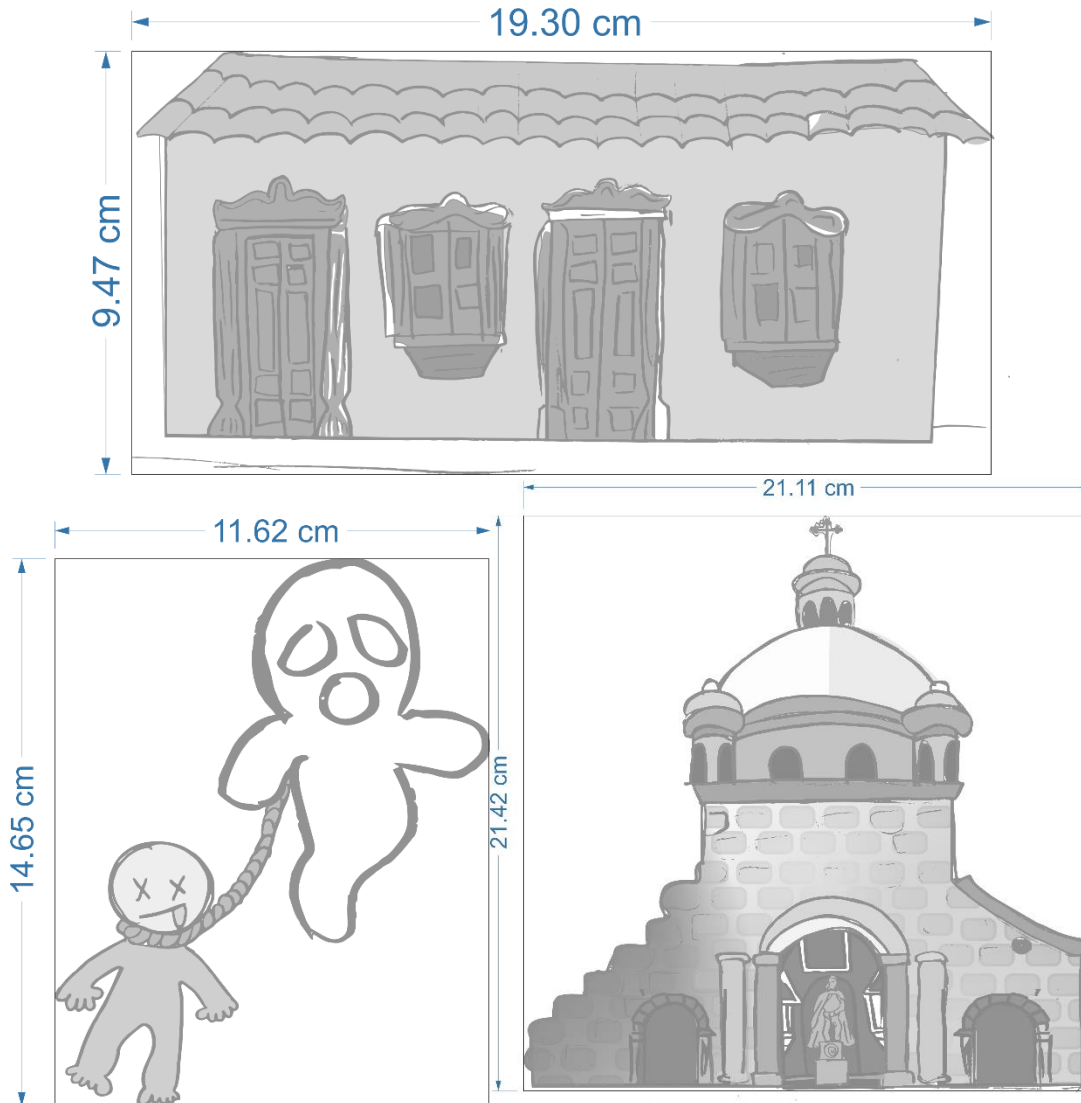


Figura 57 Componentes de escenarios.



Figura 58 Piezas memo test.



Figura 59. Modelo de tarjeta “Cura a Juan frio, encuentra las diferencias”. (Medidas estándar aplica para. Acertijos, Ahorcado y lucha de espantos).

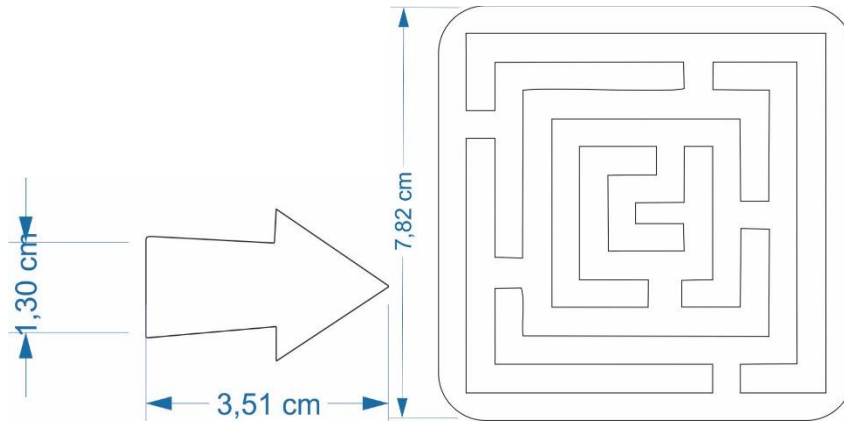


Figura 60 Flecha ruleta y laberinto.



CAPITULO 3. COMPROBACIONES.

3.1 Modelo de Comprobación.

Se realizó un modelo de comprobación aproximándose a las características estructurales del modelo final, para este modelo de comprobación se utilizaron materiales como: Cartón reciclado, Impresión en Adhesivos, papel imantado, Acrílico.

Se realizaron las respectivas ilustraciones para luego proceder a la impresión, se realizó la estructura con el cartón, para luego ser forrada con la impresión en adhesivo.

Las piezas del pop-up fueron cortadas manualmente al igual que su ensamble.

Los personajes se imprimieron en 3d y los respectivos accesorios en porcelana fría.

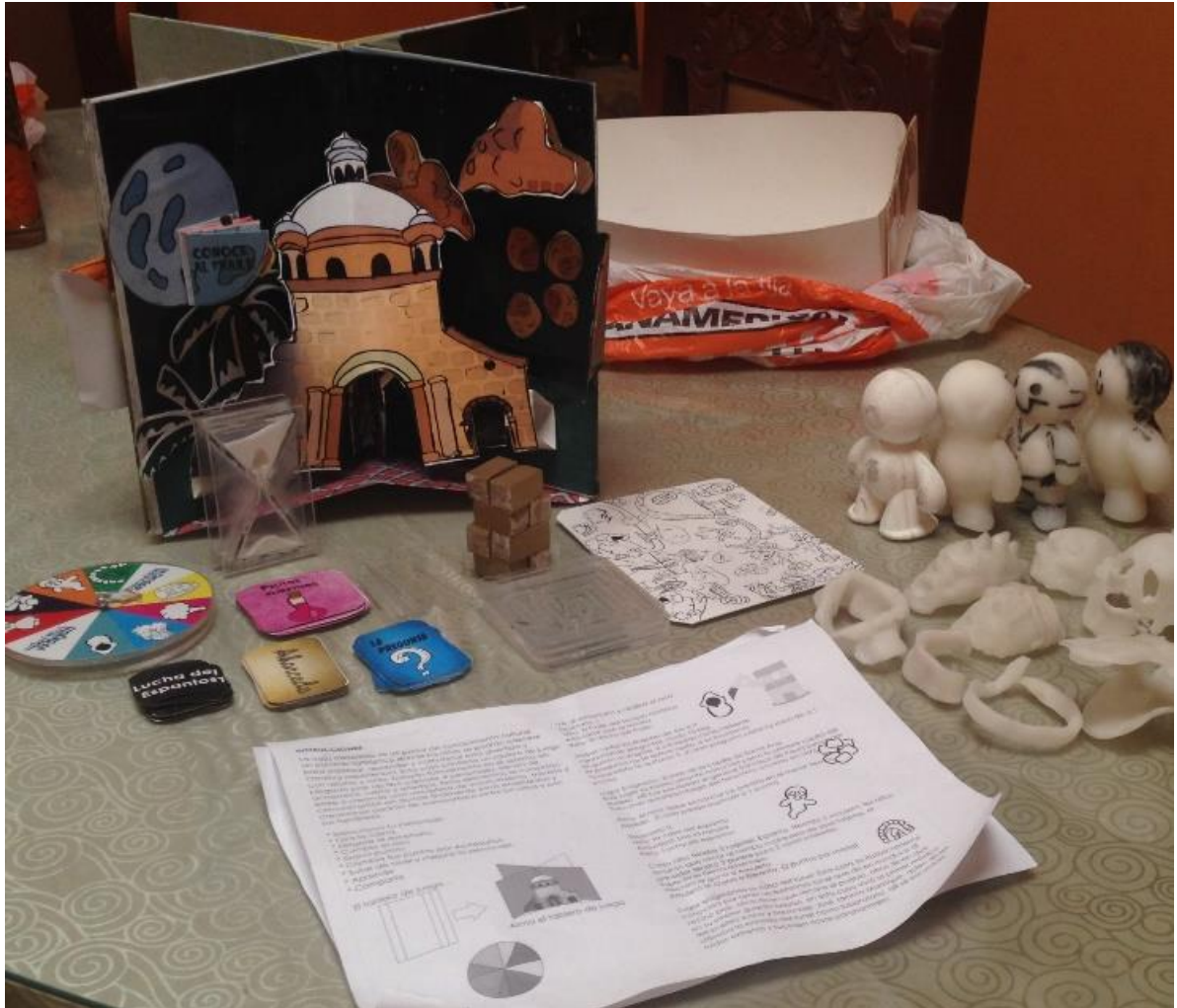


Figura 61. Modelo de comprobación.



3.2 DISEÑO DE PROTOCOLO DE COMPROBACIÓN.

NOMBRE: SISTEMA DIDÁCTICO PARA LA TRANSMISIÓN Y APRENDIZAJE DE LA TRADICIÓN ORAL (MITOS Y LEYENDAS) DE VILLA DEL ROSARIO A NIÑOS DE CUARTO Y QUINTO DE PRIMARIA.

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA.

La falta de conocimiento cultural específicamente mitos y leyendas de los habitantes de Villa del Rosario.

OBJETIVO.

Generar un sistema didáctico para que los niños de 4 y 5 de primaria aprendan estos temas de la mejor manera.

TIPO DE PRUEBA.

Empírica, a partir de la observación de la interacción del usuario con el modelo de comprobación.

PROTOCOLO.

La prueba se realizara a niños de cuarto y quinto de primaria, acompañados de un docente para comprobar el aprendizaje de mitos y leyendas a través de un sistema didáctico.

Pasos.

1. Se realizará una introducción y presentación a los niños y al docente presente, explicándoles el objetivo y descripción de la prueba.
2. Se le darán instrucciones básicas a los niños antes de entregar el modelo.
3. Se entrega a los niños el modelo de comprobación.
4. Una vez los niños inician la actividad, comenzara el análisis y observación del usuario y la relación con el producto y demás factores pertinentes.



Tareas de Validación y verificación.

Componente	Descripción
Empaque.	Apertura del empaque (primer contacto con el modelo)
Manual de instrucciones.	Información general del sistema y sus objetivos.
Personajes.	Cada niño toma y escoge un personaje, que será el que tendrá que personalizar durante el transcurso de la actividad.
Tablero.	Apertura del tablero. (Sistema pop up-carrusel)
Ruleta.	Girar la ruleta para dar inicio a la actividad.
Escenarios.	Cada escenario se divide en 2 secciones que pueden ser mito, leyenda o lugar enigmático. En cada escenario se encuentran distintas actividades por realizar, dependiendo de donde haya caído la ruleta el niño realizará la acción.
Escenario 1: Mito: El Fraile del Templo histórico Actividad: El tesoro del Fraile.	En esta actividad el niño tendrá que apilar “lingotes de oro” y responder algunas preguntas, cada 15 segundos se le quitara un lingote de la pila, si contesta correctamente la pregunta esto no sucederá, si contesta incorrectamente se le quitarán 2. El niño tendrá que evitar que la pila de lingotes se caiga. En esta actividad el niño tendrá que descubrir la mayor cantidad de parejas en poco tiempo.
Lugar Enigmático: Ruinas Capilla de Santa Ana. Actividad: Descubre bajo las ruinas.	



<p>Escenario 2: Mito: La casa del Espanto.</p> <p>Actividad: Lucha de Espantos.</p> <p>Lugar Enigmático: Casa del Túnel.</p> <p>Actividad: Encuentra la salida.</p>	<p>En esta actividad cada niño tendrá 3 tarjetas: Espanto, Hechizo y Amuleto, los niños tendrán que sacar al tiempo cualquiera de esas tarjetas, el ganador tendrá 2 puntos para 3 oportunidades.</p> <p>Espanto le Gana a Hechizo. Hechizo le gana a Amuleto. Amuleto le Gana a Espanto.</p> <p>En esta actividad el niño tendrá que ubicar una pequeña esfera dentro de un laberinto en la salida, en un determinado tiempo 15 segundos.</p>
<p>Escenario 3: Mito: La llorona del Calicanto.</p> <p>Actividad: Encuentra a mis hijos.</p> <p>Leyenda: Juan Frio.</p> <p>Actividad: Palitos curativos.</p>	<p>Esta actividad es de rapidez visual, el niño tendrá que encontrar en el menor tiempo posible imágenes de los hijos de las lloronas.</p> <p>Esta actividad consta de tarjetas con retos descritos, usando la lógica el niño tendrá que cumplir los retos descritos en las tarjetas armándolos con los palitos.</p>



Escenario 4: Leyenda: Nuestra Señora del rosario. Actividad: Milagro Divino.	En este escenario, la actividad consiste en dirigirse a la tienda de accesorios en donde el niño podrá canjear los puntos obtenidos por el milagro más y si tiene puntos de juego acumulados. En esta actividad el niño deberá tomar una tarjeta de ahorcado y escribir los espacios en la tarjeta blanca, los demás niños tendrán que adivinar la palabra, si gana alguno se llevará 5 puntos y el niño que sabe la respuesta tendrá 2, pero si fallan el niño se llevará los 5 puntos.
Lugar Enigmático: Árbol de Tamarindo.	
Actividad: Juego del ahorcado.	
Tienda de Accesorios	Allí el niño podrá canjear los puntos obtenidos durante el juego por accesorios para personalizar sus personajes.
Reloj de Arena.	Determina el tiempo de las actividades.

1. DESCRIPCION DEL PROTOCOLO		
# PROTOCOLO	NOMBRE	OBJETIVO
No. 1	USO	Verificar que el producto sea interactivo.
HERRAMIENTAS		¿QUE SE COMPROBARÁ?
<ul style="list-style-type: none"> - Observación (registro fotográfico) - Check list de actividades 		Como los niños sacan y arman el juego, La primera relación que tienen con el producto.
2. FICHA TÉCNICA DEL PROTOCOLO		
FECHA ELABORACIÓN		PARTICIPANTES
13 -05 16		4 niños
EXPERIENCIA DEL USUARIO		EDAD
Baja		8 a 10 años





TIEMPO DE DURACIÓN		RECURSOS NECESARIOS	
5 min. Mínimo.		<ul style="list-style-type: none"> - Modelo de comprobación. - Cámara - Lápices 	
3. PLANEACION DE ESCENARIOS			
ESCENARIOS HIPOTÉTICOS	ACTORES QUE CONFORMAN LOS ESCENARIOS	SITUACIÓN BÁSICA	OTROS ESCENARIOS
Aula de clases.	Usuario y Stakeholders	Se reúnen los niños con un profesor sacan el elemento, leen las instrucciones y dan inicio al juego.	Se reúne el niño con sus padres sacan el elemento leen instrucciones y se da inicio a la dinámica.
Casa	El niño y algunos familiares o amigos.	Se reúnen alrededor del elemento, se leen las instrucciones y se da inicio a la actividad.	
Recreo	El niño y algunos amigos	Se reúnen alrededor del elemento, se leen las instrucciones y se da inicio a la actividad.	
4. PROCEDIMIENTO DEL PROTOCOLO			
Actividades. <ul style="list-style-type: none"> - Se entrega el elemento. - Se dan instrucciones iniciales. - Se da inicio a la actividad. 			
5. DISEÑO DEL PROTOCOLO			
Se observará la interacción del usuario con el producto <ul style="list-style-type: none"> - Se realiza la presentación y contextualización. - Se entrega el modelo a los niños. 			

- Se realiza la observación pertinente.
- Se la evaluación de la observación con los docentes. (Encuesta).

(Ver medidas de evaluación USO)

6. RESULTADOS OBTENIDOS

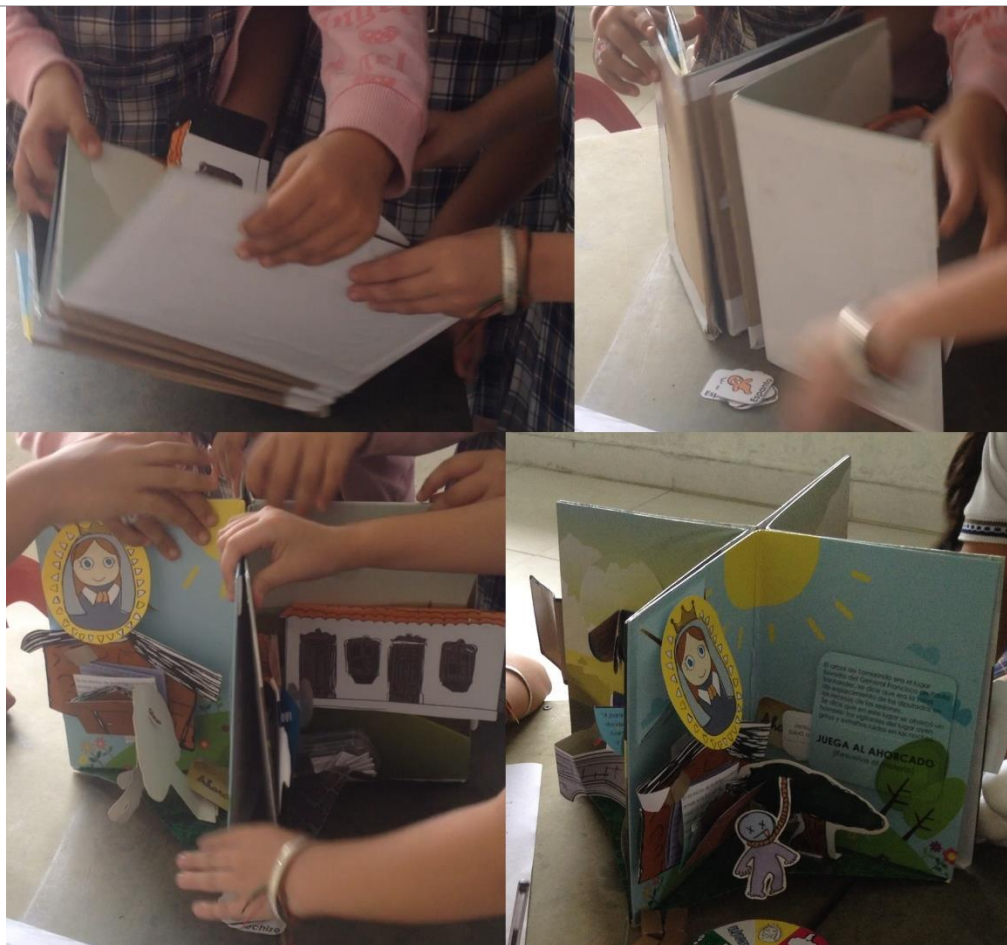


Figura 62 Primer contacto con el modelo.

7. ANALISIS DE LOS RESULTADOS



Los niños se sienten atraídos por este tipo de formas y las dinámicas allí planteadas, les permite interactuar con el elemento y entre ellos, a compartir y aprender juntos sobre los mitos y leyendas.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROTOCOLO			
# PROTOCOLO	NOMBRE	OBJETIVO	
No. 2	Comunicación.	Validar el aprendizaje adquirido por los niños.	
HERRAMIENTAS		¿QUE SE COMPROBARÁ?	
- Test-Evaluación nivel de conocimiento.		Aprendizaje de mitos y leyendas a través de la interacción con el elemento.	
2. FICHA TÉCNICA DEL PROTOCOLO			
FECHA ELABORACIÓN		PARTICIPANTES	
		4 niños	
EXPERIENCIA DEL USUARIO		EDAD	
Media		8 a 10 años	
TIEMPO DE DURACIÓN		RECURSOS NECESARIOS	
45 min. Mínimo.		- Producto.	
3. PLANEACIÓN DE ESCENARIOS			
ESCENARIOS HIPOTÉTICOS	ACTORES QUE CONFORMAN LOS ESCENARIOS	SITUACIÓN BÁSICA	OTROS ESCENARIOS
Aula de clases. Recreo Casa	Usuario y Stakeholders	Los niños interactúan con el elemento, realizan las dinámicas y las lecturas.	Se reúne el niño con sus padres sacan el elemento leen instrucciones y se da inicio a la dinámica.
4. PROCEDIMIENTO DEL PROTOCOLO			
Actividades.			
<ul style="list-style-type: none"> - Se entrega el elemento. - Se dan instrucciones iniciales 			

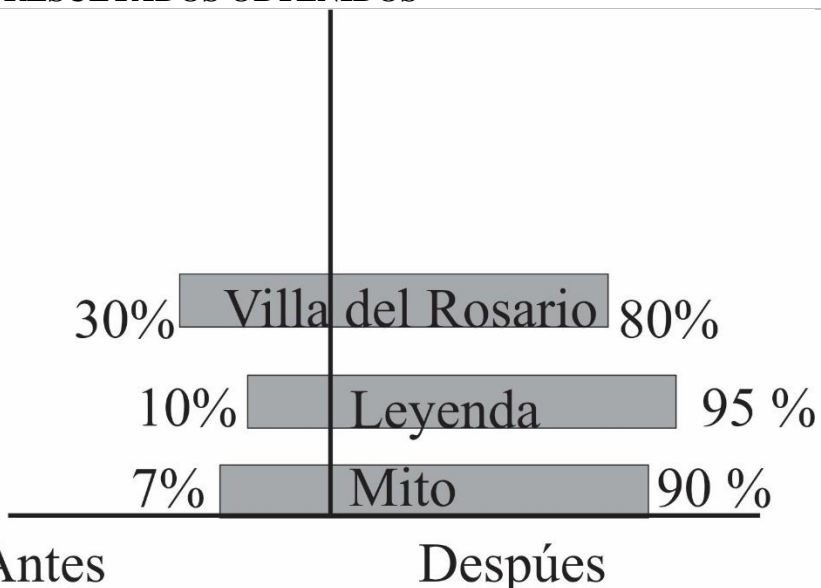


5. DISEÑO DEL PROTOCOLO

Se observará el nivel de conocimiento adquirido luego de la interacción con el elemento.

- Se realiza la presentación y contextualización del modelo y la temática tratada.
- Se entrega el modelo a los niños.
- Se dan previas instrucciones básicas para su uso.
- Finalizando la dinámica se realiza el test - evaluación de nivel de conocimiento, previamente realizado en el método de diseño fase 1.

6. RESULTADOS OBTENIDOS



(Ver Test-evaluación de Nivel de conocimiento. Fase I método de diseño ANEXO 4.1.2)



7. ANALISIS DE LOS RESULTADOS

Teniendo en cuenta la evaluación previamente realizada (Ver fase 1 método de diseño), se observa que el modelo de comprobación si cumple con los objetivos planteados, debido a que el producto:

- Establece procesos didácticos mediante la interacción y enseñanza de los temas a través del elemento.
- El elemento aumenta el nivel de comprensión de la tradición oral evidenciado en los resultados del test-evaluación nivel de conocimiento.



- El modelo demuestra que sí se generan espacios de interacción y participación entre los niños, al finalizar la actividad de juego se observa que los niños comparten su experiencia y conocimiento adquirido con el resto de compañeros.

3.2.1. Tablas de evaluación.

Dentro las comprobaciones se evalúan y verifican ciertos requisitos formales y de uso del modelo, los cuales fueron evaluados por una docente y una psicóloga quienes tuvieron presencia y participación en la actividad.

KATHERINE CASTELLANOS
Psicóloga

MEDIDAS DE EVALUACIÓN.

USO		Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo	Muy Malo
Tamaño.	Para manipular los personajes y los accesorios.		X			
	Para manipular el tablero y sus diferentes elementos.	X				
Interacción	Considera que las dinámicas, retos y preguntas utilizadas en cada sección y escenario del sistema son las adecuadas para la edad y capacidades de los niños.	SI		NO		
		X		¿Por qué?		
	¿Por qué?	Están en una edad de aprendizaje ajustado a las dinámicas ya que son motivadas para ellos			¿Por qué?	
	¿Considera que las	SI	NO			
		X				



	dinámicas empleadas ayudan al aprendizaje de estos temas culturales?	¿Por qué? Son divertidas y como dije anteriormente los motiva aprender.		¿Por qué?		
Conveniencia óptima.	El sistema y las dinámicas y elementos utilizados son fáciles de entender por los niños.	X				
	El Sistema genera motivación en el niño.	X				
Mantenimiento.	El producto es fácil de limpiar.		X			
Seguridad.	Las piezas y componentes del producto son seguras para la manipulación de los niños.	X				
	Como Se sintió el usuario con la experiencia.	X				
	El sistema era ---- de entender Para el usuario.	Muy fácil.	Fácil	Regular	Difícil	Muy difícil.
	El sistema cumple las expectativas del usuario.	X	X			
FUNCION						



¡Estoy comprometido!

Resistencia	El modelo es resistente a la manipulación, desgaste de piezas y componentes.		X			
Mecanismos.	Los Mecanismos utilizados para el pop up son los adecuados.			X		
FORMAL						
Estilo	Considera que la forma le atrae al niño.	X				
	Las ilustraciones utilizadas para el modelo son:	X				
Colores.	La paleta de colores utilizada es la acertada.	X				
Identificación	¿Considera que cumple con las normas Establecidas para trabajar con niños?		X			

OBSERVACIONES.	El material utilizado es bueno pero no adecuado al 100%, ya que el pop-up se iba desgastando con la manipulación	
----------------	--	--

Figura 63 Calificación dada por la Psicóloga Katherine Castellanos.



Docente: *María Elda Figueroa Villabona.*

MEDIDAS DE EVALUACIÓN.

USO		Muy Bueno	Bueno	Regular	Malo	Muy Malo
Tamaño.	Para manipular los personajes y los accesorios.		↙			
	Para manipular el tablero y sus diferentes elementos.		X			
Interacción	Considera que las dinámicas, retos y preguntas utilizadas en cada sección y escenario del sistema son las adecuadas para la edad y capacidades de los niños.	SI		NO		
		¿Por qué?		¿Por qué?		
	Son sencillas.					
	¿Considera que las	SI		NO		
		X				



¡Estoy comprometido!

	dinámicas empleadas ayudan al aprendizaje de estos temas culturales?	¿Por qué? <i>Ayudan a aprender jugando.</i>		¿Por qué?		
Conveniencia óptima.	El sistema y las dinámicas y elementos utilizados son fáciles de entender por los niños.	<i>son animadas</i>				
	El Sistema genera motivación en el niño.	<i>Si</i>				
Mantenimiento.	El producto es fácil de limpiar.	<i>Si</i>				
Seguridad.	Las piezas y componentes del producto son seguras para la manipulación de los niños.	<i>Si</i>				
	Como Se sintió el usuario con la experiencia.			<i>X</i>		
	El sistema era — de entender Para el usuario.	Muy fácil.	Fácil	Regular	Difícil	Muy difícil.
	El sistema cumple las expectativas del usuario.		<i>✓</i>			
			<i>✓</i>			
FUNCION						



¡Estoy comprometido!

Resistencia	El modelo es resistente a la manipulación, desgaste de piezas y componentes.	X				
Mecanismos.	Los Mecanismos utilizados para el pop up son los adecuados.	X				
FORMAL						
Estilo	Considera que la forma le atrae al niño.	X				
	Las ilustraciones utilizadas para el modelo son:	X				
Colores.	La paleta de colores utilizada es la acertada.	X				
Identificación	¿Considera que cumple con las normas Establecidas para trabajar con niños?			X		

No tiene Señalización.

OBSERVACIONES.			
<i>El juego debe ser más grande (tamaño)</i>			

Figura 64 Calificación dada por la Docente María Elda Figueroa.



Se logra observar que el modelo de comprobación cumple con los requisitos evaluados por el cliente, en cuanto a función, tamaño, uso y demás elementos que lo componen.

Medidas de desempeño.

Las medidas de desempeño evalúan el modelo de comprobación dentro de su funcionamiento, tiempo de duración de la dinámica.

Manual de instrucciones.	5 minutos	Un poco de confusión	Debe ser más integrada.
Selección Personajes.	1 minuto	X	
Apertura e instalación del tablero.		Ninguna.	
Giro de la rueda.	depende de la rueda (3 seg.)	Ninguna.	los iconos no son reconocidos con rapidez
Escenario 1: Mito: El Fraile del Templo histórico Actividad: El tesoro del Fraile.		X	
Lugar Enigmático: Ruinas Capilla de Santa Ana. Actividad: Descubre bajo las ruinas.	15 seg. determinados por el reloj	Ninguna.	Esta dinámica es popular, la cual fue muy bien acogida por los niños.
Escenario 2: Mito: La casa del Espanto. Actividad: Lucha de Espantos.	45 segundos	Ninguna.	Es bien acogida esta dinámica, los niños se divierten.
Lugar Enigmático: Casa del Túnel. Actividad: Encuentra la salida.	15 seg. determinados por el reloj de arena.	Ninguna.	La presión generada por el tiempo lo hace más divertido para ellos.
Escenario 3: Mito: La florona del Calicanto. Actividad: Encuentra a mis hijos.	15 seg. determinados por el reloj de arena.	Ninguna.	
Leyenda: Juan Frio. Actividad: Palitós curativos.	15 seg. determinados por el reloj	Algunos retos eran un poco complicados	mejorar los retos.

Escenario 4: Leyenda: Nuestra Señora del rosario. Actividad: Milagro Divino.	15 seg.	Ninguna	Genera emoción en los niños recibir 5 puntos.
Lugar Enigmático: Arbol de Tamarindo. Actividad: Juego del ahorcado.	1 minuto.	Ninguna.	Al ser el primer cambio con la información los niños se detienen es advinar la palabra.
Tienda de Accesorios	5 minutos.	Los niños presentan dificultad al colocar algunos accesorios	Los niños proponen Pushina para crear vestuario. Los niños dibujan la ropa sobre el muñeco. Al ver que no se pudo colocar.
Reloj de Arena.	15 segundos.	El material no es adecuado ya que se obstruye el paso y se para.	Acaba sacudiendo para que comera el material.

Figura 65. Tablas medidas de desempeño.

El modelo está sujeto a cambios o modificaciones pertinentes. Suprimiendo los personajes ya que la actividad se han centrado únicamente en las dinámicas del libro, mejorando algunas dinámicas, la redacción de las historias llevándolas a un lenguaje más infantil, el manual de instrucciones haciéndolo más entendible.



3.3 CONCLUSIONES

- La realización de esta investigación permitió conocer relatos de la tradición oral que han acompañado la historia de Villa del Rosario y que forman parte de la construcción cultural del municipio.
- Se conoció el estado actual de conocimiento que tienen las personas de Villa del Rosario respecto a la cultura de su municipio.
- La forma de aprendizaje más eficaz es el juego y los facilitadores que hagan de una clase un espacio divertido y diferente al tradicional.
- El primer contacto con el modelo de comprobación genera emoción en los niños. Los elementos y dinámicas allí expresadas son motivadores y ayudan al aprendizaje.
- La forma utilizada en los escenarios del juego es acorde con el imaginario y la experiencia de los niños, quienes con facilidad lo armaron y ubicaron cada una de sus partes.
- Los materiales usados para las figuras de la parte interna del elemento (pop up), no son lo suficientemente resistente en la manipulación.



- Terminada la dinámica se realiza la misma evaluación que fue aplicada al inicio de la investigación, al comparar los resultados se evidencia que el nivel de conocimiento mejora con la actividad un 90 %
- Los niños encontraron dificultad al leer las historias, ya que el lenguaje usado es un poco desconocido para ellos.
- Los niños presentan dificultad en la comprensión de los retos planteados en la leyenda de Juan frío, debido a la complejidad en la lógica del ejercicio.
- El elemento debe tener un sistema giratorio en su punto de equilibrio ya que la manipulación constante y roce de la mesa hace que tenga un rápido desgaste.
- Las comprobaciones demuestran que el personaje no concuerda con el estilo manejado en el juego, aunque este no afecta la dinámica del mismo, con lo cual se recomienda re plantear la estructura formal y material del elemento.

3.4 RECOMENDACIONES.

- Se recomienda que los mitos y leyendas tengan más protagonismo dentro del elemento que los lugares enigmáticos para evitar confusiones y mejorar la dinámica.



- Se recomienda que los escenarios del juego tengan una referencia iconográfica que ubique al usuario en los campos de juego.
- Se recomienda mejorar el lenguaje escrito en los relatos ubicados en la parte interna del elemento.
- El elemento debe tener un sistema giratorio en su punto de equilibrio o un soporte ya que la manipulación constante y roce de la mesa hace que tenga un rápido desgaste.
- Se recomienda que los sistemas de pop up sean más interactivos y grandes y estén ubicados de forma en que los niños no pierdan la atención de la actividad principal del escenario.
- Se recomienda que las instrucciones sean más gráficas y de esta manera mejor entendidas por los niños.

PRODUCTO FINAL.

Teniendo en cuenta las comprobaciones realizadas, y los inconvenientes observados y mejoras a realizar el producto queda simplificado al siguiente:



Se redujo su tamaño., simplificando las piezas y optimizándolo para su fácil transporte, las instrucciones vienen incluidas en el empaque.



Los personajes tienen protagonismo en su respectivo escenario con el fin de que se cree una mejor relación con el niño, eliminando piezas innecesarias presentadas en el anterior modelo de comprobación.



Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750 - www.unipamplona.edu.co

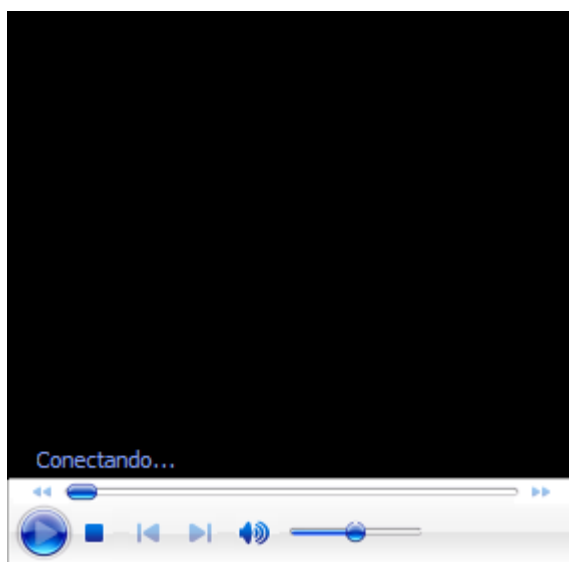
ANEXOS.



Una universidad **incluyente** y **comprometida** con el desarrollo integral



VIDEO DE MODO DE USO.



1. Modelo de encuesta realizada a habitantes de villa del rosario (problema de investigación).

Al inicio de la investigación se realiza una encuesta con el fin de conocer el estado en el que se encuentran los habitantes, en cuanto al conocimiento acerca del tema mitos y leyendas de Villa del Rosario y su interés por estos temas.



TRADICION ORAL EN VILLA DEL ROSARIO (Mitos y leyendas)	
No hay ningún filtro aplicado a los resultados de esta encuesta	
Porfavor díganos su edad.	Total de respuestas
Entre los 6 y 12 años	0
Entre los 12 y 18 años	4
Entre los 18 y 24 años	6
Entre los 24 y 35 años	1
Más de 35 años	1
Respuestas recogidas:	12
Hace cuanto vive en el municipio de Villa del Rosario	Total de respuestas
Algunos Meses	0
Entre 1 y 5 años	0
Entre 5 y 10 años	3
Mas de 10 años	9
Respuestas recogidas:	12
¿Conoce acerca de la tradicion oral de Villa del Rosario, especificamente mitos y leyendas?	Total de respuestas
No	1
No, pero me gustaria conocer sobre este tema.	6
No y no me interesa conocer sobre este tema.	2
Si (Porfavor escriba cuales conoce)	3
Respuestas recogidas:	12
Cree que el tema de mitos y leyendas es:	Total de respuestas
Aburrido	0
Interesante y fantastico	8
Bueno	3
En lo personal, no me interesa.	1
Respuestas recogidas:	12
¿En el colegio le enseñaron acerca de la tradicion oral y cultural de su municipio especificamente relatos tales como mitos y leyendas?	Total de respuestas
No	7
Si	5
Respuestas recogidas:	12
La identidad cultural es importante para que las personas puedan aprender sobre su misma cultura, se apropien y esta no se olvide. La cultura reúne aspectos que tienen en común una sociedad, y los cuales otorgan identidad; el ser humano necesita de la sociedad y socializarse, como lo dice Jaime Maristany en su libro Persona y Sociedad: " El ser humano... vive en comunidad por una necesidad esencial. El ser humano se confirma en la relación con los demás. Si está solo sin ninguna relación se aliena. Si no tiene contacto con seres humanos en los primeros años no puede constituirse en persona."	
¿Está de acuerdo con la anterior frase?	Total de respuestas
Si	11
No (¿Por que?)	1
Respuestas recogidas:	12
¿Cree que se debe enseñar en los colegios?	Total de respuestas
Si.	4
Si, ya que la cultura es importante para nuestro crecimiento personal y social, ademas de generar identidad y sentido de pertenencia desde pequeños.	8
No es necesario.	0
Respuestas recogidas:	12

Figura 66 Modelo de encuesta.



2. CONCEPTOS.

Mito: Es una narración ficticia que hace parte de la fantasía y del pensamiento colectivo de una cultura, donde las acciones, acontecimientos y personajes son sobrenaturales; asume una idea popular relativa a fenómenos naturales o históricos.

En nuestra cultura la mayoría de los mitos suelen generar terror en las personas, como los espantos y demás protagonistas enigmáticos y sobrenaturales, un ejemplo muy popular es de la llorona.

Leyenda: La leyenda es un relato hablado que se conserva y se transforma en la tradición oral de un pueblo. Indica lugares con precisión y en su origen tiene antecedentes históricos. Por lo mismo, sus personajes son identificables, aunque nunca iguales al personaje o hecho en el cual se basan. (DRAE)

Podemos decir que una leyenda se puede convertir en mito cuando la historia se tergiversa y comienza a tomar partes de ficción.



Cultura: Es el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, creencias y tradiciones. (Unesco).

Diversidad cultural: Multiplicidad de formas en que se expresan las culturas de los grupos y sociedades; estas expresiones se transmiten dentro y entre los grupos y las sociedades. La diversidad cultural es necesaria para la supervivencia de la humanidad así como la biodiversidad es necesaria para la supervivencia de la naturaleza. (Unesco, 2005). En Villa del Rosario encontramos diversidad cultural debido a su ubicación fronteriza, vienen y van personas de distintas regiones y países vecinos.

Expresiones culturales: Son las expresiones resultantes de la creatividad de las personas, grupos y sociedades, que poseen un contenido cultural, como por ejemplo la artesanía. (Unesco)

Saberes ancestrales: Los saberes ancestrales o tradicionales son un recurso no solamente para las comunidades locales, sino para toda la humanidad, en cuanto permiten preservar la diversidad cultural.

Tradición: La tradición es una construcción social que cambia temporalmente, de una generación a otra; y espacialmente, de un lugar a otro. (Arévalo, “s.f”, p.2)

Tradiciones y expresiones orales: Es una variedad de formas habladas, como mitos,





leyendas, cuentos, adivinanzas, canciones infantiles, plegarias, representaciones dramáticas, etc. Las cuales sirven para transmitir conocimientos, valores culturales y sociales, y una memoria colectiva; fundamental para mantener vivas las culturas y que al transmitirse verbalmente suelen variar mucho. Los relatos son una combinación de imitación, improvisación y creación que varían según el género, el contexto y el intérprete, esto hace que sean una forma de expresión viva y colorida, pero también frágil, porque su viabilidad depende de una cadena ininterrumpida de tradiciones que se transmiten de una generación de intérpretes a otra. (Unesco)

Aculturación: Cuando dos o más culturas entran en contacto se produce un proceso de intercambio, la forma en que produce dicho proceso deriva en formas diferenciadas que algunos antropólogos han denominado transculturación o neoculturación.

Recepción y asimilación de elementos culturales de un grupo humano por parte de otro. (DRAE)

Transculturación: Es una variante de la Aculturación, es la recepción por un pueblo o grupo social de formas de cultura procedentes de otro, que sustituyen de un modo más o menos completo a las propias.

Enseñanza: Es una actividad interpersonal. O sea que la enseñanza es una parte de un proceso de interacción entre personas. Esto es, entre un profesor y uno o más estudiantes. Interacción significa que el profesor ejerce una influencia sobre la



actividad del estudiante y, a la inversa, los estudiantes ejercen una influencia sobre la actividad del profesor. (Estebaranz García, “s.f”, p.81). La enseñanza va enfocada al proceso de transmitir e inculcar ciertos conocimientos, experiencias, habilidades y saberes a una persona. Lo propio de la enseñanza es ser un medio facilitador del aprendizaje.

Educación: Teniendo en cuenta definiciones de diferentes autores como Platón, Piaget, y Bottencourt, se considera que la educación es ese proceso de perfección de la persona en todos los aspectos por medio del conocimiento y valores, estimulándola para el desarrollo de sus capacidades, la educación va enfocada a la formación de un modelo de persona para la sociedad, es por esto que cuando nos referimos a “alguien educado”, es alguien que respeta las reglas sociales y a las demás personas, tiene un buen comportamiento y actitud.

Pedagogía: Es el conjunto de saberes encaminados a educar, a la orientación de una persona para su formación integral.

Pedagogía del juego: Especialidad de la ciencia de la educación cuyos objetos especiales de estudio son el Juego como fenómeno antropológico e histórico-social en la educación, la formación y el ocio, la investigación y la teoría del juego, la didáctica del juego según los grupos a los que va dirigido, instituciones y la transmisión de competencias lúdicas didáctico-metodológicas (p. ej.. en los ámbitos del juego de roles,



Juego representativo, juego de movimiento, animación práctica, charla pedagógica, asesoramiento y supervisión). (Diccionario Akal de Pedagogía, 1994). El juego se ha considerado como una herramienta pedagógica ya que es una atractiva forma de transmitir conocimientos y tiene una mejor recepción por parte del aprendiz o estudiante.

Pedagogía de la creatividad: La pedagogía de la creatividad no limita al estudiante, le ofrece una amplia gama de posibilidades con el objetivo de que el estudiante proponga nuevas ideas y de esta manera se realice un ejercicio creativo.

Creatividad: Es la capacidad para imaginar, teorizar, conceptuar, experimentar, inventar, articular, organizar, administrar, resolver problemas, etc. Por eso se la ha convertido en el núcleo de los procesos de desarrollo del individuo y de la sociedad.

Es importante ayudar en el desarrollo de la creatividad en los niños, Nickerson propone una serie de sugerencias para ello, habla de fomentar un cierto inconformismo y señala la importancia del desarrollo de la conducta lúdica.

Gestión del conocimiento: La gestión del conocimiento, desde el punto de vista conceptual, ha sido definida, por Rodríguez (2006) como un conjunto de procesos sistemáticos (identificación y captación del capital intelectual; tratamiento, desarrollo y compartimiento del conocimiento; y su utilización) orientados al desarrollo



organizacional y/o personal y, consecuentemente, a la generación de una ventaja competitiva para la organización y/o el individuo.

Apropiación del conocimiento: Generalmente, cuando se habla de "apropiación del conocimiento", suelen entretorse al menos tres nociones del concepto: como divulgación, como transferencia y como construcción social del conocimiento. La apropiación del conocimiento, como divulgación, supone un conjunto de actividades para difundir unilateralmente contenidos sobre alguna rama del saber. La "apropiación" se supone como un efecto de la recepción de los contenidos, y puede equipararse a la transmisión de saberes a través de algún medio de difusión. Esta perspectiva incluye aquellas actividades orientadas a la "popularización" o "divulgación" del saber, realizada con técnicas propias de la comunicación formal o informal. La apropiación del conocimiento, como transferencia, incluye un conjunto de actividades para el "traslado" de conocimientos de una comunidad cognitiva a otra. Desde esta perspectiva es que se comprenden los programas de adopción de nuevas tecnologías en general, particularmente en ciertos ámbitos de políticas públicas. La apropiación del conocimiento, como construcción social, es de seguro la perspectiva idealmente más ambiciosa. Supone un conjunto de actividades para que la apropiación forme parte de un proceso de construcción colectiva de un sistema técnico / tecnológico de producción. La apropiación sería observable por la adaptación crítica de nuevas





tecnologías, y por la generación de capacidades para abordar la formulación de problemas técnicos y darles respuesta propia. (José Roca, 2015)

Aprendizaje significativo: Según Ausubel, el aprendizaje significativo se da "cuando el alumno relaciona los conceptos y les da sentido a partir de la estructura conceptual que ya posee: construye nuevos conocimientos a partir de los que ha adquirido anteriormente porque quiere y está interesado en ello." Para que el aprendizaje sea significativo debe cumplir varias condiciones como lo son Contenidos significativos, Motivación, Ideas previas (ideas previas que posee respecto al tema de estudio, pues aprender significativamente supone una intensa actividad mental para modificar los propios esquemas de conocimiento), Aprender a aprender (memoria comprensiva, la memoria no es sólo el recuerdo de lo aprendido sino la base para realizar nuevos aprendizajes, nos permite poseer esquemas de conocimiento, datos con los que pensar), Ruptura y reconstrucción (romper el equilibrio inicial de los propios esquemas respecto al contenido del aprendizaje para lograr el reequilibrio modificando adecuadamente estos esquemas o construyendo otros nuevos). (Bernabeud y Goldstein, Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Narcea S.A 2010.)

Desarrollo cognitivo: Es el conjunto de transformaciones que se dan en el transcurso de la vida, por el cual se aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender.





Estimulación infantil: Según algunos sitios web especialistas en el tema tales como estimulaciontemprana.org, la estimulación infantil es ayudar en el proceso de formación de la estructura cerebral humana, proporcionando estímulos adecuada y oportunamente, para permitirle al individuo alcanzar un desarrollo con gran variedad de posibilidades. No se dan conocimientos porque sean útiles para su futuro, son más para formar su estructura y ampliar la capacidad de recibir y asimilar la información del camino que el niño escoja en su vida.

Sensibilizar: Generar conciencia de un hecho, particularmente de un problema. (Si se enseña y se transmite se sensibiliza.)

Diseño industrial: El diseño industrial es una actividad intelectual, técnica, creativa y proyectual que establece, siempre con anterioridad y mediante una metodología que permite soluciones objetivas, todas las propiedades necesarias para la más adecuada fabricación seriada de cualquier tipo de objeto. Según el sitio web diseñadorindustrial.es, el diseño industrial no solo se encarga de los aspectos técnicos-tecnológicos que han de permitir siempre la más optimizada fabricación de los objetos sino que incorpora todas las propiedades necesarias para que estos puedan resultar Productos; es decir, se ocupa también de las necesidades del mercado y de todos los condicionantes y aspectos funcionales y comunicativos-culturales de los objetos. Esta





generalidad en el enfoque hace posible que el diseño industrial pueda establecerse también para el análisis y el planteamiento de propuestas y soluciones no necesariamente materiales, como por ejemplo el diseño de servicios, la investigación, el pensamiento u otros.

Juego: El juego se puede definir como una actividad muy antigua, y que no solo es utilizada por los humanos, tomamos el ejemplo de los cachorros de muchos mamíferos que utilizan el juego para mejorar el desarrollo de habilidades que le serán necesarias a lo largo de su vida, al igual que con nosotros, el juego ayuda a potenciar nuestro aprendizaje, nos ayuda a desarrollar habilidades, es motivador, ayuda a desarrollar procesos de socialización, desarrollar sensibilidad para las diferencias culturales, aprendemos a compartir y respetar.

3. REFERENTES

3.1 Referente local. (Mitos y leyendas de Villa del Rosario).

3.1.1 La casa del espanto.

Los habitantes de Villa del Rosario cuentan la historia de una casa esquinera, de tejas y paredes pintadas de blanco y verde, diminuta en tamaño y grande en misterios, construida desde el año 1900. Este histórico lugar no es un hogar común y corriente,





es un lugar con un huésped secreto, conocida como La Casa del Duende, ubicada cerca del Templo Histórico.

Este invitado del más allá, es el espanto del herrero don Eliseo Rodríguez, personaje que murió hace 80 años en situaciones desconocidas y quien se pasea por las habitaciones con ropa de trabajador y sombrero oscuro y por el amplio patio de árboles de colorados mangos, donde en un tallo seco se pueden ver imágenes de rostros y seres fantasmales que son productos de sus uñas o quizás garras.

En la deteriorada casa vive la modesta familia de doña Rosa Isabel Dávila Ardila, de trato ameno y mirada profunda en el que la ve a los ojos y quien presencié por primera vez esta presencia oscura cuando era una niña con la inocencia en su rostro, ella se dirigía en noche de luna llena al baño que quedaba en el patio y vio un pequeño hombre que la observaba fijamente a los ojos y que enseguida desapareció de la presencia de la niña, la pequeña mujer Rosa Isabel salió corriendo a contarle a sus serenos padres quienes ya lo habían visto y que aprendieron a convivir con ese terrorífico ser.

La niña ya se convirtió en una señora de años de encuentros con aquel hombre de sombrero, pero que todavía le produce escalofríos y eriza la piel de solo nombrarlo, al igual que a los vecinos que sienten una sensación extraña en el ambiente cuando visitan la misteriosa casa y más a la media noche que desde las casas vecinas se escuchan



ruidos de madera arañada proveniente de aquellos gigantes arboles de día y tenebrosos de noche.

Los habitantes de Villa del Rosario bautizaron el lugar como La Casa del Duende, pero la familia Dávila Ardila asegura que no es un duende, que es la sombra de un pequeño hombre que aparece en cualquier momento del día o la noche y que los niños que han vivido en esta casa dicen que lo han visto y que han jugado con este personaje de fantasmal presencia que se niega a desaparecer de la vida de las personas que habitan esta aterradora casa.

(Versión Original: Entrevista propia realizada a Doña Isabel, Transcripción: Daniel Josué Arévalo Manzano. Comunicador Social.)





Fotografía de Placa modificada por la señora Isabel y su hija. Fuente: propia.

Figura 67 La casa del espanto. Fuente Propia

3.1.2 Leyenda de Nuestra Señora del Rosario

Cuenta la historia que donde es hoy la Escuela Pedro Fortoul había hace más de 200 años un ranchito de techos de paja y paredes de barro donde vivía una pobre viejita de cabellos blancos y ojos color cielo. El ranchito se encontraba frente a una carretera de tierra por donde la viejita veía pasar unos señores arrieros con sombrero y pantalones remangados que iban en mulas hacia Rubio-Venezuela a recoger el café más delicioso



del mundo.

En un día soleado un arriero iba tan apresurado que no se dio cuenta que a la mula se le cayó uno de los sacos de café hecho de cañamazo, la viejita lo encontró tirado en la carretera y lo guardó en el techo de paja del rancho por si el señor arriero venía a buscarlo. La viejita siguió con sus tardes de café sentada en una mecedora bajo los árboles de mango y haciendo los oficios del rancho, cuando recordó el cañamazo que había puesto en el techo, buscó un largo palo para bajarlo y cuando lo tenía entre sus manos se sorprendió al ver dibujada la imagen de una virgen que iluminaba con una hermosa luz. La viejita empezó a utilizarlo para iluminar su pequeño rancho.

Pasaron unos meses y la viejita escuchó que tocaban la puerta, abrió y se encontró con la visita de una amiga de estatura grande que se tuvo que agachar para entrar por el pequeño marco de la puerta y que no se veían hace mucho tiempo. La viejita le mostró el cañamazo y la amiga quedó tan sorprendida que se le resbalaron por los cachetes morenos unas diminutas lágrimas.

Por aquellos días de olor a café por aquellas carreteras de tierra y donde hoy se encuentran las ruinas de la Capilla de Santa Ana, se construyó un rancho ni tan grande, ni tan pequeño, donde existía una iglesia. El sacerdote de piel rosada y sonrisa triste decidió reunir a todos los fieles para hacer la elección del santo que sería el patrono de

le apareció a Santo Domingo de Guzmán”. El sacerdote le preguntó a la viejita que si se la podía llevar para la iglesia y la amable viejita respondió que si era esa su voluntad lo podía hacer.

El sacerdote, lleno de felicidad empezó a mostrar la imagen a todos los habitantes y les dijo, que debido al empate entre San José y San Pedro, Dios le había puesto en el camino a Nuestra Señora del Rosario y que la Patrona de este pueblo sería ella. Todos



Figura 68 Iglesia nuestra señora del rosario. Fuente: Blog la Gran Colombia.

llevaron la virgen rezando y la colocaron en el altar de la iglesia.

Los pobladores comenzaron a visitarla todos los días y a recibir favores de ella a través de sus oraciones. Por eso, desde aquellos días somos rosarienses, por la Virgen de Nuestra Señora del Rosario. (*Versión Original: Historiador Jesús Gerardo García, Transcripción: Daniel Josué Arévalo Manzano. Comunicador Social.*)

3.1.3 La leyenda de Juan frío



Figura 69 Juan Frio Fuente: *Mitos y leyendas de Norte de Santander.*

Érase una vez -y sigue siendo así- que en Villa del Rosario hay un grande cerro de verde monte llamado El Carrusel, donde vivía en tiempos lejanos un joven muy trabajador de nombre Juan, quien en un par de días se enfermó de la Fiebre Purpura de las Montañas, que le hizo tiritar los dientes

por aquel insoportable frío que lo obligó a buscar el Valle del Río Táchira, hasta llegar a la propiedad del español Pedro Montes de Oca, un hermoso mirador natural donde se divisaba la hermosa población de San Antonio-Venezuela.

Juan estaba muy enfermo de aquel frío que le congelaba los huesos y por eso siempre se abrigaba con una ruana blanca de lana de oveja, Juan intentó combatir la baja temperatura que le entraba por la piel como unos pinchazos de agujas y que lo seguía a cualquier parte, hasta en la habitación en que dormía arropado de los pies hasta los ojos.

Sara, una chica hogareña que sentía afecto por él, salió una noche al mirador de la casa en que vivía, donde la brisa y una nube blanca intentaron arrebatlarla del lugar. Al otro día, cuando despertó luego del tremendo susto, la joven se sorprendió y se enfrió con

lágrimas de amor cuando escuchó que Juan había muerto. Ella también falleció a los pocos días, luego de ser atacada por una fiebre incontrolable.

Después de aquellos días de un frío amor, al sitio donde vivió Juan se le empezó a llamar Juan Frío y luego todo el valle lo nombraron así, Juan Frío, pero esta historia no termina con este enfermo hombre, porque cuentan las voces que cuando los días amanecen nublados y fríos, los ribereños del Táchira dicen que llegó Juan Frío trayendo envuelta en su ruana a la bella Sara. (*Versión Original: Mitos y leyendas de Norte de Santander. Transcripción: Daniel Josué Arévalo Manzano. Comunicador Social.*)

3.1.4. El Fraile del Templo Histórico

Versión contada por doña Lilia



Figura 70 Tomado del Canal de You

Tube. “gequimo!”

En tiempos de un pasado Villa del Rosario, existió y sigue existiendo pero en sombras y tinieblas un padre que pertenecía a la comunidad religiosa de Los Agustinos, era de origen español, alto y de piel blanca como la leche a tal punto que se le veían las arañitas de las venas a simple vista, conocido como el fraile que en días de guerra decidió enterrar el tesoro de la iglesia de Nuestra Señora del



Rosario, junto con unas joyas de su familia, pero era un botín muy grande para sus viejos huesos, decidió llevar a dos inocentes niños monaguillos de la iglesia para que le ayudara a enterrar el pesado baúl de oro.

Después de abrir el profundo hueco y aprovechando el descuido y cansancio de los dos niños decidió asesinarlos y también enterrarlos para que no contaran donde estaban enterrados los artilugios religiosos y las joyas familiares.

El arrepentimiento se apoderó de su alma y cuerpo hasta llevarlo a una muerte de locura, sin perdón y con una gran culpa en su corazón que lo condenó a penar en las noches por el Templo Histórico vestido con una sotana de capucha marrón y un rostro cadavérico que busca el perdón de los que caminan por las noche de la Villa Antigua.

Versión contada por el historiador y profesor Gerardo García.



Cuenta la leyenda que en la época de la reconstrucción del Templo Histórico, después del terremoto de 1875, las apariciones de la terrorífica imagen del fraile eran más constantes, uno de los obreros que trabajaba en la obra olvidó su herramienta de trabajo en el Templo Histórico, por el miedo de la aparición del fraile, sus compañeros temerosos no lo acompañaron al campanario, lugar donde había dejado la herramienta.

El delgado obrero subió solo al campanario en busca de su herramienta y cuando iba de regreso sintió una presencia en su espalda que cuando giro la cabeza observó al fraile levitando con

Figura 71 Tomado del libro *Mitos y leyendas de Norte de Santander*

la sotana de capucha marrón, la cara era una calavera; el obrero asustado se cayó rodando por la escalera causándole leves heridas, el padre que estaba a cargo de la obra y las personas que vivían al rededor escucharon los gritos y salieron a ver que sucedía, el padre les dijo a los obreros que se llevaran a su compañero a la casa para que este se recuperara de las heridas.

El valiente padre se quedó a la espera que apareciera de nuevo el fraile, y así sucedió, el fraile se le apareció; y el padre ocultando la sorpresa le pregunto: ¿Porque penas? ¿Qué dejaste pendiente aquí en la tierra? ¿Te puedo ayudar?, El fraile le contestó con

voz de ultratumba: Sí, tu eres el único que me puede ayudar, Una niña de 7 o 8 años de esta población debe hacer la primera comunión y ayunar durante 40 días y 40 noches a pan y agua, el padre le propuso: Esta difícil tu propuesta, mejor sería, si 40 niños hicieran la primera comunión y ayunaran un día y una noche, el fraile decidió que lo consultaría con el más allá...

El padre espero ansioso a que este hiciera nuevamente su aparición, más tarde, el fraile apareció y le dijo no es posible, se tiene que hacer con solo una niña y los 40 días y 40

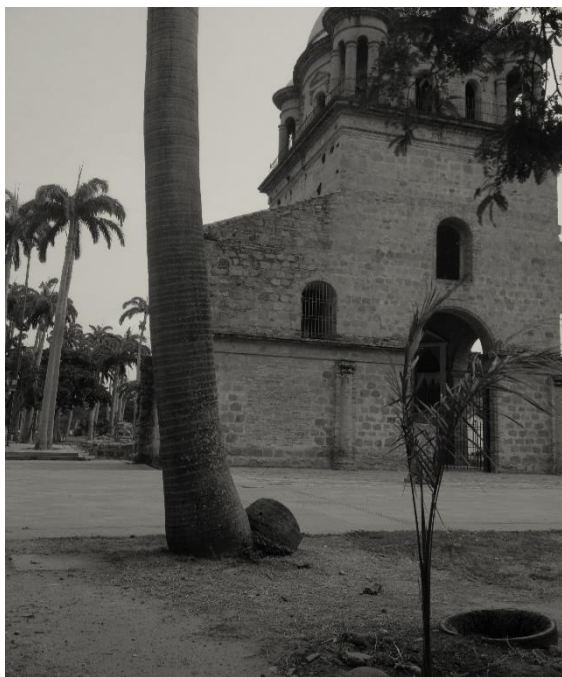


Figura 72 Fotografía del templo histórico.

Fuente: propia.

noches de ayuno, pues en vida robe uno objetos de valor de la iglesia, así que este es mi castigo, y seguiré penando hasta que alguien cumpla el pacto y desentierre ese tesoro que escondí... Se dice que el fraile sigue deambulando por las calles de Villa Antigua, a la espera de la persona que lo libere de esa condena.

Los guardias de seguridad del templo histórico dicen escuchar murmullos de rezos y ver sombras en el templo.



3.1.5 La llorona del calicanto.

Cuentan los rosarienses que en el calicanto suceden cosas inexplicables, se escuchan llantos voces y ruidos tormentosos.

Según entrevistas realizadas a habitantes del pueblo estos coinciden en que se trata de una mujer que no llevaba una vida muy sana y quien abandonaba allí a sus hijos. Una mujer a quien se le conoce como la llorona. En una entrevista realizada a Doña Magola adulto mayor de 73 años, afirma haberla visto en su infancia y la describe como una mujer muy fea, desaliñada vestida con velo oscuro y con rostro “cadavérico”. Doña María hija de don Juan, no la ha visto, pero afirma haberla escuchado y compara su sonido como el de un gato al cual torturan sin compasión, “Chilla como un gato, pero se sabe que no puede ser un gato, es un sonido estremecedor y horrible, de solo recordarlo se me pone la piel de gallina”.

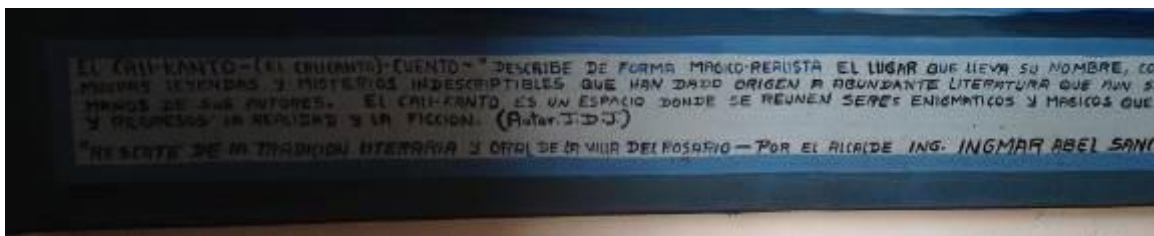


Figura 73 Pintura ubicada en la casa museo la bagatela. “El Cali-knto” por Daniel Acumar.



Figura 74 Fotografías del Calicanto Fuente: propia.

3.2 LUGARES ENIGMÁTICOS

3.2.1 La casa del túnel.



Entrada del túnel. Fuente: Blog la Gran Colombia.



Interior de la casa. Antes y después de su restauración, Actual centro de convivencia ciudadana de Villa del Rosario. Fuente: Youtube: Los Jóvenes hablan de la Casa Hospital Doctor José Jacinto Manrique y Villanoticias.com.



Fachada de la casa. fuente: Blog Capital de la Gran Colombia.

Figura 75 Fotografías de la casa del túnel.



Esta casa perteneció al reconocido doctor José Jacinto Manrique funcionaba como casa hospital, hoy en día es el centro de convivencia ciudadana, es conocida por que en su parte trasera tiene un túnel que hasta el día de hoy no se sabe a dónde conduce, muchas personas dicen que pasa por el municipio de los patios, otras personas dicen que conduce a Venezuela, y es tanta la falta de apropiación de la cultura en el pueblo que esta casa estuvo en deplorable estado antes de convertirse en el centro de convivencia ciudadana, además este túnel ha sido tapado con la construcción del acueducto y la restauración de la casa en algunas partes. Se dice que este túnel era el medio de escape para las personas en enfrentamientos de guerra.

En una entrevista realizada a don Juan un adulto mayor de 90 años de edad, cuenta que él trabajó allí en esta casa como celador, y que en las noches se escuchaban caballos, pasos y gritos, sonidos provenientes del túnel.

3.2.2 La casa de café Galaviz.

En esta casa nació café Galaviz, Los rosarienses cuentan que en esta casa vivió a la familia Galaviz, Lugar en el cual se dio inicio a la marca de café Galaviz, posiblemente la más antigua de Colombia hacia el año 1916, fundada por don Lino Galaviz Carriendo, además del testimonio de la señora Rosa Isabel, nos encontramos con el de



don Juan, quien nos cuenta que su hijo estuvo trabajando durante algún tiempo cuidando la propiedad, además de los ruidos extraños que se escuchaban en las noches, en una ocasión él se encontraba realizando su ronda por la casa junto a otro compañero, cuando dirigió la mirada al gran árbol que se encontraba en el patio, y observo a un hombre “guindado” en aquel árbol, avisó a su compañero que se habían metido los ladrones pero cuando su compañero miró hacia aquel árbol ya no había nada, buscaron por todos los rincones pero no encontraron nada.

Muchas de las personas del pueblo dicen que todo empezó en la época que la familia Galaviz habitaba esta casa, ya que dicha familia le debe su éxito empresarial a un pacto realizado con el diablo, por esta razón en esta casa suceden este tipo de cosas paranormales.



Figura 76 Fotografías Casa Galaviz. Fuente: Propia.

3.2.3 Las ruinas de la capilla de Santa Ana.

Esta capilla fue el lugar de bautizo del General Francisco de Paula Santander, esta capilla funcionaba antiguamente como la parroquia del pueblo, ya que Villa del Rosario antiguamente es lo que se le conoce hoy como Villa Antigua, tiempo después del

terremoto de 1875 se reconstruye la nueva iglesia en el actual centro del pueblo, también se construyeron casas expandiéndose, creciendo y convirtiéndose en el pueblo que hoy conocemos.



Figura 77 Fotografías de las ruinas de la capilla de Santa Ana. Fuente: propia.

3.2.4 Árbol de Tamarindo.

Este sitio se conoce como el tamarindo histórico, se encuentra ubicado sobre la autopista internacional Simón Bolívar, aproximadamente a 200 metros del complejo



Figura 78 Árbol de Tamarindo. Fuente: propia.

histórico, se dice que fue el lugar de esparcimiento del general Francisco de Paula Santander y los diputados durante los recesos en los congresos. Los vigilantes del lugar dicen que cuando tienen turnos de noche oyen gritos terroríficos y ven sombras en el gran árbol de tamarindo, algunos de ellos le atribuyen estas apariciones y sucesos a una bruja que ronda el lugar, pero los habitantes

del pueblo dicen que es el espíritu de un hombre que se quitó la vida ahorcándose en el lugar, poco se sabe de éste hombre pero algunas personas coinciden en que era contrabandista.

3.2.5 El lote del miedo



Figura 79 El lote del miedo. Fuente: propia.

Dentro de los lugares enigmáticos y rumores de los rosarienses encontramos este lote baldío ubicado frente al templo histórico, se trata del “lote del miedo”, las personas que habitan en esta zona le llaman así debido a que se escuchan ruidos, gritos y se siente escalofrío al pasar por este lugar a altas horas de la noche, otras personas lo describen como la cueva y escondite de muchachos

viciosos y degenerados que utilizan este lugar para consumir alucinógenos y hacer reuniones, dicen que este lugar ha sido testigo de suicidios y asesinatos, doña Magola relata como una noche en la que veía su novela como de costumbre oyó unos disparos y asustada le preguntó a su vecino quien le dijo “mataron a 2 chinos allá abajo”.

3.2.6 El sótano del parque Gran Colombiano.



Figura 80 Sótano del parque Gran Colombiano. Fuente: propia.

Los vigilantes del parque gran colombiano, dicen oír ruidos extraños y ver una sombra, algo así como una silueta de humo que recorre el interior del sótano con rapidez, sienten una extraña sensación que los hace estremecer. Se dice que éste sótano fue lugar de

castigo algo así como un calabozo en épocas pasadas, ¿Quién o qué ser enigmático recorrerá este sótano en las oscuras noches rosarienses?, ¿Será el fraile, o el espíritu de algún hombre de aquella época?, no se ha logrado resolver el misterio, mientras tanto este ser seguirá rondando por el sótano y sus alrededores, asustando a los vigilantes quienes ya se acostumbraron a ver y oír cosas extrañas en el parque gran colombiano.

3.3 Referente Nacional.



Figura 81 Estatua del Mohán en el parque del café- Quindío Colombia.

El mohán: que hace referencia a un hombre cubierto de cabello descrito como un monstruo, que asecha a las muchachas que se pasean solas por los ríos de la región sur del magdalena.



Figura 82 La patasola Parque del café.

La patasola: Hace referencia a una mujer que engañó a su esposo y este furioso asesinó a su amante y a ella le cortó una pierna, huyendo al bosque y muriendo desangrada. Es el alma en pena de la mujer infiel que vaga por montes, valles y llanuras,

que deshonró a sus hijos y no supo respetar a su esposo.



*Figura 83 Madre monte
parque del café*

La madre monte: Hace referencia al espíritu del bosque en forma de mujer corpulenta y vestida de naturaleza, la cual castiga a los que invaden sus terrenos y pelean por linderos, a los esposos infieles y vagabundos. (López Orozco, “s.f”, Mitos y Leyendas de Colombia.)

3.4 Referente Internacional.

Vampiros: los cuales hacen referencia a muertos vivientes dotados de fuerza y poder que se alimentan de Sangre humana como fluido generador de vida e inmortalidad y que con una mordida puede convertir a un ser humano en uno de ellos, de esta manera se asocian con los murciélagos que puede tener su origen en las zonas transilvanas, donde los murciélagos mordían a seres vivos para succionar su sangre y transmitían rabia.

Los vampiros se asocian al famoso “conde Vlad Drakul” más



*Figura 84Img. : Vlad Drakul,
el Empalador. Tomada de
escalofrio.com*

conocido como conde Drácula o, también, como “el Empalador”, apodo que ganó debido al gran placer que sentía comiendo ante los cuerpos empalados de sus enemigos, por su crueldad y su localización, Drácula era un perfecto candidato para asociarlo al vampirismo.



Figura 85 Ilustración Duende

Tomada de:

www.paravivirenirlanda.com

Duendes o leprechauns: Hace referencia a unos pequeños seres mágicos y traviosos amantes del oro, cuenta la leyenda que San patricio patrón de todos los Irlandeses tras haber fundado la primera iglesia invitó a los paganos celtas a convertirse al cristianismo, después de que la fe cristiana lograra seguidores y mayor asentamiento, los sacerdotes paganos invocaron y enviaron una tropa de duendes con la

intención de hacerles la vida imposible al santo y a los seguidores, San patricio los desterró del pueblo “en nombre de Dios todo poderoso yo los expulso espíritus impuros”. San patricio se convirtió en imagen para librarse y espantar a los duendes.



Figura 86 Fotografía Sirena. Tomado de:
www.sirenasmediterraneanacademy.com

Sirenas: Hace referencia a mujeres muy hermosas mitad humano mitad pez que con la música que tocaban atraían a los marinos, que aturdidos por el sonido, perdían el control del barco estrellándose contra los arrecifes y así ellas devoraban sus cuerpos.

La primera mención que se conoce de las Sirenas es en La Odisea, cuando Odiseo se enfrenta a su canto en el mar. Aquí aparecen sólo dos, pero otras tradiciones hablan de tres: Pisínoe (Parténope), Agláoipe (Leucosia), y Telxiepia (Ligia) o incluso de cuatro: Teles, Redne, Molpe, y Telxíoipe. (mitosyleyendas.com, “s.f”).



4. METODO DE DISEÑO

4.1 FASE 1

En esta fase primeramente se realiza una entrevista a los niños con el fin de obtener insights que permitan avanzar y nutrir la investigación, para esto se utilizan herramientas tales como: entrevista, mapa de empatía,

4.1.1 Modelo de entrevista realizada a niños.

(PRESENTACION)

1. ¿Cómo es tu nombre?
2. ¿Cuántos años tienes?
3. ¿En dónde naciste?
4. ¿Sabes que es mito y que es leyenda y en qué se diferencian?

(INTRODUCCION: Los mitos y leyendas son relatos de las diferentes culturas, es esa unión de la fantasía con las creencias de los pueblos, en Colombia existen diferentes relatos populares que muchos conocemos como la llorona, la bruja, el mohán y muchos otros...)

5. ¿Conoces mitos y leyendas de Villa del Rosario? ¿Cuáles conoces? ¿Cuál es tu favorito? ¿Por qué? ¿Cómo te imaginas a estos personajes, puede dibujarlos/moldearlo?
6. ¿Tus abuelos o tus padres te han contado sobre estos relatos?
7. ¿Qué te parecen estas historias? ¿Te gustan estos temas? ¿Por qué?
8. ¿En el colegio te han enseñado acerca de estos temas (mitos y leyendas)?
Cuéntame que has aprendido sobre esto.
9. ¿Conocías el mito de _____? SI___ ¿cómo lo conociste? ¿Qué te parece?



NO__ (contarlo...) ¿Que te pareció? ¿Cómo te imaginas este personaje?
(dibujarlo/moldearlo)

10. ¿Qué te parecen estos temas (mitos y leyendas)? ¿Qué es lo que más te gusta de estas historias?
11. ¿Cuál es tu materia favorita? ¿Por qué? ¿Qué es lo que más te gusta de las clases?
12. ¿Cómo te gusta que te enseñen? ¿Cuáles actividades son tus favoritas?
13. ¿En el colegio tienen acceso a internet? ¿Con que frecuencia? ¿Qué actividades realizan?
14. ¿En tu casa tienes acceso a internet/Tablet/pc/Smartphone? ¿Con que frecuencia? ¿Qué es lo que más te gusta hacer?
15. ¿Qué haces en tu tiempo libre?
16. ¿Cuáles son tus juegos favoritos? ¿Te gustan los juegos de mesa? ¿Por qué? ¿Cuáles son tus favoritos? ¿Por qué?
17. De estos colores cuales son los que más te gustan o llaman la atención. ¿Por qué?
18. ¿De estas texturas cuales te gustan más? ¿Porque?
19. ¿Cuáles de estas formas geométricas te gustan y porque?

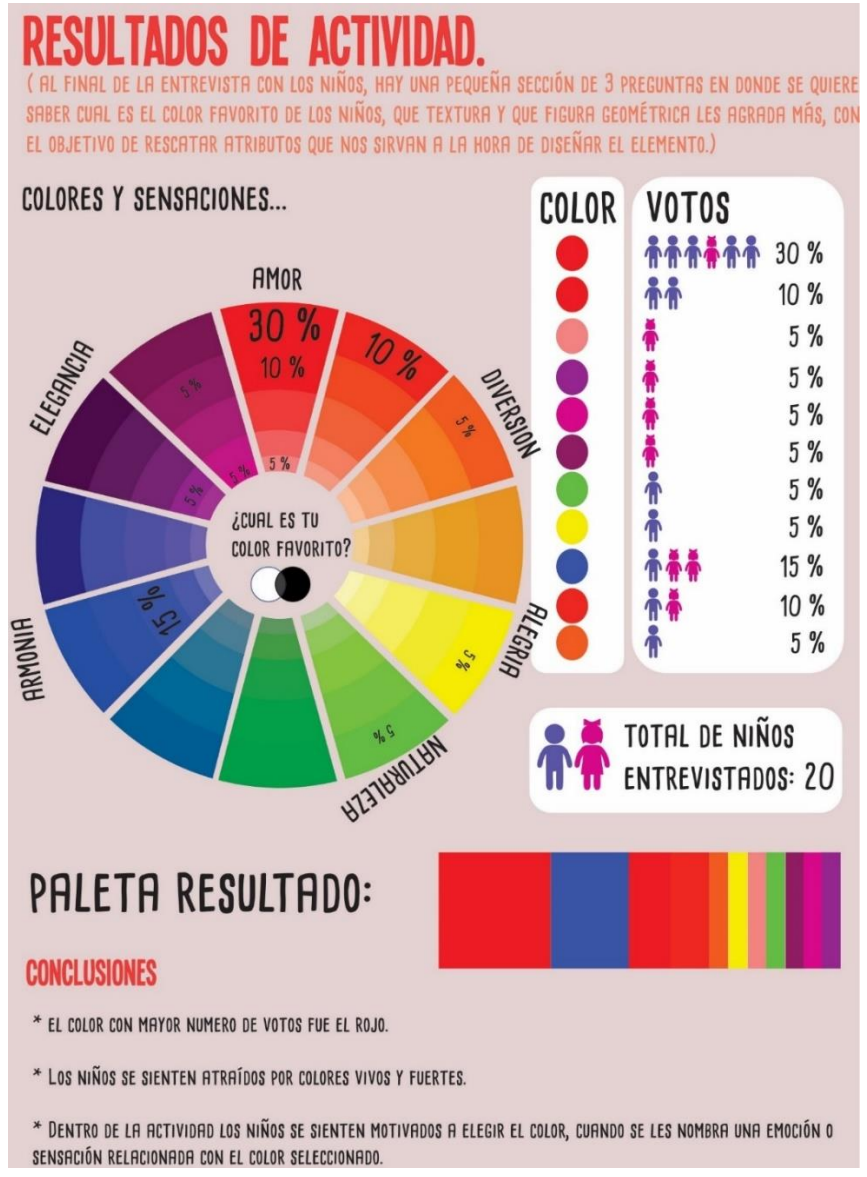


Figura 87 Resultado Actividad (entrevista) (Fuente: propia)

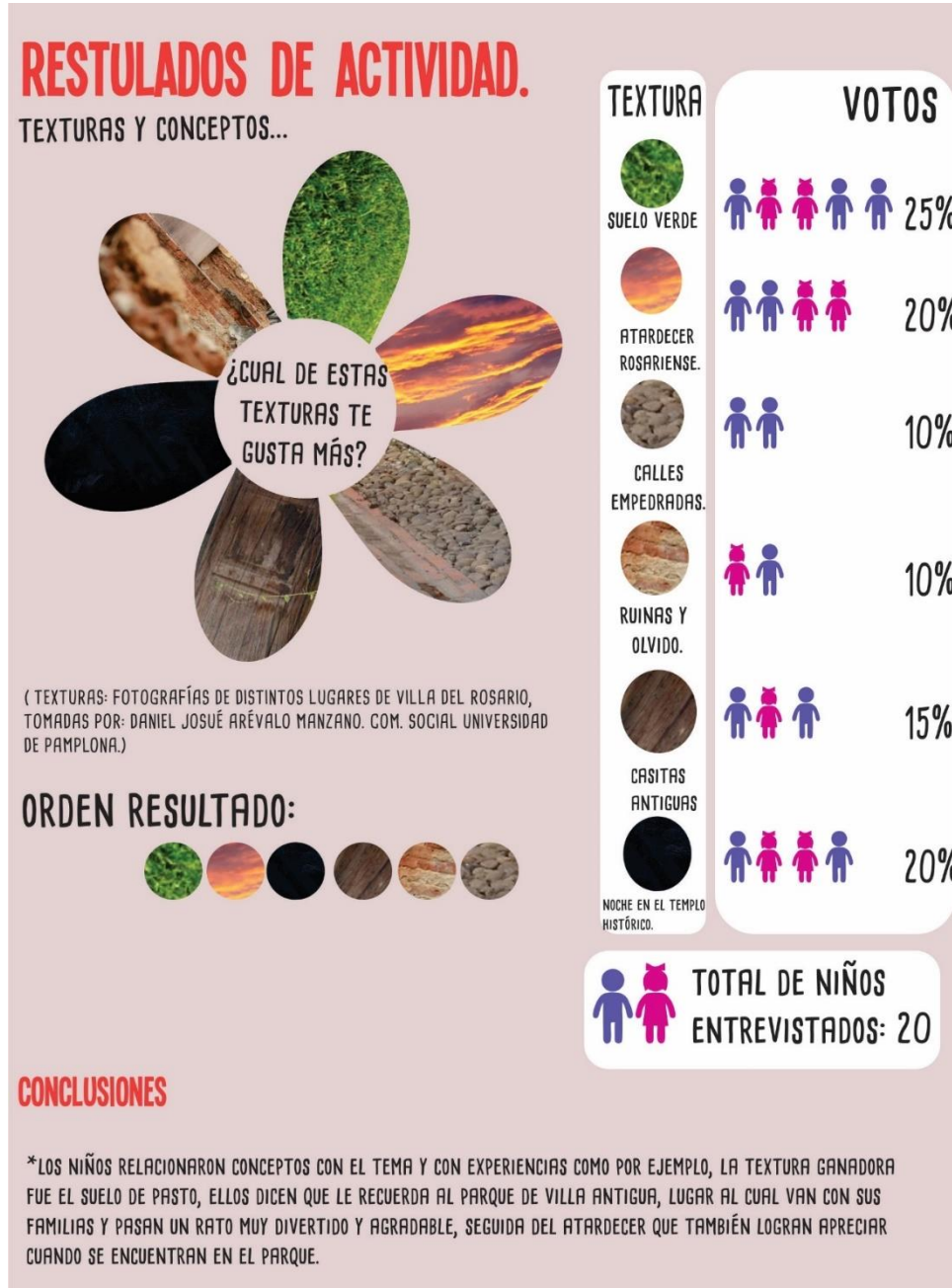
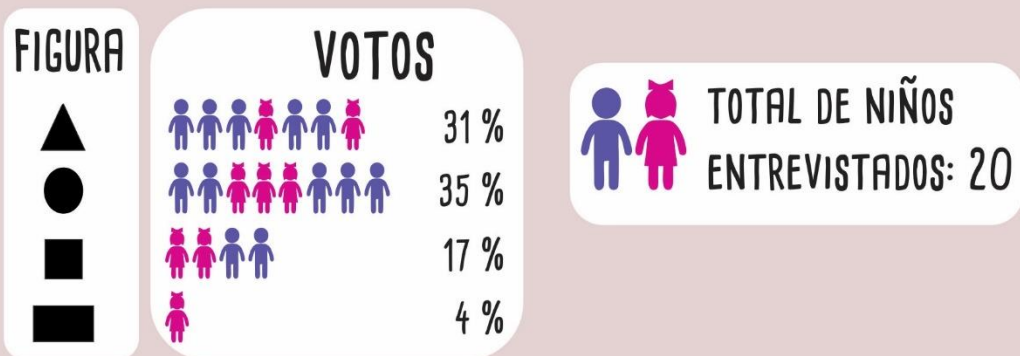
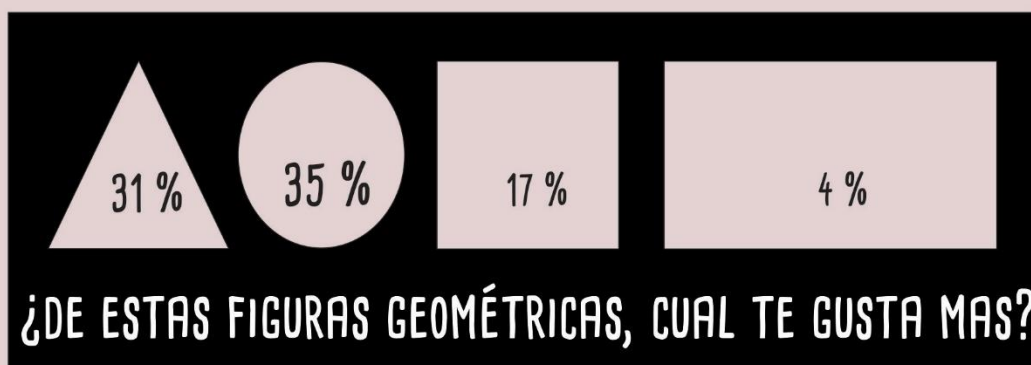


Figura 88 Resultado Actividad (entrevista) (Fuente: propia)

RESULTADOS DE ACTIVIDAD.



CONCLUSIONES

*LOS NIÑOS RELACIONAN EL TRIANGULO CON LO ANTIGUO, LES EVOCA LUGARES Y ÉPOCAS ANTIGUAS.

Figura 89 Resultado Actividad (entrevista) (Fuente: propia)



Figura 90 Resultado Imaginario grado 4. (Evaluación nivel de conocimiento.) (Fuente: propia)



Figura 91 Resultado Imaginario grado 5. (Evaluación nivel de conocimiento.) (Fuente: propia)

4.1.2 MODELO TEST REALIZADO A NIÑOS. (Para evaluar el nivel de conocimiento.)

Se realizó un Test evaluativo, con el fin de conocer qué nivel de conocimiento cultural acerca de mitos y leyendas del pueblo que tenía el usuario, este test se realizó dos veces, al inicio de la investigación y al final en las comprobaciones, con el fin de verificar que los niños sí aprenden con el sistema didáctico diseñado.

¿QUE TANTO SABES SOBRE MITOS Y LEYENDAS?



1. ¿Sabes la definición de estas palabras?

MITO.

LEYENDA.

2. El mohán, la patasola, el duende, la llorona son:

- Mitos
- Leyendas
- Cuentos populares
- Comics

3. los mitos y leyendas que creas tu que son de Villa del Rosario.

- La llorona
- El duende
- Dos hipies
- La patasola
- La casa del espanto
- El mohán
- El fraile
- La leyenda de Juan Frio

¿Dónde aprendiste los relatos seleccionados? ¿Porque consideras que es mito o leyenda? ¿Cómo te imaginas los personajes? Dibújalos.

Figura 92 Test de evaluación

¿QUE TANTO SABES SOBRE MITOS Y LEYENDAS?

1. ¿Sabes la definición de estas palabras?

MITO:

LEYENDA:

2. El mohán, la patasola, el duende, la llorona son

Mitos

Leyendas

Cuentos populares

Comicos

3. Selecciona los mitos y leyendas que creas tu que son de Villa del Rosario

La llorona El duende Dos hijos

La patasola La casa del espanto El mohán

El froto La leyenda de Juan Froto

¿Dónde aprendiste los relatos seleccionados? ¿Porque consideras que es mito o leyenda? ¿Cómo te imaginas los personajes? Dibújalos!

Figura 93 Realización del test, “Evaluación de nivel de conocimiento” y entrevista a los niños de los grados 4 y 5.

TEST REALIZADO EN LA FASE 1

Gabriel $\frac{2}{5}$ = NIVEL = BAJO

¿QUE TANTO SABES SOBRE MITOS

1. ¿Sabes la definición de estas palabras?

Mitos 0,3
Leyendas 0,5

son sucesos imaginados y no reales

Son seres fantásticos

2. El mohán, la patasola, el duende, la llorona son:

10

Mitos
 Leyendas
 Cuentos populares
 Comics

0,16

3. Selecciona los mitos y leyendas que creas tu que son de Villa del Rosario.

La llorona El duende Dos hipies
 La patasola La casa del espanto El mohán
 El fraile La leyenda de Juan Frio

0,04

¿Dónde aprendiste los relatos seleccionados? ¿Porque consideras que es mito o leyenda? ¿Cómo te imaginas los personajes? Dibújalos.

1,82 / 5 NIVEL BAJO
Nació Alejandra Patria A vila
¿QUE TANTO SABES SOBRE MITOS



1. ¿Sabes la definición de estas palabras?

Mito 0,8
Leyenda 0,8

Son historias muy interesantes

Son historias de ya hace años

0,4
0,4

El mohán, la patasola, el duende, la llorona son:

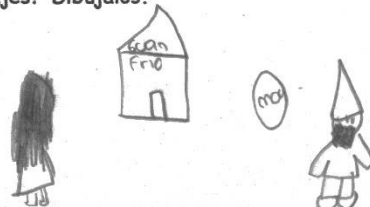
- 0,5 2. Mitos
 Leyendas
 Cuentos populares
 Comics

- 0,48 3. Selecciona los mitos y leyendas que creas tu que son de Villa del Rosario.
- | | | |
|--|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> La llorona ✓ | <input checked="" type="checkbox"/> El duende ✓ | <input type="checkbox"/> Dos hípies |
| <input type="checkbox"/> La patasola | <input type="checkbox"/> La casa del espanto | <input checked="" type="checkbox"/> El mohán X |
| <input type="checkbox"/> El fraile | <input checked="" type="checkbox"/> La leyenda de Juan Frio ✓ | |

0,04

¿Dónde aprendiste los relatos seleccionados? ¿Porque consideras que es mito o leyenda? ¿Cómo te imaginas los personajes? Dibújalos.

de el colegio
porque lo vemos en español





TEST REALIZADO LUEGO DE LAS COMPROBACIONES.

¿QUE TANTO SABES SOBRE MITOS Y LEYENDAS?

¿Sabes la definición de estas palabras?

y yatrato o se muchos años
Mito: es una ración tratan. Ficticia

Leyenda: es algo que ha ocurrido entre muchos años

2. El mohán, la patasola, el duende, la llorona son:

- Mitos
- Leyendas
- Cuentos populares
- Comics

3. Subraya los mitos y leyendas que creas tu que son de Villa del Rosario.

La llorona

El duende

Dos hipies

La patasola

La casa del espanto

El mohán

El fraile

La leyenda de Juan Frio

¿Dónde aprendiste los relatos seleccionados? ¿Porque consideras que es mito o leyenda? ¿Cómo te imaginas los personajes? Dibújalos.
en el juego, por que paso hace muchos y son personas ficticias



¡Estoy comprometido!

Alexandra Rodríguez Olarte 5/5 Nivel alto

¿QUE TANTO SABES SOBRE MITOS Y LEYENDAS?

¿Sabes la definición de estas palabras?

1A Mito: relato con personajes fantásticos

1B Leyenda: es una historia basada en hechos reales

2. El monán, la patasola, el duende, la llorona son:

- Mitos
- Leyendas
- Cuentos populares
- Comics

3. Subraya los mitos y leyendas que creas tu que son de Villa del Rosario.

0 11

<u>La llorona</u> ✓	El duende	Dos hipies
La patasola	<u>La casa del espanto</u> ✓	El mohán
<u>El fraile</u> ✓	<u>La leyenda de Juan Frio</u> ✓	

¿Dónde aprendiste los relatos seleccionados? ¿Porque consideras que es mito o leyenda? ¿Cómo te imaginas los personajes? Dibújalos.

en el colegio y mamá me conto la de la llorona
el juego del misterio



4.1.3 MODELO DE ENCUESTA REALIZADA A PROFESORES.

Se realizó una encuesta a los profesores con el fin de conocer el estado actual de la educación, que métodos son los que más se ajustan a las edades establecidas en el proyecto, que técnicos utilizan, que herramientas y facilitadores.

MODELO DE ENCUESTA.

1. ¿Qué métodos de aprendizaje utiliza? _____
2. ¿Considera importante utilizar técnicas y métodos diferentes a las tradicionales para la enseñanza? SI___ NO___
¿Por qué? _____
3. ¿que mejoran y aportan al aprendizaje de los niños?
SI___ NO___
¿Cuáles? _____
4. ¿Con qué técnicas y métodos ve mejores resultados en el aprendizaje de sus alumnos? ¿Son métodos lúdicos o didácticos?

5. ¿Qué herramientas le brinda el plantel educativo al alumno para facilitar su aprendizaje? _____
6. En cuanto a material didáctico, ¿utiliza material didáctico?
SI___ NO___
¿Con que frecuencia lo utiliza?
___ 1 vez a la semana
___ 2 veces a la semana
___ 3 veces a la semana
___ 4 o más veces a la semana
7. ¿Qué es lo que más le gusta a los niños en una clase o con que actividades se evidencia la motivación y el interés por aprender?___
8. ¿Tienen acceso a internet? SI___ NO___
¿Con que frecuencia? ¿Para qué materias? ¿Qué actividades se realizan? _____



9. ¿En el plantel educativo se inculcan valores para fortalecimiento y preservación de identidad cultural y transmisión de la cultura en los alumnos?
SI__ NO__ ¿Qué actividades se realizan?_____
10. ¿Considera importante que se les enseñe a los niños temas culturales, como por ejemplo mitos y leyendas, juegos tradicionales, canciones y demás?
SI__ NO__ ¿Por qué?

11. ¿En sus clases incluye temas culturales para transmitir a los alumnos?
¿cuáles?

¿Cómo es la metodología aplicada con estos temas?

¿Cómo es la experiencia? _____
12. Dentro de la enseñanza de temas culturales (mitos y leyendas), ¿cuáles herramientas o técnicas cree usted que se ajustan mejor para obtener buenos resultados? _____
13. ¿Conoce mitos y leyenda de Colombia? SI__ NO__ ¿Cuáles conoce? _____
14. ¿Conoce mitos y leyenda de Villa del Rosario? SI__ NO__ ¿Cuáles?__



Figura 94 Infografía Resultado de encuesta a stakeholders. (Encuesta realizada a profesores.)



4.1.4 MODELO DE ENTREVISTA REALIZADA A PERSONAS DE LA TERCERA EDAD.

Se realizó una entrevista a los adultos mayores con el fin de obtener información relevante y rescatar algunos relatos de tradición oral.

(PRESENTACION)

20. ¿Cómo es su nombre?
21. ¿Qué edad tiene?
22. ¿En dónde nació y en donde se crió? / ¿cuánto tiempo lleva viviendo en Villa del Rosario?

(INTRODUCCION: Los mitos y leyendas son relatos de las diferentes culturas, es esa unión de la fantasía con las creencias de los pueblos, en Colombia existen diferentes relatos populares que muchos conocemos como la llorona, la bruja, el mohán y muchos otros...)

23. ¿Sabe que es mito y que es leyenda y en qué se diferencian?
24. ¿Conoce mitos y leyendas de Villa del Rosario? ¿Cuáles conoce?
25. ¿Tuvo alguna experiencia o cercanía con alguno de estos personajes sobrenaturales? ¿Cómo son estos personajes? / ¿Cómo se los imagina? ¿Los puede dibujar?
26. ¿Cómo fue la época de su niñez? ¿Qué era lo que más le gustaba de ser niño? ¿Cómo se divertía?
27. ¿Sus abuelos o padres le contaban esta clase de historias (mitos y leyendas)? ¿Cómo se las contaban, como eran estos momentos de compartir en familia?
28. Cuénteme acerca de su época de escuela, ¿Cómo era? ¿En la escuela también les contaban estos relatos?
29. ¿Tiene nietos? ¿Le conto a sus hijos o le ha contado a sus nietos estas historias? ¿Cuales?
30. ¿Porque le cuenta estas historias a sus nietos?
31. ¿Considera que estas historias son importantes? ¿Por qué?
32. ¿Cree usted que con el tiempo se ha perdido la relación abuelo-nieto? ¿Por qué cree que se ha ido perdiendo?

(DESPEDIDA.)

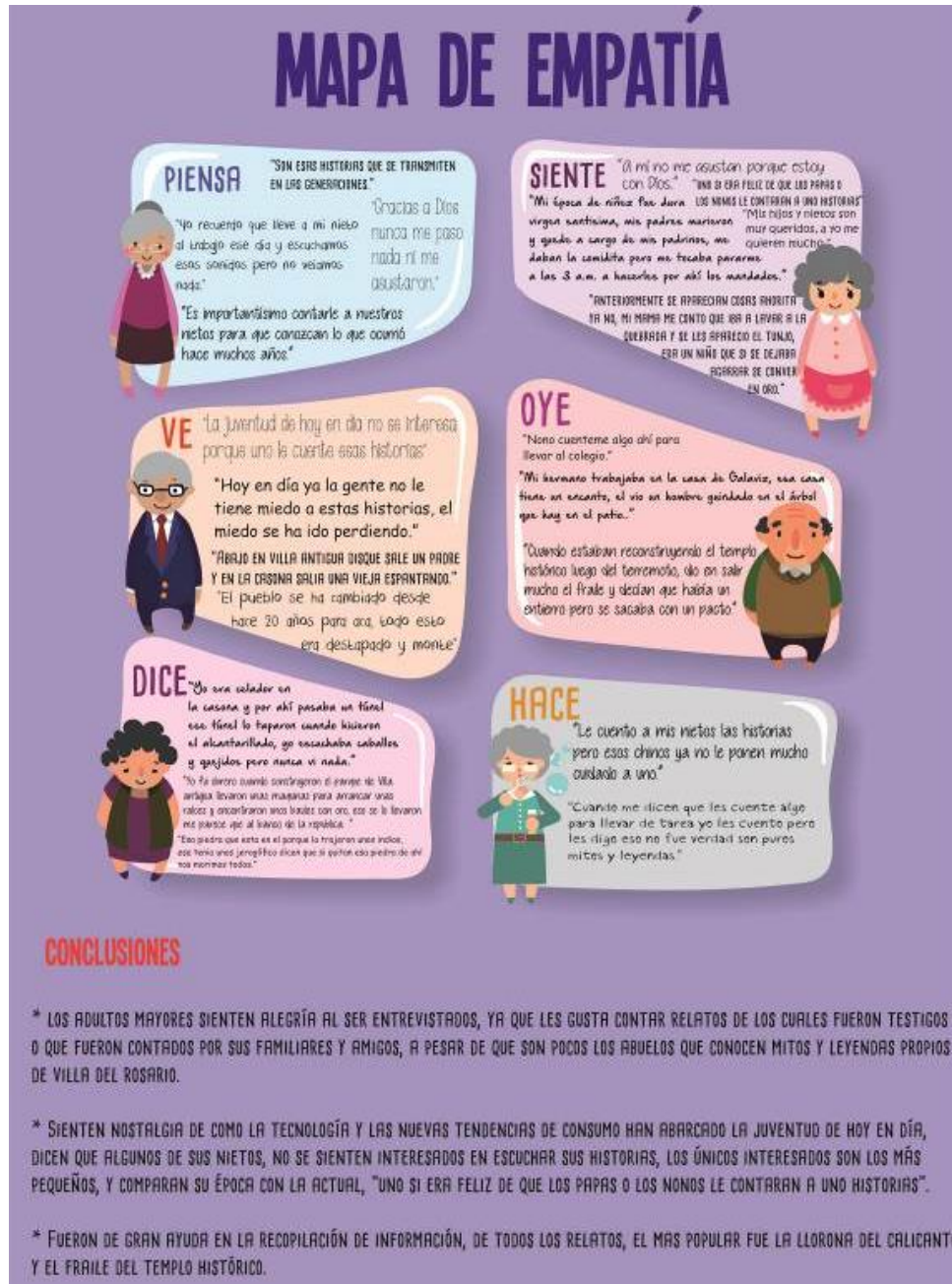


Figura 95 Mapa de empatía stakeholders (abuelos)



Don Arnold.



Don Alvaro.



Historiador Jesús Gerardo García



Don Marcos.



Casa de J. Gerardo García Historiador de Villa del Rosario.



Casa de Doña Isabel (La casa del Espanto)

Figura 96 Fotografías de Algunas de las personas entrevistadas. Rescate y recopilación de relatos con personas de la tercera edad.



4.2 FASE 2

Para obtener una mejor definición del problema se utilizó la herramienta check list de lectura crítica. El cual es un cuestionario ordenado y estructurado.

CHECK LIST DE LECTURA CRITICA.

¿CUAL ES EL PUNTO? ¿CUAL ES EL ENFOQUE DEL EQUIPO?

EN VILLA DEL ROSARIO NO SE CONOCEN LOS MITOS Y LEYENDAS, LOS HABITANTES NO TIENEN SUFICIENTE CONOCIMIENTO CULTURAL, ESPECIALMENTE LOS JÓVENES, TAMPOCO HAY SENTIDO DE PERTENENCIA, SE DEBE INICIAR INCULCÁNDOLE LA CULTURA A LOS NIÑOS EN LOS COLEGIOS.

¿CUAL ES EL MARCO TEÓRICO DEL PROBLEMA?

LA TRADICIÓN ORAL DEL PUEBLO, LA RECOPIACIÓN DE RELATOS ROSARIENSES Y TESTIMONIOS DE PERSONAS, DIFERENTES ENFOQUES Y MÉTODOS UTILIZADOS PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE EN LOS NIÑOS.



¡Estoy comprometido!

¿ESTÁ CENTRADO EN EL USUARIO, FUNDADO EN UNA NECESIDAD Y ES INSPIRADOR?

SI, PORQUE ES NECESARIO DAR INICIO A LA SOLUCIÓN EMPEZANDO CON LOS MÁS PEQUEÑOS, YA QUE ESTÁN EN UNA ETAPA DE CONOCIMIENTO Y APRENDIZAJE Y ES IMPORTANTE RESCATAR LAS TRADICIONES Y MANTENER VIVA LA CULTURA POR ESTA RAZÓN SE QUIERE REALIZAR TODO UN SISTEMA QUE LES FACILITE Y GENERE INTERÉS A LOS NIÑOS UNA NUEVA FORMA DE APRENDER Y CAPTAR EL CONOCIMIENTO CULTURAL DE LA REGIÓN (MITOS Y LEYENDAS).

¿QUIEN DICE? ¿QUE TAN VÁLIDA ES LA DEFINICIÓN DEL PROBLEMA?

LOS ABUELOS DICEN QUE ANTES ERA MEJOR LA COMUNICACIÓN EN FAMILIA Y LA TRANSMISIÓN DE MITOS Y LEYENDAS CON SUS NIETOS, ANTES LOS MAESTROS NO SE PREOCUPABAN POR ENSEÑAR LA TRANSMISIÓN ORAL PORQUE YA LO SABIAN DE CASA, (VER MAPA DE TENDENCIAS). ES VÁLIDA YA QUE SE VE EVIDENCIADO EN LOS HABITANTES DEL PUEBLO, Y MÁS POR SER ZONA DE FRONTERA EN DONDE SE MEZCLA Y CONFUNDE LA CULTURA Y LAS COSTUMBRES.

¿ESTÁ RESPALDADA POR DATOS DEL USUARIO?

SI, SE REALIZARON ENCUESTAS Y ENTREVISTAS, ADEMÁS DE UNA EVALUACIÓN PARA CONOCER EL NIVEL DE CONOCIMIENTO QUE TIENEN LOS NIÑOS ACERCA DEL TEMA.

¿ES EL RESULTADO DE VARIOS ESTUDIOS O SOLO DE UNA ENTREVISTA ENTRETENIDA?

ADEMÁS DE LAS ENTREVISTAS Y ENCUESTAS REALIZADAS Y DEMÁS INFORMACIÓN RECOPIADA PARA ESTA INVESTIGACIÓN, ENCONTRAMOS ESTUDIOS PREVIAMENTE REALIZADOS COMO EL QUE REALIZÓ EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN DE ALTOS ESTUDIOS DE FRONTERA (ALEF) EN DONDE SE CONCLUYE QUE LOS HABITANTES SON MUY DEPENDIENTES DEL COMERCIO FORMAL E INFORMAL DESCUIDANDO Y EVIDENCIANDO EL DESARRAIGO CULTURAL. OTRO ESTUDIO REALIZADO EN LA UNIVERSIDAD DE PAMPLONA POR 2 COMUNICADORES SOCIALES ACERCA DE LA IDENTIDAD CULTURAL A TRAVÉS DE LA MÚSICA, REVELA QUE NO HAY IDENTIDAD...

DQS is member of:



THE INTERNATIONAL CERTIFICATION NETWORK



4.3 FASE 3

Para obtener ideas se utilizaron métodos y herramientas como lluvia de ideas, focus group y prototipos con empatía.

¿COMO TE IMAGINARIAS UNA CLASE DIVERTIDA?
 EN PISCINA
 EN UN PARQUE
 CON ACTIVIDADES DIVERTIDAS
 DINÁMICAS
 CON JUGUETES

¿COMO TE IMAGINAS UN SISTEMA EN DONDE APRENDAS MITOS Y LEYENDAS?
 COMO UN PARQUES
 JUEGOS DE MATAR
 JUEGOS DE PENSAR
 JUEGOS DE MESA

¿COMO PODRIAS ASUSTAR O COMBATIR A ESTOS PERSONAJES.?
 CON UNA CRUZ, VOLANDO, CONGELANDO, CORRIENDO RÁPIDO, INVISIBILIDAD, ESTIRARSE, REDUCCIÓN DE TAMAÑO.

¿COMO TE IMAGINAS A ESTOS PERSONAJES Y SUS ALIADOS?
 FEOS
 HORRIBLES
 TERRORIFICOS
 PÁLIDO
 GORDO
 LLORANDO SANGRE
 COMO UN ZOMBIE
 CON UNA OSTIA SECA EN LA MANO
 COMO UN ESPÍRITU MALIGNO.

¿CON QUE JUEGOS HAS APRENDIDO, QUE JUEGOS TE HAN AYUDADO A APRENDER?
 LOTERÍA
 CONDENADOS-JUEGO DE CARTAS
 LOTERÍA DE INGLES
 MÍMICAS

¿COMO TE IMAGINAS LA CASA O EL LUGAR DONDE ESPANTAN ESTOS PERSONAJES.?
 TEMPLO HISTÓRICO
 HORNO DE LA CASA DEL GENERAL SANTANDER
 EN LA CASA DEL GENERAL SANTANDER
 EN LA PALMITA JUGANDO FUTBOL
 EN UNA ESQUINA OSCURA
 BAÑOS

¿COMO TE GUSTARIA QUE FUERA UN JUEGO DE MITOS Y LEYENDAS?
 LEYENDO, JUGANDO Y ESCRIBIENDO
 CORRIENDO Y DE MESA COMBINADO
 CON DADOS COMO UN PARQUES
 JUEGO DE MESA
 DE MESA Y TECNOLÓGICOS
 SACANDO PAPELITOS Y CON PREGUNTAS
 JUEGO CON MÍMICAS
 JUEGOS DE PREGUNTAS
 CORRIENDO Y ATRAPANDO
 JUEGO CON CARTAS
 UN LIBRO
 JUEGO DE ARMAR COMO ROMPECABEZAS.

¿QUE CREEES QUE PUEDES APRENDER CON ESTOS JUEGOS.
 RESPETO-COMPARTIR-NO TENER MIEDO-
 SOÑAR FELIZ-TENER MIEDO-PENSAR.

¿COMO PODRÍAMOS GENERAR UN ELEMENTO PARA Q LOS ABUELOS PUEDAN CONTAR HISTORIAS A SUS NIETOS?

A TRAVÉS DE VIDEOS, GRABACIONES A LOS ABUELOS Y LUEGO MOSTRARLAS A LOS NIÑOS.
 VER LA POSIBILIDAD DE QUE POR UN DÍA VAYA EL ABUELO AL COLEGIO.

¿COMO PODRÍA SER UN SISTEMA DIDÁCTICO PARA Q LOS NIÑOS APRENDAN MITOS Y LEYENDAS?

UN JUEGO DE MESA QUE REUNA VARIAS CARACCTERICAS SIMILARES A LA DE LOS JUEGOS
 UN TEATRINO EN DONDE LOS NIÑOS EXPRESEN CON TITERES LOS RELATOS Y PERSONAJES DE ESTOS MITOS Y LEYENDAS

BRAINSTORMING...



RETROALIMENTACIÓN.

IMAGINARIO.

LLUVIA DE IDEAS.

Figura 97|img. Fase 3 Metodología Design Thinking Brainstorming pregunta a abuelos y profesores. (Fuente propia)



Figura 98 Fase 3 Metodología Design Thinking Prototipo con empatía.

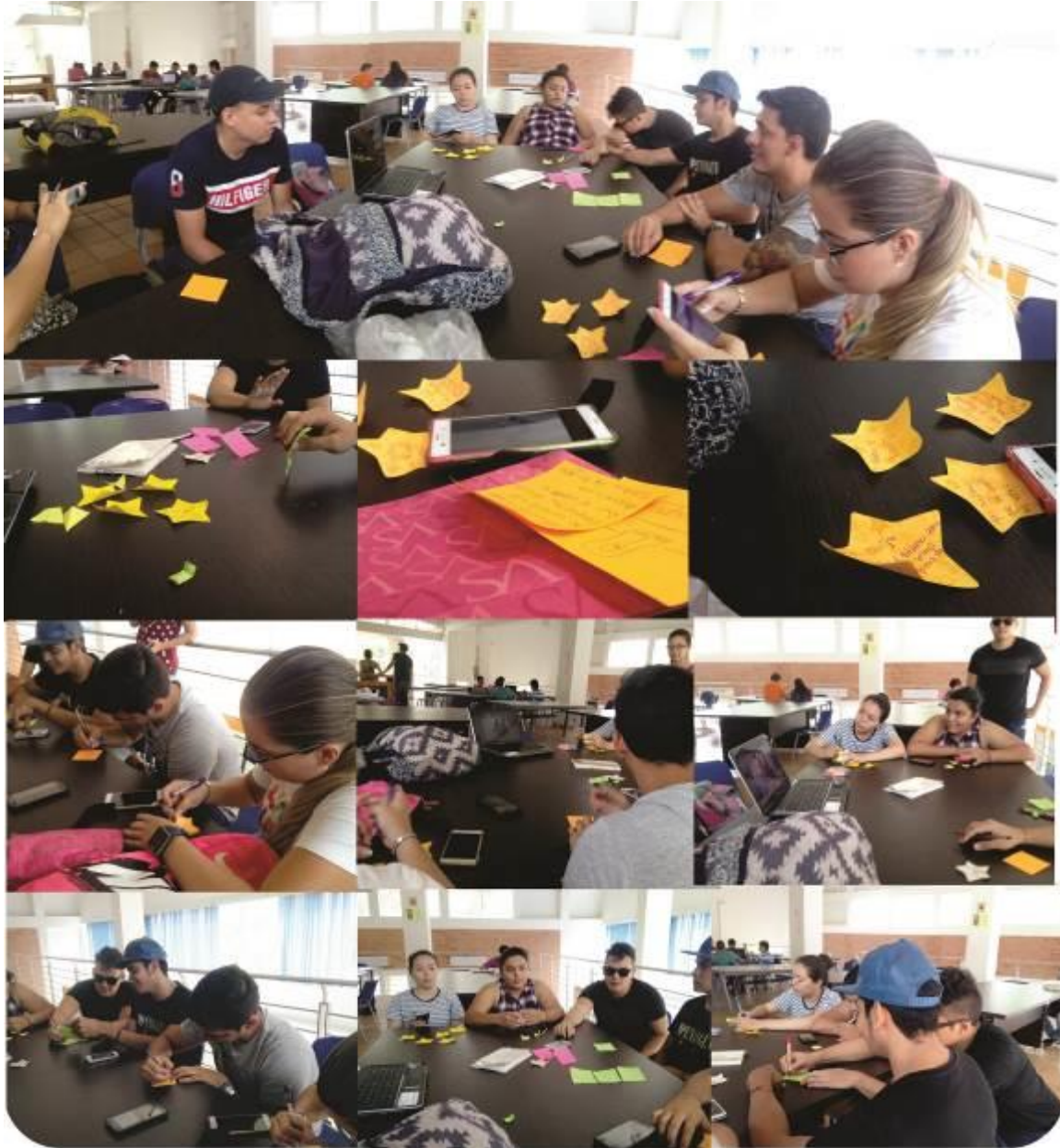


Figura 99 Fase 3 Metodología Design Thinking Focus group.



Materias primas:

Papel.



Gráfico 7 Proceso General de transformación de materia prima, papel y cartón.

Cartón.

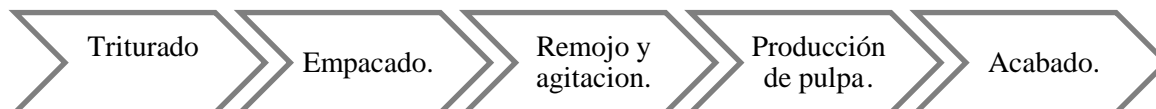


Gráfico 8 Proceso de reciclaje del cartón.

Acrílico.

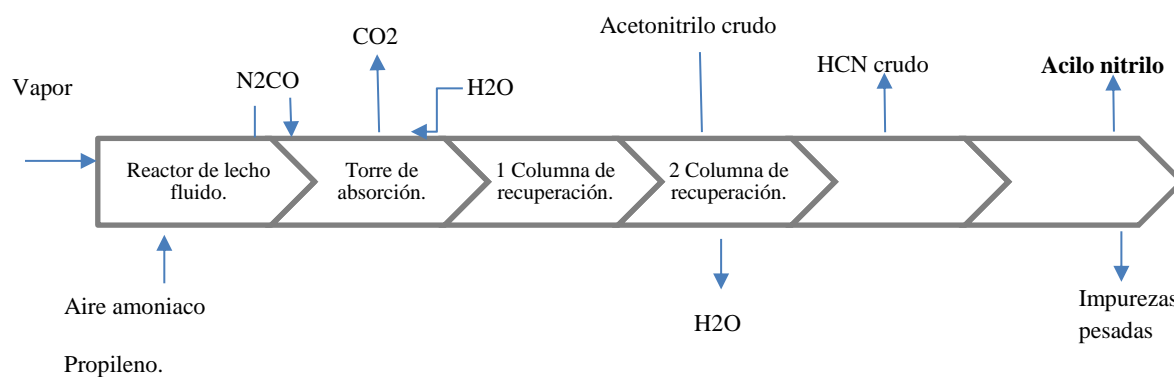


Gráfico 9 Proceso General de transformación de materia prima, Acrílico.

5. COMPROBACIONES.

(Ver Video de Comprobación del modelo).



FUENTES DE INFORMACION.

BIBLIOGRAFIA

- PROGRAMA DE PROMOCION DE LECTURA A PARTIR DE LA TRADICIÓN ORAL, DESDE EL ADULTO MAYOR PARA LAS BIBLIOTECAS PÚBLICAS DE SUBA Y ANTONIO NARIÑO - MARTHA LILIANA BALLEEN MILLAN Y MAYRA VARGAS PORRAS. 2009
- NOTAS SOBRE GLOVALIZACION. Galo Viteri Díaz
- IMPACTO DE LA TECNOLOGIA EN LA TRANSFORMACION DEL MUNDO. Eduardo Jorge Arnoletto.
- LA TRADICION ORAL EN LA ETAPA INFANTIL. JERÓNIMO JOSÉ BELLIDO ZAMBRANO. (2010)
- CULTURA Y GLOBALIZACIÓN. José Vargas Hernandez. (2002)
- CONVERGENCIAS DE LO CULTUTAL-EDUCATIVO EN EL CASO COLOMBO-VENEZOLANO: CRITERIOS PARA SU COMPRESION. Raquel Alvarez de Flores, (1998.) Revista Aldea Mundo.
- DIARIO LA OPINIÓN. Artículo: LOS CUCUTEÑOS NO QUIEREN SU CIUDAD. (2015)
- “Didáctica de la historia en la educación infantil y primaria” Hilary Cooper
- “la transposición didáctica” Yves Chevarllad



- Teoría de juegos: análisis matemático de conflictos de Fernando Fernández Rodríguez
- Una introducción a la teoría de los juegos Johan E Ricart,
- Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Narcea S.A 2010. (Bernabeud y Goldstein
- Teoriageneral de los sistemas ludwing Von Bertalanffy 1976
- PERSONA Y SOCIEDAD. Jaime Maristani.
- EL MUNDO DE SOFIA. Jostein Gaarden.
- TESIS DE MAESTRIA EN DISEÑO: EL DISEÑO DE JOYERIA CON IDENTIDAD REGIONAL GAUCHA EN SUS FORMAS Y MATERIALES. Caroline Hovath Stagwmeier. Febrero 2014.
- RELATOS DEL VALLE: NARRACIÓN GRÁFICA Y DISCURSOS AFROVALLECAUCANOS DESDE BUENAVENTURA. Libardo Córdoba Rentería. Bienestar, Universitario Félix Suárez Reyes, MG. Félix Suárez Reyes. Coordinación del Área de Etnoeducación Harold Tavera, CANAL YUBARTA TV José campo, CALICOMICS Universidad del



Pacífico, Buenaventura, Valle 2011.

- CONOZCAMOS LEYENDAS AUTÓCTONAS Y MEJOREMOS LA

ORTOGRAFÍA. Escilda María García de Ceballos, Universidad de

Pamplona, Facultad de Educación Especialización en Pedagogía de la

Lengua y la Literatura. Santa Marta, D.T.C.H. 2007.

- CÓMO ENSEÑAR A TRAVÉS DE LOS MITOS. LA DIDÁCTICA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA EN UNA FÁBULA ALEGÓRICA.

Amando López Valero, Eduardo Encabo Fernández, Carmelo Moreno

Muñoz, Isabel Jerez Martínez Universidad de Murcia departamento de

- Didáctica de la Lengua y la Literatura.
- DIDACTICA E INNOVACION CURRICULAR. Araceli Estebaranz

García.

- DICCIONARIO AKAL DE PEDAGOGIA. Hurst Shaub, Karl G, Senke.
- GUIA DEL PROCESO CREATIVO MINI GUÍA: UNA

INTRODUCCIÓN AL DESIGN THINKING + BOOTCAMP BOOTLEG.



INSTITUTE OF DESIGN AT STANFORD.

- MITOS Y LEYENDAS DE NORTE DE SANTANDER. La opinión.
- HERRAMIENTAS PARA EL DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO.

Universidad de los Andes.

- DIÁCTICA MODERNA: EL APRENDIZJE Y LA ENSEÑANZA. Oscar Ibarra Perez.
- LA LÚDICA COMO EXPERIENCIA CULTURAL. Carlos Alberto Jimenez.
- MANUAL DE DISEÑO INDUSTRIAL. Gerardo Rodriguez.
- ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LENGUA Y LA LITERATURA. Escilda María García de Ceballos. 2007.

WEB GRAFIA

- www.lafamilia.info. Características psicológicas de los niños de 8 a 11 años” Corporación Educación y Desarrollo CED. Colombia
- Cuadro comparativo, mitos y leyendas fuente: Literaturaylibros.bligoo.cl
WWW.RAE.ES. Recursos-diccionario.
- WWW.UNESCO.ORG. Tradiciones y expresiones orales, incluido el



idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial.

- Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de las Expresiones culturales.
- WWW.LAOPINION.COM.CO. Artículos.
- WWW.CSI-CSIF.ES. Artículo: La Tradición Oral en la Etapa Infantil.
- WWW.ASIESCUCUTA.COM. Noticias
- WWW.ARTEYLITERATURAEPICA.BLOGSPOT.COM
- WWW.VILLANOTICIAS.BLOGSPOT.COM
- WWW.LITERATURAYLIBROS.BLIGOO.CL. Comparación entre mitos y leyendas.
- WWW.ESTIMULACIONTEMPRANA.ORG: Estimulación temprana.
- WWW.DISEÑOINDUSTRIAL.ES: Definición de diseño industrial.
- WWW.INNATIA.COM: Desarrollo Social Infantil
- WWW.REBELION.ORG Artículo: ¿Tiene sentido hablar de la apropiación del conocimiento tecnológico? Santiago José Rica.
- WWW.UHU.ES Modelo de la teoría cognitiva.