

# Proyecto Buscaspantos





**Creación de un personaje tridimensional  
desde los relatos de espantos en Popayán**

# Proyecto Buscaspantos

**Programa de Diseño Gráfico  
Universidad del Cauca  
2015**



**Creación de un personaje tridimensional  
desde los relatos de espantos en Popayán**

# Proyecto Buscaspantos

**Un proyecto de grado para obtener el título de  
Diseñador Gráfico  
Universidad del Cauca, Popayán**

**Edwar Arley Vergara Calderón  
Jonathan Mora Rodríguez  
Abril 2015**





Quiero hacer una dedicatoria muy especial a dos hermosas mujeres: Mi mamá Yolanda Calderón, madre ejemplar, luchadora y comprometida por el futuro de sus hijos. Gracias a su constante sacrificio hoy puede sentir orgullo de su hijo, que avanza un paso más en la vida.

A una gran mujer, una gran madre y una gran abuelita, Úrsula Trujillo, que aunque en este momento tan especial no esté con nosotros, me enseñó muchas cosas muy valiosas. Una mujer responsable, honesta, madre inigualable, persona que con su diario vivir demostraba cómo deberíamos amar a nuestros prójimos, que me enseñó la amabilidad hacia las demás personas, el vivir rectamente. Abuelita te llevo en el corazón y gracias, muchas gracias por todo el amor que me brindaste.

A mi padre, trabajador y labrador de la tierra, que me enseñó con mano dura, pero agradezco inmensamente, porque por él soy la persona que soy. Y como mi padre, a mi abuelito Fermín Calderón, trabajador y honrado, padre ejemplar, por quien siento profunda admiración.

Y a toda mi familia que me han apoyado en todo este proceso, que no termina, sino que acaba de empezar.

*Edwar Vergara Calderón*

Este trabajo se lo dedico especialmente a la mujer que durante toda mi vida se ha preocupado por mi bienestar y que siempre me ha brindado su apoyo constante e incondicional con el fin de que yo encuentre el camino hacia una vida plena y llena de éxitos. No sólo este trabajo de grado sino todo el esfuerzo que he realizado a lo largo de estos extensos siete años en Popayán se los dedico a mi madre Marina Rodríguez.

Además quiero dedicarle mi carrera a mi hermana Lady, a mi hermano Roger, a mi sobrino Diego Alejandro y a mi padrastro Arturo, quienes a pesar de la distancia, que nos ha alejado por varios años, he sentido su amor y su apoyo incondicional, y quienes me han dado la fuerza para seguir adelante y alcanzar tan anhelado y luchado logro por el que tanto había soñado.

*Jonathan Mora Rodríguez*





Este proyecto no hubiera sido posible sin la ayuda de muchas personas, que directa e indirectamente me colaboraron, no sólo de forma material sino con un simple consejo o una pequeña motivación.

Agradecer principalmente a mis padres Freddy José Vergara y Yolanda Calderón quienes fueron los responsables de que pudiera estar donde estoy ahora, que día a día trabajaron al sol y al agua para poder sostenerme y cumplir esta bonita meta.

A toda mi familia, abuelitos, tíos, tías, primos, a mi hermana, a mi novia, que siempre me apoyaron y se sintieron orgullosos de mí, que hoy puedo decir con una sonrisa en el rostro, ¡lo logré! Gracias por todo.

A las personas que abrieron las puertas de su casa, me alojaron y me trataron como un miembro más de su hogar: doña Esperanza y don Arturo, doña Maritza y don Rafael.

A Jonathan, compañero y amigo, que sin su ayuda esto no hubiera sido posible, responsable y atento, para que pudiéramos lograr esta gran meta.

A los profesores que se interesaron en nuestro proyecto, y nos ayudaron en múltiples ocasiones, asesorándonos y brindándonos apoyo a su manera.

Y un agradecimiento especial al instructor Gustavo Otero del SENA C.T.P.I. por su gran ayuda en la asesoría para la programación del prototipo.

*Edwar Vergara Calderón*

Quiero dar mis más sinceros agradecimientos principalmente a mi madre Marina Rodríguez por todo el esfuerzo que ha hecho para poder suplirme en todo lo que he necesitado durante todos estos siete años de permanencia lejos de mi casa. A mis hermanos y a mi padrastro, por animarme a seguir adelante.

Gracias a todas aquellas personas que me brindaron su ayuda en Popayán, principalmente a la señora María y su hija Alejandra, a doña Amparo, a don Haroldo y doña María Ignacia, a don Marino, a doña Carmen, a doña María Ruth, a doña Patricia y don Evaristo.

A mis compañeros y amigos: Alejandro Muñoz, Edwar Vergara, Julián Ruiz, Adrián Velasco, Diana Lucero Agredo, Diego Villaruel y todos aquellos que me brindaron su amistad y su apoyo.

A la institución educativa Antonio García Paredes, al coordinador Benjamín Bonilla, quien siempre nos atendió muy amablemente y nos facilitó las instalaciones para llevar a cabo los talleres. A las profesoras Diana y Matilde por cedernos espacio de sus clases para trabajar con sus estudiantes. Y un especial agradecimiento a todos los niños y niñas del grado 601 del año 2014 de la jornada tarde, por su entusiasmo y compromiso con este proceso, los cuales se ven reflejados en el presente documento.

Por último quiero agradecer a los profesores del programa de Diseño Gráfico quienes nos dieron sugerencias importantes para el desarrollo de este proyecto y otros que a lo largo de la carrera me enseñaron temas muy importantes para afrontar mi próximo futuro profesional: profesor Mauricio Vega, profesora Adriana Bolaños, profesora María Teresa Guerrero, profesora Andrea Melenje, profesor Beto Vega, profesor Jesús Palomino, profesor Javier García, profesor Byron Acosta y profesor Rafael Sarmiento.

*Jonathan Mora Rodríguez*





## Jonathan Mora Rodríguez

De origen bogotano, desde muy pequeño demostró su pasión por el dibujo, y aunque luego de varios intentos no pudo pasar a la Nacional de Bogotá, seguía convencido de que su vocación era ser Diseñador Gráfico. Debido a su interés por el Rock y su curiosidad por entender el idioma inglés, decide estudiar Licenciatura en Educación Básica con énfasis en inglés en la Universidad Distrital de Bogotá. Luego de culminar esta carrera ejerce como docente en varios institutos y colegios de la capital, pero decide darse otra oportunidad para estudiar lo que siempre había soñado, y junto al apoyo de su madre busca en universidades de otras ciudades y encuentra la convocatoria de la Universidad del Cauca. Luego de más de seis años viviendo en Popayán este diseñador gráfico ha encontrado en su carrera un camino de vida y en consecuencia quiere especializarse en la ilustración y los proyectos educativos desde el diseño gráfico, actualmente se encuentra culminando paralelamente a su carrera de pregrado, el tecnólogo en Ilustración para Producciones Audiovisuales.

## Edwar Vergara Calderón

Diseñador gráfico con tecnología en desarrollo de videojuegos, enfocado al modelado y animación de personajes y props para videojuegos (lowpoly), responsable, creativo y con autocrítica, facilidad de trabajo en equipo, conocimientos básicos de programación del lenguaje C# en el motor gráfico Unity, manejo intermedio del software Autodesk Maya, Photoshop, Illustrator. siempre ha demostrado sus ganas de seguir aprendiendo y mejorando, adaptándose al cambio constante que necesite el mercado.





Kind regards respected reader.

Have you ever asked how children of current generation imagine El Guando, La Bruja, El Duende, La Turumama and all of those characters which are part of our oral tradition and regional identity and have achieved survive in spite of the propagation of the new technologies? This question is what has motivated us to develop this project. We have asked if children actually know or recognize these characters and their stories, how they imagine them and if they feel interested to know more about them through some current technological platforms, which have the capacity to give them tridimensional alternatives.

In order to get the answers to these questions we decided to come in some children's life using as strategy the fantastic story of a group of secret agents called "Los SúperAgentes BUSCASPANTOS". These agents have one very important mission: To find the traditional ghosts of Popayán. For getting this, the project requires the collaboration of these children because, through their imagination, those mysterious beings may be located. Since this point the adventure begins.

In this document you will be a witness of a hard process developed with grandparents, writers, teachers, boys and girls of sixth grade in Antonio García Paredes school, in Popayán. This work emerged from our own initiative and motivation based on our interest for the traditional ghosts stories and the articulation of this subject with our passion for illustration, 3d modeling and animation. We hope that you enjoy this journey as much as we did.

Welcome to BUSCASPANTOS project!!.

*The authors.*





Un cordial y caluroso saludo estimado lector.

¿Alguna vez se ha preguntado cómo los niños de esta generación se imaginan al Guando, a La Bruja, al Duende, a La Turumama y todos esos personajes que hacen parte de nuestra tradición oral e identidad regional y que han logrado sobrevivir a pesar de la propagación de las nuevas tecnologías? Esta cuestión es la que nos ha inquietado a realizar este proyecto, preguntándonos si aún los niños conocen o reconocen estos personajes, cómo se los imaginan y si se sentirían motivados a saber más de ellos a través de plataformas tecnológicas actuales las cuales tienen la capacidad de brindarles alternativas tridimensionales.

Para lograr contestar estos interrogantes decidimos entrar en la vida de los niños bajo la apariencia de un grupo de agentes secretos denominados “Los súper agentes BUSCASPANTOS”, los cuales tienen como misión encontrar a los espantos de Popayán, y para esto se requiere de la ayuda de los niños y niñas quienes con su imaginación pueden ayudar a localizarlos. A partir de aquí comienza esta aventura.

En este documento usted será testigo de un árduo proceso desarrollado con abuelos, escritores, profesores, niños y niñas de grado sexto del colegio Antonio García Paredes de Popayán. Este trabajo de grado surge desde nuestra iniciativa y motivación propias basadas en nuestro interés por los relatos de espantos y su articulación con nuestra pasión por la ilustración, el modelado y la animación. Esperamos que disfruten este recorrido tanto como nosotros lo hicimos.

Bienvenidos al proyecto BUSCASPANTOS!!

*Los autores.*



# Tabla de contenido

## 1 Caso a resolver 19

1.1. Origen de la idea .....	20
1.2. Delimitación .....	20
1.3. Problema .....	21
1.4. Objetivos .....	23
1.5. Criterios de diseño .....	23
1.6. Justificación .....	24

## 2 Primeras pistas 27

2.1. Marco referencial .....	28
2.1.1. La tradición oral y los espantos .....	28
2.1.2. Los imaginarios y la imaginación .....	30
2.1.3. Co-creación o diseño colaborativo .....	32
2.1.4. Lúdica- El juego como eje transversal del proyecto .....	33
2.1.5. El prototipo como paso decisivo en el diseño .....	34
2.1.6. Monstruos de carnaval: Un referente inspirador .....	35
2.1.7. Interactividad del prototipo con los niños y niñas .....	35
2.1.8. El videojuego como herramienta de diseño .....	37

## 3 Planeando las misiones 39

3.1. Metodología para lograr los objetivos .....	40
--	----

## 4 Buscando a los Súper agentes 41

4.1. Actores .....	42
4.2. Definición del público objetivo .....	43
4.3. Primeras apariciones de los espantos .....	45

## 5 Diseñando los talleres 51

5.1 Diseño de talleres para la obtención de datos .....	52
---	----

## 6 Diseño de herramientas 59

## 7 Ejecutando los talleres 67

- 7.1. Desarrollo de los talleres y hallazgos ..... 68
- 7.2. Criterios para seleccionar las características del personaje a prototipar. .... 86
- 7.3. Elementos de cada personaje con base en los criterios establecidos. .... 87

## 8 Descifrando al espanto 89

- 8.1. Selección de los elementos a partir de la gráfica de los estudiantes ..... 90
- 8.2. Bocetación para el prototipo 2d. .... 91
- 8.3. Formalización y exhibición del prototipo 2d. .... 94
- 8.4. Retroalimentación por parte de los niños sobre las características del prototipo 2d. .... 94
- 8.5. Sugerencias de los niños a tener en cuenta ..... 97
- 8.6. Sugerencias acerca del movimiento ..... 97
- 8.7. Propuesta con los cambios sugeridos ..... 98
- 8.8. El juego como plataforma para encontrar al espanto ..... 98
- 8.9. Criterios para decidir el videjuego como plataforma del relato ..... 100
- 8.10. Narrativa del juego (Guión literario) ..... 101
- 8.11. Diseño y desarrollo del prototipo ..... 102
- 8.12. Mecánica del juego ..... 104

## 9 Encuentro con el espanto 109

## Conclusiones 113

## Referencias bibliográficas 119

## Anexos 123



1

# Caso a resolver



## 1.1. Origen de la idea

Al inicio de nuestra carrera nos dimos cuenta de nuestro interés compartido por las historias fantásticas autóctonas de nuestro país, específicamente los mitos y leyendas, sus mundos, sus personajes y todo lo relacionado con este tema. Es allí donde empezamos a reunirnos para compartir ideas sobre cómo desde el diseño gráfico, específicamente desde la ilustración, se podrían crear narrativas. Entonces decidimos que nos interesaba crear un producto con relación a las historias de espantos tradicionales de nuestra región. Nuestro fin, quizás ambicioso, comenzó como una iniciativa para hacerle frente a la gran cantidad de historias, personajes y mundos provenientes de otros contextos.

Adicionalmente, nos impulsaron los recuerdos de nuestra infancia cuando nos reuníamos con los primos y vecinos del barrio para compartir las “historias de espantos” o “cuentos de susto” contados por nuestros padres y abuelos. Esta iniciativa se reforzó aún más cuando en la clase de expresión gráfica con el profesor Jesús Palomino pudimos darle forma y color a aquellos personajes aprovechando nuestro gusto por la ilustración.

Además, como ejercicio autónomo, intentamos desarrollar un cómic en torno a estas historias míticas, y fue en el proceso de indagación para el guión literario y narrativo donde nos dimos cuenta que los espantos se caracterizan por tener rasgos fantásticos de índole imaginario los cuales son un insumo riquísimo para ser aprovechado desde la ilustración, el modelado y la narración gráfica.

Sin embargo, sentíamos que a esta iniciativa le faltaba algo, y nos dimos cuenta que un producto de diseño gráfico no tiene relevancia hasta tanto no se diseñe para un público determinado, por lo que decidimos vincular nuestra experiencia de la infancia con la de los niños de la época actual y así fue como decidimos no solo iniciar este proyecto para los niños sino **diseñarlo con ellos**, saber cómo se imaginan estos personajes y de esta manera materializar su propuesta.

## 1.2. Delimitación

El tema de los mitos y leyendas colombianas es demasiado amplio, por consiguiente, se hizo necesario delimitarlo desde un comienzo. Teniendo en cuenta el contexto en el que se desarrolla éste proyecto, decidimos enfocarnos en los espantos de Popayán y el Cauca, para que de esta manera los niños los sintieran más cercanos y se identificaran de alguna manera con estos personajes.

A lo largo de nuestra indagación encontramos que hay diversos relatos y personajes, por lo cual fue necesario delimitar aún más el tema por medio de los talleres que realizamos con los niños. Para lograrlo, decidimos enfocarnos en los más reconocidos por los niños y niñas comenzando por una indagación hecha por ellos hacia sus padres y abuelos acerca de los espantos de la región. (Para encontrar más especificaciones de este proceso puede remitirse al “Capítulo 7 – Ejecutando los talleres”).



Por otro lado, la importancia cultural que tienen estos relatos y el contexto en el que se desenvuelven nos brindan un campo lleno de **elementos narrativos** que serán el insumo principal para el desarrollo de este proyecto de diseño.

## 1.3. Problema

### **Carencia de productos co-creados con los niños basados en relatos de espantos del contexto local**

En nuestra búsqueda por referentes locales sobre productos que narren historias de espantos de la tradición oral caucana, encontramos algunos textos escritos por docentes y expertos en narración literaria, como también un proyecto dirigido por la Gobernación del Cauca (2009) que buscaba motivar a estudiantes de secundaria a que participaran en una publicación impresa sobre mitos y leyendas de su municipio o vereda. No obstante, consideramos que para hacer un material didáctico dirigido a niños, que se salga del esquema tradicional, es importante tener en cuenta su participación desde el inicio del proceso de desarrollo de dicho material, condición que ninguno de los textos encontrados tuvo en cuenta.

De acuerdo a Domínguez (2003)

*“La participación infantil nunca debe concebirse como una simple participación de niños y jóvenes, sino como una participación en permanente relación con los adultos, y debe ser considerada como un proceso de aprendizaje mutuo tanto para los niños como para los adultos.”*

Por lo tanto, consideramos que la inclusión del niño en métodos de diseño debe ser tenida en cuenta de manera permanente pues se debe evitar la imposición de discursos desde la supuesta experiencia y experticia de los adultos, dejando a un lado los importantes aportes que pueden otorgar los niños a proyectos de diseño como este.

### **Desvanecimiento de la tradición oral y aislamiento de las historias y personajes provenientes de los relatos de espantos en el contexto local**

Estamos en un momento histórico donde las comunicaciones se han desarrollado de tal manera que podemos contar con múltiples alternativas tecnológicas para comunicarnos, lo que hoy se denominan “T.I.C.” (Tecnologías de la información y la comunicación). Esto ha conllevado a que prácticas antiguas como la tradición oral se vayan perdiendo con el transcurrir del tiempo. Pero ¿sí es necesaria la tradición oral?, de acuerdo a Ramírez (2012, p. 131)

*“Las tradiciones orales han existido desde la más remota antigüedad y, con frecuencia, han sido el único medio de que han podido valerse las sociedades carentes de medios de registro para conservar y transmitir su historia cultural.”*

Entonces podríamos decir que sí es importante o fue importante para nuestros antepasados pues gracias a ella pudieron transmitir sus experiencias, pero consideramos que en el presente es aun más relevante puesto que estas historias reúnen todos aquellos relatos que construyen nuestra identidad cultural. Lamentablemente, los medios masivos y las nuevas tecnologías no le han dado la prioridad a las narraciones orales propias de contextos locales siendo estas:

*“(…) expresiones orgánicas de la identidad, las costumbres y la continuidad generacional de la cultura donde se manifiestan espontáneamente como fenómenos de expresión cultural.” (Ibíd., p. 132)*

Antiguamente existían espacios cotidianos en los cuales la familia se reunía para compartir y contarse historias que encantaban a niños y adultos, como lo afirma el profesor de folclor de la Facultad de Artes de la Universidad del Cauca Jorge Coral (2014), quien afirma:

*“En décadas pasadas los mayores, es decir los abuelos y las abuelas, luego de la hora de la cena, tipo siete de la noche, se reunían con sus nietos e hijos alrededor de la cocina o del fogón. Allí era donde ellos contaban siempre las historias y siempre ellos las personalizaban, no usaban el “dicen por ahí”, sino “había una vez” ó “una vez yo iba subiendo” ó “una vez su tío, una vez su papá, una vez su hermano”, o sea en directo, a comparación de ahora que uno escucha “es que dicen”.*

Lamentablemente en la actualidad tales prácticas se ha dejado en el pasado y ahora los niños no se reúnen alrededor del abuelo para escuchar historias e imaginar mundos fantásticos desde las experiencias cotidianas y locales, sino que se interesan más por los contenidos suplidos por los medios masivos de comunicación y las nuevas tecnologías, donde encuentran personajes animados de culturas dominantes.

Debemos recordar que aquellas costumbres tradicionales iniciaron en las áreas rurales, en tiempos donde no existían los medios de comunicación modernos, ni mucho menos las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Por lo tanto, el pasatiempo de los niños en la noche era escuchar las historias de sus abuelos o padres. Actualmente y desde hace algunas décadas, sobre todo en el área urbana, los niños ya no practican estas costumbres, sino que ahora podemos ver que cada integrante del núcleo familiar se interesa más por aquellos contenidos “globales” desde un monitor o pantalla, ya sea del celular, del televisor, del computador, de una tablet, etc.

#### **Fascinación de los niños hacia personajes e historias extranjeras**

Por su parte, los niños han sido motivados visualmente a través de los medios de comunicación por historias y personajes fantásticos que provienen de contextos externos y muchas veces ajenos al suyo, afirmamos esto desde la experiencia propia, pues somos parte de una generación que creció viendo televisión o viendo películas, donde nos daban a conocer historias de personajes provenientes de mitologías de otros países tan lejanos de nuestro contexto como lo son Europa, Asia o Norteamérica, como por ejemplo los vampiros, hombres lobo, momias, zombies, etc. Es tal la fuerza mediática en los espectadores que nos vemos fascinados y extasiados por estas historias y estos personajes. En la actualidad, no solamente son series televisivas o películas, sino que los niños tienen a su alcance diversos medios como internet o los videojuegos.

Por lo tanto, consideramos necesario proponer desde el diseño gráfico una alternativa en la cual se den a conocer contenidos que respondan a los imaginarios propios de un grupo de niños que habitan Popayán, y a futuro, que estos contenidos se propaguen para generar otra opción que compita con la adaptación de los imaginarios extranjeros.

#### **Falta de espacios donde las niñas y niños interactúen con los relatos de espantos de la tradición oral**

Como ya hemos mencionado, la costumbre de contar historias se ha venido perdiendo, y es entonces donde consideramos que es pertinente el papel de la escuela en este sentido. Sin embargo, luego de hacer un recorrido por algunos colegios y preguntar a algunos profesores si abordaban este tema, la mayoría decía que no lo consideraban dentro de su plan de estudios. Por lo tanto consideramos que en la misma escuela hacen falta este tipo de actividades donde se promueva el fortalecimiento de la tradición oral a través de talleres como los que propondremos en el desarrollo de este proyecto e ir más allá, generando una experiencia en los niños y niñas.

### **El uso obligado y generalizado de dispositivos tecnológicos y la ausencia de contenidos locales en estas plataformas**

Por último, como mencionamos anteriormente, los medios de comunicación se han propagado tanto que ya podemos ver que cada individuo perteneciente a una sociedad contemporánea debe poseer por lo menos un dispositivo tecnológico que lo acompañe a todo lado, es así como encontramos que la gran mayoría de los niños con que desarrollamos este proyecto tienen a su alcance un celular, como también un computador o una tablet, además de afirmar que han jugado alguna vez un videojuego e incluso nombrar sus favoritos.

Específicamente con lo que tiene que ver con videojuegos y programas de televisión, encontramos que ninguno de los nombrados incluyen contenidos que involucren las historias o personajes provenientes de la tradición oral, ni mucho menos de su contexto local, sino que pudimos reafirmar que los niños han sido atraídos por textos globales o extranjeros.

## **1.4. Objetivos**

### **Objetivo general**

**P**romover en un grupo de niños y niñas de 9 a 11 años la apropiación de valores éticos y estéticos inherentes a algunos relatos de espantos propios de las tradiciones orales de los habitantes de Popayán a través de herramientas y actividades que permitan identificar elementos necesarios para la concreción de un prototipo de personaje tridimensional.

### **Objetivos específicos del proyecto**

- Reconocer los relatos sobre espantos de la tradición oral del Cauca
- Apropiarse de los relatos sobre espantos de la tradición oral del Cauca.
- Promover procesos de aprendizaje lúdico y creativo que nos permitan representar personajes de los relatos de espantos de las tradiciones orales de Popayán.

## **1.5. Criterios de diseño**

**D**e acuerdo a los objetivos planteados, consideramos necesario establecer los siguientes criterios para el desarrollo de nuestro proyecto:

- **Talleres de creación e ilustración**

Por medio de talleres de creación e ilustración podemos promover en los niños y niñas el reconocimiento de los personajes que hacen parte de la tradición oral local.

- **Del relato a lo bidimensional y luego a lo tridimensional**

A través de los personajes creados desde lo bidimensional y lo tridimensional los niños y niñas se apropian e identifican los personajes e historias de la tradición oral caucana.

- **El videojuego como plataforma para narrar, aprender y divertirse**

Desde el uso de un dispositivo tecnológico podemos narrar los relatos y simultáneamente fomentar el entretenimiento, reconocimiento y apropiación de los espantos a través de un prototipo de videojuego que motive una experiencia lúdica.

## 1.6. Justificación

Consideramos que nuestro proyecto es relevante desde varios frentes:

### Desde el ámbito cultural

Podemos ver que la tradición oral es uno de los tesoros esenciales de nuestro patrimonio intangible. Ha sido siempre un canal privilegiado de transmisión de la memoria entre generaciones; se trate de abuelos a nietos o de padres a hijos, su papel ha sido fundamental para conservar y propagar sus valores éticos y estéticos. Consideramos que es necesario rescatar aquellos mundos mágicos y legendarios y principalmente los personajes incluidos en relatos de espantos porque nos hacen imaginar a través de elementos narrativos abundantes, los cuales son un importante insumo para la creación gráfica. Estos seres míticos pueden convertirse en personajes verdaderos, casi humanos, representando los elementos simbólicos más queridos por nuestros pueblos: seres pícaros y andariegos con virtudes sobrenaturales, capaces de transformarse en cualquier cosa dependiendo de la imaginación del oyente. Estos seres que nos dejan enseñanzas, nos transmiten valores o nos recuerdan parte de nuestro pasado, se superponen al presente para impedir que la memoria del pueblo se extinga.

### A nivel regional

El departamento del Cauca es una zona muy rica en creencias populares, reflejadas en fantasías y cuentos. Relatos que hacen parte de mitos y leyendas que recrean la vida cotidiana de las comunidades y pueblos rurales y urbanos. Creencias que hunden sus raíces en el pasado amerindio, africano y europeo y que han sido adoptadas y modificadas a través de los tiempos con sus propias realidades y dinámicas socio-culturales. Lamentablemente, las generaciones más recientes nos hemos dejado fascinar por lo que nos ofrece la televisión y las nuevas tecnologías, en consecuencia, es nuestro interés, como diseñadores gráficos, desarrollar un medio que motive visualmente a los niños a conocer personajes fantásticos que viven dentro del mundo de la tradición oral del contexto local.

### Con los niños, no solo para ellos

Nuestro ideal como diseñadores es que el usuario del producto o prototipo debe estar involucrado en todo el proceso de diseño. En este caso, los niños deben estar presentes para ser los co-autores en este proceso de creación y a su vez que sean los que evalúen el prototipo ó producto final del proceso.

Es de nuestro interés desarrollar este proyecto desde las experiencias propias de los niños y su manera de ver el mundo. Por lo tanto, debemos tener en cuenta que los textos que construiremos con los niños no serán los mismos que surgieron de los textos que se narraban antiguamente debido a que:

*“a diferencia de lo que se cree, las tradiciones orales no se narran de manera textual de generación a generación, sino que se transforman y se adaptan de acuerdo a la persona que las cuenta, es así como hay autoría entre el narrador y su público.” (Ramírez, 2012, p. 133)*

Sabemos que:

*“Estas narraciones poseen un fondo ético, con el fin de entretener, atemorizar, moralizar y enseñar.” (Ibíd., 2012, p. 139)*



Nuestro ideal es lograr que el prototipo simbolice la unión entre las historias de nuestros abuelos y la imaginación de las nuevas generaciones, un **experimento** de diseño en el cual converjan dos puntos de vista acerca de los relatos de espantos de la cultura caucana.

Por lo tanto, nuestro proyecto busca lograr que el niño o niña conozca sobre las historias de espantos del Cauca a través de una experiencia *entretenida* e impactante como alternativa innovadora en la región. Además, podríamos incluir los otros tres aspectos: *atemorizar* puesto que estamos hablando de espantos, *moralizar* entendiendo este término como la educación en valores, por ejemplo en El Duende buscamos promover el cuidado hacia la naturaleza. Y por último, *enseñar* las historias pero de una manera más flexible, sin imponer los relatos, sino que los niños y niñas creen los propios teniendo en cuenta ciertas características narrativas que se exponen en el desarrollo de talleres previos al diseño del prototipo.

### **El papel de la escuela como espacio para vincularse con las tradiciones orales**

Por otra parte consideramos que la escuela es el lugar idóneo para llevar a cabo este proyecto, no solo porque nos ofrece un espacio en el cual los niños están reunidos y dispuestos a desarrollar actividades y retos de carácter académico y lúdico sino porque además

*“La escuela como puente entre la comunidad y el niño debe tener la misión de afianzar en lo que le es propio y lo identifica y no de hacerlo entrar en choque con lo que su cultura oral le significa. El niño, mediante las narrativas, describiendo sus vivencias dentro de la familia y la comunidad, descubrirá quién es, cuáles son sus costumbres y sus tradiciones: es decir, aquello que comparte con la comunidad, diferente a otras comunidades.” (Ibíd., 2012, p. 141)*

### **A nivel nacional**

Actualmente hemos sido testigos del gran auge de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (T.I.C.) en nuestro país. Por tal razón consideramos relevante hacer uso de las plataformas que nos brindan estas alternativas, para vincular los personajes de la tradición oral con las representaciones del niño sobre los espantos y cómo se puede fomentar una experiencia lúdica.

Lo que buscamos a largo plazo es que los niños de todo el país se sientan motivados a conocer estas narraciones a través de sus personajes, para lograrlo consideramos relevante que estos deben poseer características que los hagan atractivos a partir del uso de la amplia gama de herramientas que nos brindan las tecnologías actuales que tanta acogida han logrado conseguir en las últimas generaciones.

Una de las ventajas que nos ofrecen las nuevas tecnologías es el alto nivel de representación visual que se puede lograr a través de una plataforma tridimensional donde podemos trasladar las representaciones y propuestas de los niños a un espacio virtual en el cual podemos materializar y animar estos personajes y a su vez generar una experiencia a través de los recursos interactivos que podemos encontrar al hacer uso de estas herramientas, por lo cual estamos aportando al desarrollo tecnológico del país.

**Metodologías propias, un aporte a la disciplina del diseño gráfico**

El hecho de tener libertad de trazar nuestro propio camino a lo largo del proyecto, plantearnos nuestros objetivos, establecer los criterios, diseñar los talleres, herramientas, analizar los datos y posteriormente diseñar el prototipo, es una evidencia de que hemos logrado las capacidades para construir una metodología de diseño propia. Esto es el resultado de procesos desarrollados a lo largo de nuestra carrera de pregrado que nos han permitido este gran aporte a nuestra disciplina. Aporte que puede ser de utilidad para otros diseñadores o para interesados de otras disciplinas, quienes estén motivados a trabajar con públicos similares o que quieran desarrollar un producto con características parecidas. Sabemos que este proyecto es un gran aporte a la disciplina puesto que reúne interacción social, gestión, diseño y aplicación de talleres de creación y, además, nuestro aporte desde lo técnico.- tecnológico con el desarrollo del video juego, comenzando por el concepto gráfico, creación del guión y diseño y desarrollo del videojuego.

**Para nosotros como futuros profesionales**

Este proyecto es el inicio de la concreción de una serie de proyectos de diseño con fines educativos que se enfoquen en la enseñanza por medio de plataformas interactivas de última generación. Sabemos que tanto la ilustración, como la animación, el modelado y el desarrollo de videojuegos son un campo muy competido, pero si algo hemos aprendido en nuestra carrera es que no debemos dudar de la importancia del rescate de la memoria y de nuestra cultura. Es por eso que estamos convencidos que este proyecto es una carta de presentación, en el cual se conjuga nuestro perfil profesional con nuestra responsabilidad ética, profesional y social, puesto que lo que nos interesa es impulsar los contenidos propios de los contextos regionales y nacionales.



2

# Primeras pistas



## 2.1. Marco referencial

En esta unidad comenzaremos a relacionar los temas fundamentales de nuestro proyecto a la luz de diferentes autores desde diversas disciplinas de las ciencias humanas, puesto que consideramos necesario tener en cuenta estas miradas especializadas en cada uno de estos temas y exponer nuestra posición.

Los temas a los que nos vamos a referir para fundamentar teóricamente nuestro proyecto son los siguientes:

- 2.1.1. La tradición oral y los espantos
- 2.1.2. Los imaginarios y la imaginación
- 2.1.3. Co-creación o diseño colaborativo
- 2.1.4. Lúdica- El juego como eje transversal del proyecto
- 2.1.5. El prototipo como paso decisivo en el diseño
- 2.1.6. Monstruos de carnaval: Un referente inspirador
- 2.1.7. Interactividad del prototipo con los niños y niñas
- 2.1.8. El videojuego como herramienta para conocer la narrativa Buscaspantos

### 2.1.1. La tradición oral y los espantos

De acuerdo a Ramírez (2012, p. 131), *“la tradición oral surge como necesidad de conservación, hecho que aún persiste y resiste el avasallante progreso moderno.”* Tanto así que a pesar de la llegada de la imprenta se continuó con prácticas autóctonas de los pueblos originarios de América. Sin embargo, con la llegada de esta máquina la memoria no solo se transmitía por la oralidad, sino que comenzó a “perpetuarse” en el papel, esto tuvo sus ventajas como sus desventajas. Era una virtud de lo impreso el hecho de su permanencia en el tiempo como evidencia histórica y cultural, sin embargo al estar estático, el texto no se podía modificar y de alguna manera se imponía lo que el autor escribía, a diferencia de la oralidad donde el narrador contaba la historia y sus palabras flotaban libres por el aire hasta llegar a los oídos de su oyente, quien interpretaba a su manera y luego lo podía transmitir a otro según como lo hubiera entendido. Algo que muchas veces no ocurría con lo impreso, pues se consideraba que la “verdad” estaba en la palabra escrita y es así como nos han impuesto los discursos hegemónicos. Ramírez (2012, p. 132) cita a Thompson (1998, p. 11-13) quien afirma que:

*“(…)la historia oral ha sido y es marginada de la historiografía académica por subjetiva y sometida a la capacidad de olvido y mentira de la gente; por la fragilidad de la memoria, o por su característica de aproximación al pasado desde el presente.”*

Esto con respecto al paso de lo oral a lo escrito, se podría decir que el diseño gráfico intervino en alguna parte de este fragmento de la historia cuando se pasó de lo oral a lo impreso, pero de todas maneras aun no se había tratado de visualizar el imaginario sino hasta cuando llegó la ilustración a las ediciones impresas. Es aquí donde nos interesa enfocarnos, no tanto al hecho de pasar de lo oral a lo escrito sino a lo que vino después: el paso de lo oral y lo escrito a la ilustración, un salto arriesgado, puesto que no es fácil concentrar en una ilustración el imaginario sobre un texto el cual representa diversas interpretaciones. Sin embargo, nos hemos dado cuenta que a lo largo de la historia tanto los textos orales y escritos como las imágenes se han impuesto, y lo más decepcionante es que se ha hecho en nombre de Dios, de la iglesia, de partidos políticos, etc., casi siempre

con fines socio-económicos y de adquisición de poder por encima de lo que piensen o puedan aportar las comunidades.

En este proyecto lo que buscamos es trazar un recorrido similar en cuanto a lo histórico, en donde partimos de las historias narradas oralmente, luego buscamos unas fuentes escritas sobre los relatos, y luego pasaremos a cómo se pueden representar gráficamente estas informaciones, con la gran diferencia que no buscamos imponer una imagen sobre los personajes de la tradición oral, sino que si estamos desarrollando este proyecto con base en la co-creación con niños es con el objetivo de convenir una imagen con ellos a través de un proceso de experimentación, pruebas y verificación, para así llegar a un producto donde ellos sientan reflejado su trabajo.

La tradición oral es un tema bastante extenso que encierra muchos aspectos de la cultura como son la gastronomía, los dichos, las costumbres, la medicina, y hasta los agüeros entre otros muchos ámbitos, pero nosotros nos enfocamos en los espantos, porque consideramos que en las culturas tradicionales existen expresiones que giran en torno a estos seres que han cobrado vida desde la oralidad, y que a lo largo de los años han entretenido a pequeños y grandes con sus aventuras y desventuras, y han servido para que los que las oyen o incluso los que los han visto queden impactados, fantaseados, asombrados y su vida quede marcada por el encuentro con estos seres extraños.

Jesús Octavio Ruiz Carvajal fue un escritor caucano que dedicó años de su vida a estudiar y escribir respecto al tema de los espantos del Cauca. En su publicación *Espantos mitos y leyendas en prosa y verso* (Ruiz, 2000, p. 9), él nos ilustra más acerca de la importancia de estos seres fantásticos:

*"Ellos recrean la vida cotidiana de las comunidades y pueblos rurales y urbanos. Estos seres han habitado por siempre en mundos fantásticos, poblados de seres que nos dejan enseñanzas, nos transmiten valores o nos recuerdan parte de nuestro pasado, que se superpone al presente para impedir que la memoria colectiva muera. (...) Apelamos a la fantasía para encontrar el ropaje que vista a estas criaturas y personajes de las leyendas y mitos que recrean nuestra tradición oral."*

¿Pero cuál es la diferencia entre mito y leyenda?, tema que ha suscitado varios debates y discusiones. Sin embargo, encontramos una definición de Paulo de Carvalho-Neto en su *Diccionario de Teoría Folklórica* la cual nos parece acertada. Este autor hace una distinción entre leyenda y mito, que es válida para referirnos a este proyecto. Dice Carvalho, citado por Ruiz (2012, p. 10), que aunque la leyenda y el mito hacen parte del folklore narrativo,

*"el mito se encarga de "la descripción de un personaje con sus rasgos físicos, sobrenaturales y consuetudinarios, de la personificación de un ser fantástico, o de la representación mental de un elemento con formas humanas, de astros, de peces, o de animales, o de cualquier cosa", mientras la leyenda "es un recuento imaginario, que posee raíces desde la realidad objetiva". Estas narraciones presentan un comienzo, un clímax y un final, el mito carece de tales etapas narrativas."*

Por lo tanto, tomando como ejemplo al Duende y al Guando, podemos afirmar que el primero por ser un personaje con rasgos físicos humanos, que personifica tanto la bondad como la maldad, pero desconocemos su origen, es un **mito**. Entre tanto, se han afirmado historias acerca de cómo surgió El Guando y está basado en historias verosímiles sobre las cuales expondremos más adelante. Por lo que podríamos decir que es una **leyenda**. Sin embargo, para evitar divagaciones, nos referiremos a ellos como **relatos de espantos**.



**E**n síntesis, lo que buscamos es probar una metodología de co-creación y experimentación para llegar a la concreción de un producto que represente las propuestas de los niños como resultado de este proceso.

### 2.1.2. Los imaginarios y la imaginación

Este proyecto tiene como eje estructural indagar acerca de los imaginarios que tienen los niños y niñas de grado sexto y séptimo de una institución educativa sobre los espantos que hacen parte de nuestra extensa tradición oral. Por lo tanto es necesario tener claro qué son los imaginarios y por qué existen. Para esto nos basamos en los conceptos suministrados por el Dr. Néstor García Canclini, quien constituye una figura clave del pensamiento latinoamericano sobre Estudios Culturales, y en particular sobre imaginarios urbanos, campo en el cual ha desarrollado “escuela” y ha producido una extensa obra, ampliamente difundida a nivel internacional y en particular en América Latina.

De acuerdo a García Canclini (2007, p. 90):

*“En términos muy generales podemos decir que imaginamos lo que no conocemos, o lo que no es, o lo que aún no es. En otras palabras, los imaginarios corresponden a elaboraciones simbólicas de lo que observamos o de lo que nos atemoriza o deseáramos que existiera. Lo imaginario viene a complementar, a dar un suplemento, a ocupar las fracturas o los huecos de lo que sí podemos conocer. También es legítimo hablar de los imaginarios a partir de las prácticas sociales de actores que no tienen la pretensión de construir ciencia ni conocimiento científico. En parte corresponden a la misma dinámica: se trata de ocuparse -con la imaginación- de cómo funciona el mundo y cómo podrían llegar a funcionar los vacíos, los huecos, las insuficiencias de lo que sabemos.”*

Con base en lo expuesto por García Canclini, sacamos las siguientes deducciones y su relación con nuestro proyecto:

- Imaginamos para poder dar una explicación hacia lo que no entendemos. De tal manera que la tradición oral, específicamente lo relacionado a los relatos sobre espantos intentan explicar hechos confusos y misteriosos como los ruidos o chillidos extraños que suenan eventualmente en las noches, los cuales se los atribuyen al Duende, ó el hecho de que alguien ebrio amanezca al otro día en el cementerio imputándole tal hecho a que fue El Guando quien lo llevó a este lugar, entre otros casos más.
- Los imaginarios son elaboraciones simbólicas de lo que observamos, es decir que los imaginarios son representaciones de lo que tenemos en nuestro pensamiento a partir de lo que hemos vivido, sean experiencias de temor o de deseo. Las historias de espantos no surgen de la ocurrencia simplemente, sino que se atribuyen a las formas de relacionarse entre los integrantes de la comunidad y su relación con el contexto, esto es de vital importancia, pues es en la contextualización donde el imaginario tiene más poder para influir en el comportamiento y modo de pensar de la gente. La pregunta es si en la actualidad los niños aun sienten lo que sentían nuestros padres o abuelos al escuchar historias de espantos, pues el contexto actual es muy distinto al de aquella época.
- Los imaginarios se encargan de explicar cómo funciona el mundo de tal forma que sea entendible para los que comparten dichas representaciones. La era moderna intentó imponer la razón sobre las creencias, sin embargo no fue suficiente para llenar esos vacíos y esa necesidad de creer en algo sobrenatural. Es por eso que aparecen los espantos, no solo para explicar lo que no se entiende o se desconoce sino también para condicionar a la comunidad en su comportamiento frente al otro y el entorno que habita.
- Los imaginarios pueden ser elaborados tanto por comunidades científicas como por individuos comunes. No son un privilegio de la academia, al contrario, la mayoría de los imaginarios más influyentes nacen en el vientre de las clases populares, es decir de las mayorías proletarias y trabajadoras. Han sido los campesinos y las comunidades

indígenas a quienes les debemos esta riqueza cultural denominada tradición oral.

Guillermo Bernal Arroyave (2004, p. 24) afirma que:

*“La tradición oral nos transmite la conciencia, no de los individuos sino de la comunidad; no vivencias personales, sino una herencia que se ha hecho colectiva con el tiempo. El entorno comunitario y sociocultural es lo que le da sentido a este flujo de información diacrónica. Por ello, el imaginario social que llamamos tradición, es parte sustancial de las identificaciones que nos forman como pueblo y como individuo.”*

Pero los imaginarios no son solo aquellos relacionados con historias sobrenaturales y fantásticas, sino que son mucho más cotidianos de lo que parecen. Algo interesante que hemos encontrado a lo largo de esta indagación, es el imaginario que tienen los adultos mayores acerca de lo complicado que es utilizar un dispositivo tecnológico, en comparación a un niño que a partir de los diez años, o mucho menos, ya está en la capacidad de controlar una computadora y se siente cómodo al manipular un Smartphone, una tablet o un PSP. De acuerdo a García Canclini (2007, p.92), estas son formas de extranjería que se producen en una misma sociedad:

*“En los estudios comunicacionales se habla de la migración digital para referirse a la experiencia de extranjería o la extrañeza que tenemos los adultos cuando necesitamos aprender una nueva lengua para manejar una computadora. Todos los que hemos aprendido tarde esa nueva lengua tenemos la experiencia de que tropezamos con dificultades semejantes a la de cualquier extranjero. En cambio, cuando le consultamos a nuestro hijo, y lo vemos manejarse con gran naturalidad, observamos que se comporta como nativo.”*

Por lo tanto, como diseñadores e investigadores, lo que buscamos es ser los mediadores entre estos dos lenguajes y diferencias generacionales tan marcadas, en donde uno está basado en la oralidad y transmisión de experiencias a través de los relatos y el otro está concentrado o interesado más en su capacidad de desenvolverse a través de plataformas tecnológicas para adquirir experiencias y conocimiento. En síntesis, lo que buscamos es aprovechar este interés de los niños por la tecnología para darles a conocer o reconocer los contenidos de aquellos relatos de espantos, específicamente sus personajes, a través de las alternativas que nos ofrecen actualmente las tecnologías de la información y la comunicación.

Podemos entonces considerar que los imaginarios surgen de la conciencia a nivel colectivo, en donde los integrantes de una comunidad comparten su mirada hacia un hecho en particular, pero existe otro concepto muy ligado a este proyecto y es el papel de la imaginación en la creación de un personaje que proviene de la tradición oral. Como ya hemos mencionado, la interpretación en la tradición oral es flexible, no es impuesta, sino al contrario, la imagen del personaje depende de quién lo interpreta. Sin hacer distinción de edad, género, raza o nivel académico, cada quien puede hacer uso de su imaginación para recrear los personajes de los mitos y las leyendas. Como seres humanos sentimos la necesidad de crear y recrear nuestros mundos posibles, y es gracias a esta capacidad que el hombre común ha llegado a tal desarrollo científico, técnico y tecnológico el cual podemos evidenciar en nuestra vida cotidiana. En el desarrollo de talleres con los niños, buscamos despertar o motivar esa capacidad creadora a través del juego con el fin no solo de traer recuerdos de impresiones ya vividas, sino para reelaborar creativamente; un proceso a través del cual el niño combina los datos



Quando hablamos de creación nos referimos al hecho de cómo el niño se imagina los personajes en su mente simplemente desde el hecho de leer o escuchar una historia sin tener ningún recurso más allá de las palabras y su experiencia como ser humano inmerso en un contexto determinado.

que le aporta la experiencia, para construir una nueva realidad más adaptada a su innata curiosidad y a sus necesidades inmediatas.

*“Gracias a la imaginación, el niño puede construir con base en elementos tomados de la realidad. Pero para que el niño alcance un nivel mayor de creatividad se requiere nutrir su imaginación y aplicarla a tareas adecuadas. Que crezca en un ambiente rico en impulsos y estímulos, en todas las direcciones. Lo que se necesita es que se generen muchas más propuestas que insistan en la necesidad de enriquecer de estímulos el ambiente en que el niño se desenvuelve (casa, escuela, calle, parques, etc.)” (Rodari, 1983, p.148)*

De acuerdo a Gianni Rodari (Ibíd., p. 148), autor de “Gramática de la fantasía”:

*“la imaginación del niño, si se la estimula adecuadamente se aplicará sobre todos los aspectos de la experiencia que desafíen su capacidad creadora. Las fábulas (y en este caso los relatos de espantos) sirven a la poesía, a la música, a la utopía, al compromiso político..., en una palabra: al hombre.”*

Para poder encontrar los imaginarios de los niños y motivar su imaginación por los personajes que conforman estos relatos, ideamos una serie de talleres de co-creación. Curiosamente encontramos que en la planeación de estas actividades, nuestro papel de diseñadores se había empezado a transformar a medida que iniciamos nuestro contacto con los niños y niñas, volviéndonos **promotores de la creatividad**, en tal medida nos vimos en el deber de interactuar aún más con ellos, y antes de involucrarlos en este proceso tuvimos que desarrollar en nosotros mismos los hábitos de la creación, de la imaginación, del compromiso constructivo, para de esta manera concretar una serie de acciones que son de gran importancia para motivar a los niños y niñas a participar en este proceso creativo en donde hicimos uso de la intervención pictórica, plástica, dramática, afectiva, moral (valores, normas de convivencia), cultural, lúdica, siempre teniendo como eje principal el entretenimiento y la diversión simultáneo al aprendizaje y la experimentación de los niños y niñas. (En el capítulo 7 especificaremos todo sobre este proceso de creación a través de los talleres).

### 2.1.3. Co-creación ó diseño colaborativo

La creatividad e imaginación de los niños y niñas son un insumo infinito de ideas y conceptos diversos, los cuales se han tenido en cuenta muy poco en la mayoría de los proyectos de diseño. Por tal motivo, como diseñadores, debemos aceptar la participación de los usuarios que van a hacer uso del producto desde el punto cero del proceso proyectual y adoptar una nueva actitud sobre la creatividad inherente de la gente común, en este caso los niños y niñas, dejando a un lado nuestras pretensiones por haber estado en la academia, pues al igual que la tradición oral, la creatividad es flexible y todos pueden aportar con ideas y conceptos desde su experiencia sin hacer ningún tipo de distinción.

De acuerdo a Elizabeth Sanders (2006)

*“El co-diseño o diseño colaborativo se refiere a cómo se aplica la creatividad colectiva a través de toda la duración de un proceso de diseño”*

Además Sanders (2008) afirma que el co-diseño es definido por:

*“el hecho de que la creatividad de los diseñadores se une a la de personas que tienen otros perfiles y trabajan juntas en el proceso de elaboración del diseño”.*



Lo que buscamos es incluir a los niños a través de herramientas por medio de las cuales puedan reflejar lo que tienen en sus mentes y tratar de captar sus expresiones de la manera más precisa posible, haciendo énfasis en la representación de sus ideas y la exploración de su creatividad a partir de nuevas formas y conceptos que serán elementos esenciales para la consecución de los resultados posteriormente.

En esta definición se plantean los dos elementos fundamentales que soportan el paradigma de diseño colaborativo:

**a) Nuevos aportes:** En el diseño colaborativo el usuario pasa a jugar un rol de “experto en su experiencia” y puede aportar elementos de valor en la generación de conceptos e ideas en una etapa inicial de desarrollo. La labor del investigador, a partir de la experiencia del usuario, será proporcionar herramientas acertadas para recoger todos los datos que dicho perfil puede aportar y, a la vez, puede desempeñar un papel fundamental en dar forma a las ideas. *De ahí la idea de que el investigador y el diseñador puede ser la misma persona.* (Ibíd., 2008) La experiencia de los niños y niñas es fundamental para este proyecto, tanto en la fase de indagación sobre relatos de espantos, como en el momento de representación y evaluación de los prototipos. Es con base en sus experiencias que el proyecto fue moldeándose hasta tomar la forma más adecuada para ellos. Toda esta obtención de información se desarrolla a través de diversas herramientas que a lo largo del proyecto se han ido implementando.

**b) Objetivo en común:** El diseño colaborativo plantea que *para que el equipo funcione correctamente necesita tener la visión del objetivo en común.* (Ibíd., 2008). Desde el inicio de las actividades con los niños, les explicamos la idea de ser un agente Buscaspantos y cuáles eran los objetivos o “misiones” a través de los talleres, ellos estuvieron de acuerdo con nuestra propuesta y en el transcurso de las jornadas mostraron mucho entusiasmo en cada una de las actividades que realizamos con ellos, el tema les parecía muy interesante, precisamente al ser parte de un equipo denominado los “Súper agentes Buscaspantos”.

### 2.1.4. Lúdica - El juego como eje transversal del proyecto

Cuando decidimos que este proyecto estaría dirigido a niños entre nueve y once años sabíamos que una de las condiciones para que les llamara la atención es que debíamos recurrir al juego para que se sintieran atraídos hacia esta iniciativa. El juego es un factor importante en el desarrollo de este proyecto y está presente en nuestra interacción con los niños y niñas con quienes desarrollamos las actividades que dan vida a este proceso.

De acuerdo a Sánchez (2010, p.23),

*“Los juegos nos demuestran tanto la importancia y trascendencia por su aportación al disfrute de la vida, como por el enriquecimiento en las relaciones sociales y en el aprendizaje. El juego, por tanto, ha sido siempre un método de enseñanza para entrenar a los más pequeños en habilidades que necesitan para enfrentarse más tarde a las tareas de la vida cotidiana.”*

El juego didáctico, es definido entonces como:

*“una actividad amena de recreación que sirve para desarrollar capacidades mediante una participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo se transforma en una experiencia feliz”. (Ortiz, A. L., 2005: p.2).*

En el juego intervienen factores que aumentan la concentración del alumno en el contenido o la materia facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades. Entre sus grandes aportaciones podemos destacar:

- Crea un ambiente relajado en la clase y más participativo, los estudiantes mantienen una actitud activa y se enfrentan a las dificultades de manera positiva;
- Disminuye la ansiedad, los niños y niñas adquieren más confianza en sí mismos y pierden el miedo a cometer errores;

- Es un instrumento útil para concentrar la atención en los contenidos: la sorpresa, la risa, la diversión, provocan el interés de los alumnos en la actividad que están realizando;
- Activa la creatividad de los alumnos en cuanto que deben inventar, imaginar, descubrir, adivinar, con el fin de solucionar las diferentes situaciones. La creatividad, a su vez, estimula la actividad cerebral mejorando el rendimiento según los principios de la psicología del aprendizaje;
- Desarrolla actitudes sociales de compañerismo, de cooperación y de respeto, además de que se le permite usar su personalidad e intervenir como individuo que pertenece a una cultura;
- Crea una necesidad real de comunicación con la que los alumnos tienen la oportunidad de poner a prueba sus conocimientos y poner en práctica tanto las destrezas de expresión como las de comprensión oral y escrita. (Sánchez, 2010, p.24)

Incluir el componente lúdico como instrumento de enseñanza requiere llevar a cabo algunas reflexiones acerca de su uso si se quiere conseguir un resultado positivo y un aprendizaje eficaz. Se han de tener en cuenta los siguientes aspectos (Ibíd., 2010, p.25):

- Los juegos deben corresponderse con los objetivos y contenidos del programa; el juego debe ser utilizado con una finalidad, tiene que tener una función clara dentro de la unidad didáctica, por ello, se deben utilizar en un momento determinado;
- Se deben tener en cuenta las necesidades, la edad, la personalidad, la etapa o nivel de aprendizaje de los alumnos, de lo contrario, perdería el estímulo de atracción, dejaría de ser una actividad motivadora. Debe presentar un reto, pero un reto que sea alcanzable con sus conocimientos. Y debe estar relacionado con lo que se está aprendiendo en ese momento, debe ser una continuación o una introducción al tema;
- Las reglas del juego deben explicarse de forma clara y mediante ejemplos, comprobando que el alumno ha entendido qué ha de hacer en cada momento. Si el alumno se siente perdido o tiene alguna duda, puede llevarlo a un abandono de la actividad, por lo tanto, el juego deja de ser rentable, se vuelve ineficaz.

### 2.1.5. El Prototipo como paso decisivo en el diseño

De acuerdo a Plattner H. (2010):

*"El modo Prototipo es la generación de elementos informativos como dibujos, artefactos y objetos con la intención de responder preguntas que nos acerquen a la solución final."*

Es decir que no necesariamente debe ser un objeto sino cualquier cosa con que se pueda interactuar. Puede ser un post-it, un cartón doblado o una actividad e incluso un storyboard. Idealmente debe ser algo con que el usuario pueda trabajar y experimentar. El prototipado debe ser realizado de manera rápida y barata con el fin de generar un espacio para debatir y recibir feedback de usuarios y colegas. Este proceso se va refinando mientras el proyecto avanza y los prototipos van mostrando más características tanto funcionales como formales.



#### ¡Por qué hacer prototipos?

Uno de los puntos más importantes que plantea Plattner es que el prototipo ayuda a identificar distintas variables para poder descomponer grandes problemas que se puedan evaluar y arreglar de mejor forma.

### 2.1.6. Monstruos de carnaval: Un referente inspirador

El proyecto "Monstruos de carnaval" fue desarrollado por el grupo de investigación "Artefacto" del programa de diseño gráfico de la Universidad de Nariño. Nos pareció un referente importante debido a su relevancia cultural en tanto que su objetivo era promover los personajes de la tradición oral nariñense en niños de diez años a través del uso de herramientas tecnológicas de última generación como las tablets o la impresora 3D. Debido a su similitud con lo que nosotros buscamos nos pareció un referente con el cual podríamos basarnos en algunos aspectos. A continuación expondremos de qué se trata este proyecto:

*"El proyecto nace como iniciativa para reducir brecha digital de segunda generación en niños de población vulnerable. Para esto contamos con la colaboración de ocho niños de un colegio en la ciudad de Pasto menores de diez años para desarrollar sus habilidades con las nuevas tecnologías.*

*Este proceso contó con varias etapas: la etapa de sensibilización en la cual dialogamos con los niños sobre el "Carnaval de negros y blancos", les pedimos que contaran una historia de un monstruo que saliera en los carnavales del 5 y 6 de San Juan de Pasto. Pasamos luego a la etapa de modelación en la cual a través de una herramienta de trabajo de Autodesk para Ipad convirtieron su historia imaginaria en un objeto volumétrico y modelado. Este monstruo creado volumétricamente se le exportó en un archivo spi y se pasó a una tercera fase que es la que denominamos fase de impresión en la cual utilizamos una impresora 3D Makerbot con la cual imprimimos los monstruos hechos por los niños para mostrarles el resultado de su volumetrización. Con las figuras impresas, se pasó a la etapa de volumetrización con las técnicas del carnaval, la idea es desarrollar habilidades tecnológicas pero también formación sobre habilidades culturales específicamente sobre las herramientas y los procesos que se utilizan para desarrollar carrozas y figuras volumétricas en el carnaval de blancos y negros. Se desarrolló en un volumen de un tamaño mucho mayor siguiendo técnicas del carnaval junto con los niños, finalmente aprendieron el manejo de la herramienta tecnológica y el procedimiento con el cual se desarrollan las carrozas del carnaval." Entrevista a Carlos Córdoba Cely – Director del grupo de investigación Artefacto del departamento de Diseño, Universidad de Nariño. (Córdoba, C. 2013)*

Lo más interesante de este proyecto es su interés por incluir a los niños en todo el proceso de diseño y su objetivo educativo, por lo que fue uno de nuestros referentes más importantes para desarrollar nuestro proyecto. Obviamente no seguimos los mismos pasos, pero nos dió ideas de cómo estructurar nuestra propuesta.

### 2.1.7. Interactividad del prototipo con los niños y niñas

En el transcurso de nuestra investigación nos surgió un gran interrogante: ¿Qué es interactividad?, Bustamante (2008, p. 53) afirma que:

*"en una conversación entre dos personas se cumplen los requisitos básicos para que haya interactividad; no existe linealidad en el desarrollo del mensaje, los emisores/receptores intercambian papeles constantemente, esto se ve tanto en charlas como en chats."*

Entonces encontramos que uno de los requisitos para que haya interactividad es que no haya linealidad, sino que los usuarios puedan desarrollar su propio recorrido.

De acuerdo a Bustamante (2008, p. 54 -58):

*"Para que algo sea interactivo es importante que posea ciertas cualidades, tales como:*

*- La posibilidad de retroalimentación*

- El control
- La creatividad
- La capacidad de adaptación
- La productividad.

**La retroalimentación**, de no existir este esquema de doble vía donde el receptor se pueda convertir en transformador del mensaje, no podría haber interacción; se trata de un proceso recíproco, continuo y constante que se convierte en eje central del proceso interactivo.

**El detalle del control** va encaminado a administrar un orden que pueda proveer al usuario una experiencia que lo incentive a despertar los demás factores que impliquen una buena retroalimentación.

**La creatividad** debe ser un proceso que permita e incentive al receptor a poner su marca personal, única y por lo tanto, genuina a la hora de implementar el concepto de interactividad.

**La capacidad de adaptación** se refiere a la mutabilidad del elemento interactivo para nutrirse y reformarse de acuerdo con la retroalimentación dada; por lo cual es primordial garantizar la flexibilidad, la observación constante, y el ambiente para que estas ideas se materialicen.

**La productividad** es el proceso que relaciona la idea de los recursos y elementos utilizados y sus resultados en términos de efectividad para brindar el control aparente que quiere tener el receptor sobre el mensaje.

#### Niveles de interactividad

La interactividad no es algo absoluto, aunque podemos decir que algunas cosas son interactivas y otras no lo son, en la mayoría de los casos existen ciertos grados o niveles de interactividad, esto se determina dependiendo del grado de control, retroalimentación, creatividad, comunicación, capacidad de adaptación y productividad que se presente.

Estos niveles podrían ser definidos así:

- **Nivel 0: Falta de interactividad**

Por ejemplo a un discurso en medio de un evento,

- **Nivel 1: No intervención**

Por ejemplo un programa de televisión, un periódico o una revista.

- **Nivel 2: Intervención mental**

Por ejemplo una pintura, una escultura o preguntas durante una conferencia.

- **Nivel 3: Intervención en el ritmo de presentación del mensaje**

Por ejemplo una página web, ya que en ella el usuario puede trasladarse de un contenido a otro interrumpiendo la lectura lineal.

- **Nivel 4: Intervención en el mensaje (Selección información/respuestas)**

Por ejemplo un libro interactivo donde se eligen las decisiones del personaje y esto conlleva a situaciones diferentes.

- **Nivel 5: Intervención más allá del mensaje**

Un ejemplo de este caso es un grupo de niños jugando a las escondidas, una conversación o la construcción y decoración de una casa.

Con base en lo expuesto por Bustamante (2008), podríamos afirmar que lo que buscamos con nuestra propuesta, es diseñar un mensaje en el cual el usuario recorra una narración que parte de un guión, y en el cual lo que buscamos es que él o ella se encuentren con ciertas características narrativas, que le introduzcan a un mundo que le permita conocer particularidades del personaje que protagoniza la historia. Lo que hace que esta experiencia sea interactiva es el hecho de que el usuario pueda recorrer

los escenarios, y tenga que tomar decisiones de movimiento y pasar ciertas pruebas de habilidad para poder avanzar y así superar todas las pruebas para finalmente recorrer toda la historia.

Consideramos que este prototipo logra un nivel de interactividad 4, debido a que el usuario puede, a través del controlador, interferir la historia del juego, puede decidir el ángulo de la cámara, aunque siempre va a estar limitado por los requerimientos establecidos por el diseñador y programador del videojuego para poder avanzar a la siguiente estación. La retroalimentación se presenta cuando el juego responde a sus logros o fracasos en el recorrido. Sin embargo, no puede añadir cambios estructurales a la narrativa, o dónde pueda colocar su “marca personal” al momento de hacer uso de nuestra propuesta. Con este prototipo queremos proponer un acercamiento a una experiencia interactiva, y a la vez divertida, en la cual el usuario pueda reconocer estas historias, apropiarse del personaje y entretenerse unos minutos a lo largo de la experiencia que resume todo el proceso que hemos desarrollado para llegar a la concreción de esta propuesta.

<b>Interactividad del prototipo Buscaspantos</b>		
<b>Requisitos</b>	<b>Ventajas</b>	<b>Desventajas</b>
<b>Retroalimentación</b>	El usuario recibe respuesta al ver que al darle una orden al prototipo esta se reproduce en la pantalla.	
<b>Control</b>	El prototipo le brinda al usuario los links y herramientas necesarias para que avance a lo largo del juego.	
<b>Creatividad</b>		El prototipo no le ofrece al usuario la opción de colocar su marca personal en el juego.
<b>Adaptación</b>	Buscamos que el prototipo aumente su nivel de dificultad a medida que el usuario avance en el recorrido.	
<b>Productividad</b>	Este juego es efectivo en tanto que relaciona los recursos y elementos con los resultados. Esto se refleja en la experiencia del usuario.	
<b>Nivel de interactividad: 4</b>		

## 2.1.8. El videojuego como herramienta para conocer la narrativa Buscaspantos

Desde hace algo más de dos décadas los videojuegos han venido tomando una posición importante en el sector del entretenimiento, especialmente para los niños, quienes encuentran en estas plataformas una buena opción para ocupar su tiempo y compartir experiencias con otros niños. Por consiguiente, decidimos que el videojuego es la herramienta que puede motivarlos a conocer las historias de espantos del departamento del Cauca de una forma divertida y emocionante.

Al hablar de narrativa Buscaspantos nos referimos al contenido que se construyó gracias al proceso de indagación y obtención de información por parte de los diferentes actores,

y lo conseguido en el desarrollo de los talleres con los niños y niñas de la institución Antonio García Paredes. El resultado de todo este proceso se ha comprimido en una narrativa que se concentra en el personaje del Duende, con el cual queremos probar las capacidades y alcances que tiene un producto audiovisual con contenido local.

Consideramos que el diseño y desarrollo de videojuegos con fines educativos hace parte de la elaboración de materiales didácticos y actividades de aprendizaje, que pueden ser cruciales en el momento de planear contenidos para los programas académicos que se implementan para nuestro sistema educativo tanto de primaria como secundaria y educación superior. Por lo que consideramos que es una gran oportunidad para enlazar los planes curriculares con estas especialidades tecnológicas, vínculo en donde el diseño puede jugar un papel fundamental.

Consideramos de gran relevancia tener en cuenta la propuesta de Gil (2014, p.944) quien propone:

*“un posterior y arduo análisis sobre el uso de estas herramientas de autor y herramientas que permitan la generación de Objetos de Aprendizaje, los cuales nos permiten plantear nuevas formas de desarrollo de material educativo y nuevas metodologías.”*

Sabemos que uno de los grandes potenciales de nuestro producto es proporcionar experiencias de aprendizaje fuera del aula o incluso dentro de ella, pero saliéndose del esquema de la educación tradicional, una educación más contextualizada, creando puentes entre la realidad y la situación de aprendizaje en la que participan los estudiantes. De ahí que cualquier lugar físico puede convertirse en un escenario de formación estimulante, basado en el mundo real y, por lo tanto, proporcionar aprendizajes más significativos.

En función a lo expresado en este trabajo, nuestra investigación tiende a un objetivo concreto, diseñar e implementar un prototipo de Objeto de Aprendizaje con el fin de obtener una experiencia por parte de los usuarios en donde ellos conozcan, aprendan, se apropien de contenidos a la vez que se entretienen haciendo uso de una alternativa tecnológica.



3

# Planeando las misiones



### 3.1. Metodología para lograr los objetivos

**R**ecordemos que los tres objetivos a conseguir son:

- Reconocer los relatos sobre espantos de la tradición oral del Cauca.
- Apropiarse de los relatos sobre espantos de la tradición oral del Cauca.
- Entretener a través de un producto que represente los espantos del Cauca.

Para lograrlos hemos establecido los siguientes criterios:

- Talleres de creación e ilustración.
- Del relato a lo bidimensional y luego a lo tridimensional.
- Promover procesos de aprendizaje lúdico y creativo que nos permitan representar personajes de los relatos de espantos de las tradiciones orales de Popayán.

Por lo tanto, para lograr estos objetivos desarrollamos la siguiente metodología:

#### **a. Recopilar relatos de la tradición oral acerca de los espantos de Popayán.**

- Obtener información escrita de fuentes primarias.
- Entrevistar a personas de la tercera edad y expertos en el tema.
- Descubrir cuáles son las historias que los niños y sus padres/abuelos conocen.
- Categorizar la información recopilada teniendo en cuenta la apariencia o características físicas, poderes y localización del espanto.

#### **b. Incluir a los niños en el proceso de proposición gráfica con base en los relatos.**

- Realizar actividades de acercamiento y empatía del tema con el público objetivo.
- Definir las características de los personajes con el público por medio de talleres.
- Seleccionar los personajes a prototipar.
- Establecer con los niños las características ambientales que rodean al personaje.
- Desarrollar prototipo 2D del personaje con base en las propuestas gráficas y narrativas desarrolladas por los niños a lo largo de los talleres.

#### **c. Generar prototipo 3D con base en las propuestas y retroalimentación de los niños.**

- Recibir retroalimentación de los niños y niñas acerca de la propuesta gráfica bidimensional.
- Definir características narrativas y estéticas del prototipo 3D (modelado, retopología, mapas de UV, rigging, animación, guión, mecánica del juego, diseño de escenarios, programación C#, grabación, edición e instalación de audio y diseño de interfaz.)
- Preparar la exhibición del prototipo.

#### **d. Recibir feedback o retroalimentación por parte de los niños, sus padres y otros espectadores sobre los productos desarrollados por medio de una exhibición.**

- Concretar el espacio de exhibición.
- Preparar el espacio para una exhibición que potencialice el producto.
- Desarrollar un medio para la recopilación de resultados por parte de los usuarios.

4

# Buscando a los Súper Agentes



Al hablar de relatos de espantos es necesario buscar las fuentes más apropiadas para que nos cuenten historias de esta índole, es por eso que comenzamos nuestra indagación acercándonos a algunas comunidades y personas que nos pudieran hablar más a profundidad acerca del tema. Fue así como conocimos a los siguientes actores los cuales fueron de gran ayuda para comenzar a recolectar datos acerca de aquellos personajes misteriosos de los mitos y leyendas de Popayán y el Cauca.

## 4.1. Actores

- **Hogar para la tercera edad, perteneciente al programa Colombia Mayor ubicado en el Hogar Infantil Pablo VI del barrio Alfonso López (Calle 15 N° 6-77)**

Gracias a la colaboración de Sergio Astaiza, diseñador gráfico quien estaba desarrollando su trabajo de grado con este hogar para adultos mayores, pudimos acordar varias **entrevistas** muy informales, en las cuales nos sentábamos en mesa redonda para conversar con las señoras acerca de las historias que ellas conocían sobre los espantos de Popayán. Estas entrevistas fueron nuestro primer acercamiento verbal con personas que conocían del tema, y lo que encontramos allí fue de gran ayuda. Ellas nos hablaron acerca de los siguientes personajes: La Viuda, El Pájaro Pollo, El Morrocoy, La Patasola, El Guando, El Descabezao, El Chiflador y El Duende.

- **Estampas de mi ciudad Popayán / Jaime Vejarano Varona (Vejarano, J. 2005)**

**Libro** en el cual encontramos varias historias sobre espantos de Popayán de manera muy detallada, por lo cual consideramos este texto como fuente de información.

- **Jorge Coral (Coral, J. 2014)- Coordinador del programa de Música 2014-II y docente del departamento de Música de la Facultad de artes Universidad del Cauca.**

Quien amablemente nos concedió una **entrevista** para compartir sus experiencias acerca de cómo era la interacción familiar de antaño en torno a las historias de espantos. Con su estilo particular y su interesante forma de contar historias nos envolvió en relatos donde aparecieron duendes, guandos, brujas y diablos. El profesor Jorge, oriundo del sur-occidente del país, conocedor de todas estas costumbres, fue la persona que más nos ilustró acerca de las formas en que estos personajes actúan, dónde habitan y qué se puede hacer para evitar ser atacado por uno de estos seres espantosos.

- **Jesús Octavio Ruíz Carvajal (“Chucho”) (Ruíz, J. 2000)**

Autor del **libro** “Espantos Mitos y Leyendas En prosa y en verso”. Nacido en Almaguer, Cauca. Estudió Literatura y Lengua Castellana en la Facultad de Humanidades de la Universidad del Cauca. Enfocado al servicio de la cultura y el arte popular. La mayor parte de su vida docente la ejerció en los municipios de Almaguer y el Patía de donde surgió la inspiración para escribir este texto publicado en diciembre del 2000. En esta publicación encontramos una amplia gama de espantos del Cauca entre los que se encuentran: La Madre del Ganao, La Leyenda del Manzanillo, Rufino Angulo, Sinforsoso Urresti, El Descabezao, Los Comeniños, San Antonio y el Demonio, Los Espantos de Almaguer, El Duende, La Turumama, El Guando, La Bruja, La Viuda, Leonardo y El

Diablo, La Machera de Celiano, Juanita La Pescadora y La Piedra Rajada.

• **Nadia Alina Peña Moreno de 15 años de edad, estudiante del Instituto Técnico de Santander de Quilichao.**

En la **cartilla** que publicó la Gobernación del Cauca denominada “El Cauca te cuenta cuentos” (Gobernación del Cauca, 2009, p. 18-21) encontramos un texto escrito por esta estudiante quien participó en este concurso de escritura sobre mitos y leyendas del Cauca en el año 2009. Su texto llamado “La enamorada del Duende” nos pareció un insumo útil para esta investigación debido a su narrativa y los elementos que narra acerca del contexto en el que habita y actúa el Duende.

## 4.2. Definición del público objetivo

Consideramos que nuestro público objetivo debían ser niños entre los nueve y once años de edad. Que estuvieran cursando sus estudios en una institución educativa pública o privada. Esta decisión la tomamos porque consideramos que a esta edad tanto los niños como las niñas tienen un nivel de desarrollo apto para llevar a cabo las actividades que planteamos para lograr nuestros objetivos. Y teniendo en cuenta que están dentro de un contexto educativo, sabíamos que tendrían la disposición para desarrollar los diferentes talleres que habíamos programado.

Con base en los siguientes pedagogos encontramos ciertos elementos con los cuales reafirmamos nuestra posición previamente expuesta:

De acuerdo a Piaget (Mounoud, P. 1996):

*“Alrededor de los 9/10 años el niño y la niña están en la capacidad de analizar una situación desde el principio al fin y regresar al punto de partida, o bien para analizar un acontecimiento desde diferentes puntos de vista y volver al original.”*

Lo cual nos sirve en el momento de narrar las historias de espantos y que ellos hagan asociaciones del relato con su contexto actual.

Por otro lado, Mounoud (Ibíd., 1996) cita a Piaget cuando dice que en esta etapa:

*“Se desarrolla principalmente el respeto y la voluntad. El respeto en tanto se inicia un sentimiento de justicia y la voluntad que surge como reguladora de la energía tomando en cuenta cierta jerarquía de valores. La voluntad es el verdadero equivalente afectivo de las operaciones de la razón.”*

Estos dos elementos repercuten en las relaciones sociales del niño. Se interesan por la existencia de reglas que definan sus actividades. Las respeta y hace respetar, si alguien viola una ley, está cometiendo una injusticia y por lo tanto se merece una sanción. Es aquí donde lo moral entra en juego.\*

De acuerdo a Erikson (Bordignon, 2005):

*“De los seis a los trece es la etapa de la niñez donde se desarrolla el aprendizaje cognitivo, para la iniciación científica y tecnológica; para la formación del futuro profesional, la productividad y la creatividad. El niño y la niña tienen condiciones para observar los ritos, normas, leyes, sistematizaciones y organizaciones para realizar y dividir tareas, responsabilidades y compromisos.”*

Con base en esto, encontramos un aporte importante y es que las niñas y niños en esta edad demuestran un interés hacia lo tecnológico, (visto como la relación entre la técnica y el conocimiento para lograr un fin) algo que es



\* Los relatos de espantos no solo son para dar miedo, sino que tienen una connotación moralizadora, no tanto desde los principios católicos cristianos, o por lo menos esa no es nuestra intención. Lo que nos interesa es fomentar en los niños una actitud consciente hacia el mejoramiento del comportamiento hacia el otro y hacia la naturaleza.

de gran utilidad para nuestro proyecto, debido a que a través de los talleres nos interesa indagar acerca del proceso en que los niños desarrollan su personaje y cómo podemos aprovechar sus aportes para llegar a una propuesta coherente.

Para Vygotsky (2008),

*“(...) el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y moldea los procesos cognitivos.”*

Por consiguiente y con base en lo anterior, consideramos muy relevante este aporte de Vygotsky debido a que nos resume con claridad los elementos que convergen en este proyecto: Teniendo como enfoque los imaginarios de los niños y niñas, es esencial entender que estos no surgen de la nada, sino que son el producto de la relación con otros niños y demás personas con que se relaciona en la escuela, en su barrio, además de sus padres y parientes. Por lo que es de gran importancia saber cómo influye la sociedad incluyendo los contenidos que recibe diariamente a través de la televisión y las nuevas tecnologías.

### ¿Por qué decidimos desarrollar el proyecto en el Colegio Antonio García Paredes?

Luego de un recorrido por diferentes zonas de Popayán encontramos al sur del municipio esta institución, en la cual fuimos atendidos muy amablemente por el coordinador Benjamín Bonilla quien nos dio su respaldo entero al desarrollo del proyecto. Los criterios que nos habíamos planteado para elegir el colegio no eran muy complejos, lo único que requeríamos es que fuera una institución educativa pública o privada ubicada en Popayán donde pudiéramos desarrollar los talleres con niños entre nueve y once años y que tuvieran acceso a dispositivos móviles con el fin de desarrollar el testeado del prototipo final. El colegio es de carácter público, sus salones son amplios y tienen la capacidad para albergar entre 30 y 40 estudiantes. Luego de exponerle los criterios al coordinador, afirmó que el colegio contaba con veinte tablets y que estaban a disposición para la ejecución del proyecto, por lo tanto dimos inicio a la fase de interacción con el grado 601 de la jornada tarde. Algo que nos llamó mucho la atención fue la reacción del coordinador, pues al explicarle el proyecto él se interesó mucho y dijo que encajaba perfecto con un programa del gobierno local denominado “Cátedra Popayán”\* el cual busca incentivar y promover la cultura en los niños y niñas del municipio, por lo que nos pidió que le dejáramos una memoria o registro de lo realizado con los niños para incluirlo en este programa, nosotros estuvimos de acuerdo puesto que es una ventana que se abre para mostrar nuestro trabajo.

La siguiente información fue suministrada por la docente Diana López, directora de grupo, acerca de las características socio-económicas del curso en general:

*“Al grado 601 de la institución educativa Antonio García Paredes de la jornada de la tarde lo conforman 35 estudiantes (24 niñas y 11 niños) de estrato 1 y 2, la mayoría. De los 35 hay 4 estrato 3, hijos de empleados. El resto de padres y madres trabajan en oficios varios (casas de familia, vendedores ambulantes, construcción, motorismo, etc.). La mayoría de estudiantes viven en barrios aledaños al colegio como Primero de Mayo, Villa Colombia, Vereda El Túnel, Dos Brazos, Limonar, La Ladera, Recuerdo Sur, Vereda Salvador, Valle del Hortigal. Un niño vive en Lomas de Granada y otro en María Occidente. Aproximadamente diez estudiantes viven en hogares formados por papá y mamá, otro tanto viven sólo con mamá y hermanos.*

*El nivel académico de los padres, en su mayoría, no han terminado la primaria, aproximadamente seis de ellos han logrado estudios universitarios. El rendimiento académico de veinte estudiantes es bueno, diez aceptable y cinco bajo. La mayor dificultad académica radica en el bajo nivel en comprensión lectora y escritura; la irresponsabilidad y poco acompañamiento por parte de los acudientes es otro factor preocupante.”*



\* Cátedra Popayán es un proyecto pedagógico implementado por la Secretaría de Educación municipal, que busca hacer de la ciudad un objeto de estudio e investigación, para que los estudiantes comprendan el sentido humano del territorio que habitan con el cuerpo y la mente, la memoria y la imaginación, el lenguaje y el hábito cotidianos.

### 4.3. Primeras apariciones de los espantos

La información que expondremos a continuación son los relatos que obtuvimos a través de los actores que mencionamos anteriormente y tiene como fin organizar los datos teniendo en cuenta el autor o fuente de información, la localización del espanto, cuáles son los poderes que le atribuyen y por último su apariencia ó características físicas. El objetivo es establecer una primera búsqueda de información, la cual nos servirá para contrastarla con el imaginario que los niños tienen sobre estos personajes.

Comenzaremos con El Duende y posteriormente haremos la descripción del Guando.

#### El Duende

Por Jaime Vejarano Varona en “Estampas de mi ciudad Popayán” (Vejarano, J. 2005)  
**Localización:** Todas las regiones de Colombia. campos, ciudades, pueblos, caseríos y veredas. Recorrían siempre los lugares donde reinaba la penumbra, de manera que su figura era imprecisa, lo que impedía a quienes lo vieron hacer una descripción aproximada de sus rasgos físicos.

**Poderes:** Atormenta a las personas de cualquier edad, en especial a las muchachas casaderas que tienen novio, hasta enfermarlas. Les ocasionan espantosas pesadillas durante el sueño y les dejan moretones y arañazos. Desordenan y esconden las cosas. Provocan tempestades y asustan a los desprevenidos. Raptan a los niños que están sin bautizar. Solían emitir sonidos ululantes que infundían miedo a quienes los escuchaban. En los campos se le veía montar a caballo y con frecuencia aparecían en las crines de cabeza y cola de estas bestias unas trencillas ensortijadas, cuyo origen nadie ha podido explicar con claridad.

Los duendes cuando llegan a determinadas regiones se meten por todas partes y todo lo embrollan y esconden; su especialidad es tirar piedras a las casas, y en muchos casos, lluvias de piedras. Les gusta correr baúles, camas y hacer ruidos extraños que causen espanto a las gentes; persiguen a las muchachas casaderas, día y noche, hasta que las desesperan y enferman. Los duendes provocan tempestades, cuidan o destruyen los campos. Hacen jugarretas a los hombres y asustan desprevenidamente. A veces se aparecen en forma de enanitos o de niños pequeños con trajes llamativos de color rojo y verde, y llevan sombreros de paja de alas enormes en la cabeza, a veces tocan flauta o tiples.

**Características físicas:** Figuras de niños pequeños o enanos, vestidos de rojo y verde que llevan un gran sombrero en la cabeza. Individuo fantasmal de muy baja estatura, rechoncho, de enorme sombrero y que camina contoneando el cuerpo al ritmo de las mangas demasiado largas de un saco desmesurado para su baja estatura.

Por Hogar para la tercera edad “Colombia Mayor” ubicado en el Hogar Infantil Pablo VI del barrio Alfonso López (Calle 15 N° 6-77)

**Localización:** En el campo, por los ríos y las cuevas.

**Poderes:** En ocasiones se oye que llora como un bebé. Le encanta hacerles trenzas a las niñas, y también a los caballos. Además le gustan las niñas y mujeres de nombre Isabel o que tengan ojos verdes. A las niñas que atrae las lleva a las cuevas.

**Características físicas:** Es un niño vestido de blanco, con los pies volteados o hacia atrás con un sombrero grande y puntudo.

Por Jorge Coral, Profesor de Folclor - Coordinador del programa de Música Facartes Unicauca (Coral, J. 2014)

**Localización:** “En Silvia, por allá por la vereda del Tengo y las Tres Cruces hablan mucho del Duende, y por ejemplo en Guambía y en todos los cabildos y veredas hablan también mucho de este personaje. En algunos lugares del Cauca en límites con Nariño. En otros lugares de acá del Patía o del Rosal ó Bolívar”

**Poderes:** “Consideran que es un ser tan bueno como tan malo, como quiera ser, especialmente con los niños. Son juguetones, buenos y les hacen chistes y los acompañan.

El Duende en algunos lugares del Cauca en límites con Nariño puede ser dañino ó puede ser juguetón ó puede ser enamorado ó una cantidad de cosas dependiendo de la figura que él se quiera transformar. Un juguetón se distingue cuando usted llega a la casa y no encuentra las cosas que ha dejado.

Los enamorados son los que se enamoran de todas, más que todo de las que se llamen Marta, Isabel, Rosa, Margarita, o sea las que tienen nombre de flores y de las Martas. Si ellas no le hacen caso entonces les corta el cabello, les corta la ropa, les daña lo que sea. Pero si por el contrario, la niña le hace caso, ella suele perderse y ser encontrada cerca a una quebrada. Por otro lado, no solo hay duendes sino también duendas con quienes sucede lo mismo que con los duendes. Ahora, por ejemplo, cuando se trata de los duendes malignos se dice que es porque tiene que ver con la naturaleza, cuando la gente dice que usted se porta mal entonces llega un duende. Existe, además, el duende envidioso que le tiene envidia a las personas que progresan, por ejemplo, si un hombre se casa con una mujer bonita o si se casa con la mujer de la que él estaba enamorado.”

**Características físicas:** “Es un muñequito chiquitito, lo único que es común en todos los lugares es que tiene un sombrero bastante grande y terminado en punta. En otros lugares de acá del Patía o del Rosal ó Bolívar no es niño sino adulto y dicen que es muy arrugado, en algunos lugares dicen que es muy velludo, con ojos saltones y con cabello largo y el sombrero más redondo al contrario de Guambía que es más puntudo.”

Por Jesús Octavio Ruíz en “Espantos Mitos y Leyendas En prosa y en verso” Carvajal (Ruíz, J. 2000)

**Localización:** “En el campo, vive en las cuevas cercanas a los riachuelos y fuentes de agua.”

**Poderes:** “(...)Ya por la noche llegaron los padres de Margarita hasta la humilde casita y a la niña no encontraron. Ellos se desesperaron, como también sus vecinos...entonces del monte vino el grito del duende malo. Un chillido peculiar que es al tiempo risa y llanto, como un burlesco canto que sale del Más Allá se extendió en la vecindad. La madre dijo llorando: Se llevó a mi tierno encanto ¡Maldito duende infernal! Enduendada, embrujada! así estaba la niñita, porque a nadie conocía. Su mirada era extraviada, absurdas cosas hablaba, mientras se resistía a dejar la cueva fría que ya la tenía por casa. Por las noches el duende se reía en el techo de la casa. Otras veces por las ventanas con fuerza las sacudía... y mientras tanto la niña que continuaba embrujada, sin importarle ya nada a carcajadas reía. Los días fueron pasando con sus pasos tristes, lentos y los padres no supieron cómo ahuyentar al malvado que chillaba en todo lado, mezcla de risa y lamentos...y entre la lluvia y el viento, el duende era escuchado. En la casa campesina, cuando el almuerzo servían se escuchó al duende gritar ... y en el caldo al observar "ñoña" y lombrices había.”

**Características físicas:** “Cuando la niña estaba descansando vio como un niño pequeño, con un gesto muy risueño, con agua estaba jugando. Su carita era un encanto, sus ojitos todos llenos de picardía sin freno... y entonaba un raro canto. Margarita entusiasmada, observa cómo el niño se le acerca despacito y tres frutas le regala: naranja, fresa y guayaba pone frente a sus ojitos .. y se retira en sigilo a jugar en la quebrada. Más tarde, a su amiguito observó...entonces un viento fuerte lo vistió todo de verde y con un sombrero alón. El niño sonrió con unos enormes dientes y torcidos pies de duende a la niña le mostró.”

Por padres y abuelos en un informe que tenían que entregar los niños como misión en el proceso de indagación. (En el capítulo 7 se encuentra la explicación detallada sobre este informe.)

**Localización:** \*Cerca al río del barrio Salvador al sur de Popayán. \* En el Morro. \* En peñas y bosques. \*Senderos naturales de Popayán. \*En todo lado.

**Poderes:** \* Asustar. \*Alteran el orden natural de las cosas. \*Desaparecen a su víctima y lo matan en la cueva. \*Llamar la atención. \*Se convierten en personas y animales y dominan caballos y vacas. \*Se pueden hacer invisible.

**Características físicas:** Es niño, tiene sombrero, dientes afilados, tiene un brazo de hierro y otro de lana. \*Es pequeño, sombrero grande, orejas largas, pies torcidos y no se deja ver la cara. \*Pequeño niño de ocho años, arrugado y verde. \* Pequeño, cara arrugada, pies torcidos y dientes dañados. \* Tiene sombrero grande, pies torcidos y es verde. \* Pequeño y usa botas con puntas.

Por los niños desde su imaginación en el desarrollo de los diferentes talleres (En el capítulo 7 encuentra la explicación de cómo se hizo la obtención de estas versiones.)

**Localización:** \* Vive en las montañas con la Duenda. \* Vive solo y en todas partes. \* Vive con ratas y cucarachas en un teatro abandonado. \* Vive solo, en las montañas y cuevas oscuras.\*

**Poderes:** \*Le gusta asustar a las niñas y después se las come. \* Asustar a la gente y come cucarachas, ratones e insectos. \* Asustar y jugar con los niños y después se come los cerebros. \* Perseguir a la gente y asustarlos y comerse los cerebros. \* Asusta a los niños y se come las orejas.

**Características físicas:** \* El duende se llama Peke tiene 60 años es chiquito, tiene sombrero, pies torcidos y es llorón. \* El Duende se llama Manuel, 95 años, es arrugado, pequeño, feo, pies torcidos, verde, celoso, bravo, triste y solo. \* El duende tiene 100 años es contento, bajito, arrugado, amable y juguetón. \* Es un duende zombi que se llama “Pequeño Caníbal”, tiene 23 años, grita y salta, es pequeño, tiene una parte robot y otra esqueleto, y tiene patas de palo, es bromista, gracioso, saltarín y llora si los niños no se asustan. \* Canchistir tiene 28 años, es anciano, arrugado, pequeño, feo, gruñón y con unas uñas muy largas. \* Juan tiene 300 años, es pequeño, usa gorra, es arrugado, bravo y triste.

## El Guando

Por Jaime Vejarano Varona en “Estampas de mi ciudad Popayán” (Vejarano, J. 2005)

**Localización:** Ciudades de origen colonial, en Popayán se encuentra por los alrededores del barrio "Pandiguando" camino del cementerio.

**Poderes:** Si el Guando atrapa a su víctima lo encierra en el ataúd donde lleva el difunto y desaparece.

**Características físicas:** Se dice de una procesión fúnebre nocturna, que desfilaba llevando en parihuela un cadáver. La componían cuatro cargadores y cuatro alumbrantes y se los veía recorrer entre la media noche y la una de la madrugada por los alrededores del barrio "Pandiguando", camino del cementerio. Los rezos y los lamentos que daban los caminantes, producían terror entre los vecinos, de modo que preferían encerrarse en sus casas y prender velas por el alma del difunto.

Por Hogar para la tercera edad “Colombia Mayor” ubicado en el Hogar Infantil Pablo VI del barrio Alfonso López (Calle 15 N° 6-77)

**Localización:** Se encuentra en Pandiguando, barrio cercano al cementerio.

**Poderes:** No mencionaron ninguno

**Características físicas:** Se trata de un ataúd al cual se le oye crujir la madera.

Este es llevado por una especie de procesión, los que llevan el ataúd no se les puede ver el rostro aunque llevan unas velas.

Por Jorge Coral, Profesor de Folclor - Coordinador del programa de Música Facartes Unicauca (Coral, J. 2014)

**Localización:** “En Pandiaguando, dicen que allá aparecen mucho los Guandos, que por eso es que le llaman Pandiguando que porque unos dicen que allá había una panadería donde el pan era hecho por el Guando. Este espanto, en la costa del pacífico, es el mismo sino que allá dicen que lo ven en el mar.”

**Poderes:** “Aquella persona que ve al Guando se lo carga, es decir, que es metido al ataúd y se lo lleva. Aunque también dicen que a los que no se lleva les deja un pedazo de canilla la cual tienen que preservar durante todo el año hasta la próxima semana santa y esperar que vuelva a pasar para devolvérsela.”

**Características físicas:** “Un señor que era muy rico que había muerto y que lo llevaban en andas como en una tabla larga hecha de guaduas y ahí llevaban al muertito y que iban pasando por el río Molino y que por ahí se cayeron y que apareció un diablo y se llevó a todos los que iban cargándolo y que por ahí había cerca una panadería y algunos dicen que es posible que haya sido el dueño de la panadería el muerto y que pues se lo llevó el diablo.”

Por Jesús Octavio Ruíz en “Espantos Mitos y Leyendas En prosa y en verso” Carvajal (Ruíz, J. 2000)

**Localización:** “Son muchos los campesinos que dan fe de su existir y lo han mirado salir, sobre todo en los caminos... y la gente que lo ha visto, nos comentan por aquí, que

pocos pueden vivir, sin temores y tranquilos. La noche puso en el campo su manto de oscuridad, para de negro llenar las horas del Jueves Santo.”

**Poderes:** “Quedaron paralizados uno delante del otro, Juan Ángel con Isidoro, mudos y aterrorizados. Luego los descabezados les acercan el despojo y sobre sus fuertes hombros la chacana les cargaron. Estaban cargando El Guando! Rezaron entonces ellos: -Virgencita de los cielos libéranos de este espanto!!! Los dos estaban temblando\_ Quítanos este esqueleto! Apártanos de este muerto. Ayúdanos. Oh Dios santo!! Isidoro no aguantó y perdió el conocimiento. Juan Ángel salió corriendo con gran desesperación... se perdió de la región, pero pasado algún tiempo, trajo noticias el viento: Juan Ángel enloqueció.”

**Características físicas:** “Siendo las doce, caramba...alguien dijo: Escuchen eso... se oyen lamentos y rezos que vienen de la quebrada. -La puerta hay que cerrarla! Dijo una mujer con miedo- porque esta noche los muertos de las tumbas se levantan. La advertencia no se acaba, cuando frente a los hermanos se les aparece El Guando: Dos descabezados cargaban a un muerto sobre chacanas... y los huesos del espanto, debajo de un traje blanco terroríficos sonaban.”

Por padres y abuelos en un informe que tenían que entregar los niños como misión en el proceso de indagación. (En el capítulo 7 se encuentra la explicación detallada sobre este informe.)

**Localización:** \* En el barrio Pandiguando de Popayán. \*Zona rural o urbana.

\*Cementerios y Pandiguando. \*Caminos para asustar a camioneros y viajeros.

**Poderes:** Se apodera del espíritu de la persona. \*Paraliza a las personas. \*Mata al que lo mire. \*No tiene poderes.

**Características físicas:** Andamio de tablas o guadua. \*Ataúd con cuatro mulas.

\*Un paso que lleva almas pecadoras. \*Ataúd con cuatro monjes y la muerte va adelante.

\*Ataúd con sus respectivas velas y es llevado en hombros.

Por los niños desde su imaginación en el desarrollo de los diferentes talleres (En el capítulo 7 encuentra la explicación de cómo se hizo la obtención de estas versiones.)

**Localización:** No mencionaron ninguna.

**Poderes:** \* Asusta, paraliza e hipnotiza a las personas. \* Es tierno y cuando las personas se acercan se vuelve muy agresivo. \* Puede volar muy alto desde la tierra hasta la luna, y si las personas lo miran a los ojos los emborracha. \* Si alguien se acerca al ataúd el Guando los pica y los electrifica. \*Puede ser muy cariñoso con las personas que le tengan confianza. \*Puede ver en la oscuridad y si una persona lo mira de frente y a los ojos la persona puede quedar ciega. \* Hipnotiza y enloquece hasta matar.

**Características físicas:** No mencionaron ninguna.

Por la Secretaría de cultura, recreación y deporte en su página oficial //www.culturarecreacionydeporte.gov.co/bogotanitos/cuenta-la-leyenda/leyenda-del-guando

**Localización:** “Aparece a la orilla del camino, a la orilla de un río, cerca de un pantano o entre el bosque.

Sus apariciones más seguras tienen lugar en la víspera de los difuntos, o sea en las

fiestas de las ánimas. Dicen que en los lugares aledaños a los cementerios, causa gran pavor la tétrica procesión, portando sus acompañantes coronas, cirios y rezando en voz alta: se oye una voz cavernosa que dice: "meta el hombro compañero..."

**Poderes:** "Cuenta la historia que hace muchísimos años vivía un hombre muy avaro, grosero, terco y malgeniado, al que no le gustaba hacer obras de caridad, ni se compadecía de las desgracias de los demás. Los pobres del campo acudían a él a implorar su ayuda para sepultar a algún vecino, pero contestaba que no tenía obligación con nadie y que tampoco iba a cargar un mortecino. Además les advertía, que cuando él se muriese, lo echaran al río o lo botaran a una zanja donde los gallinazos cargaran con él.

Por fin se murió el desalmado, solo y sin consuelo de una oración. Los vecinos que eran de buen corazón, se reunieron y aportaron los gastos del entierro. Construyeron la camilla y cuando lo fueron a levantar casi no pueden por el peso que el difunto tenía. Entonces convinieron en hacer relevos cada cuadra, a fin de no fatigarse durante el largo camino al pueblo. Al pasar el puente de madera, sobre el río, su peso aumentó mucho. De pronto, se les zafó de las manos y el golpe sobre la madera fue tan fuerte que partió el puente y el muerto cayó a las enfurecidas aguas que se lo tragaron en un instante. Al momento, los hombres acompañantes bajaron a la corriente y buscaron detenidamente pero no lo hallaron ni a él ni al andamio. Lo que sí quedó por el mundo es su aparición fantasmagórica que atormenta a los vivos, haciendo estremecer al más valiente con el ruido de los lazos sobre la madera en un continuo y rechinante "chiqui, chiqui, chiquicha..."

**Características físicas:** "Para los que no saben o no han oído hablar del Guando, se dice que es una especie de andamio hecho de tablas o de guadua picada, en forma de camilla cubierta por una sábana blanca, bajo la cual se supone va el muerto. En algunas regiones del país lo llaman Guanco o Barbacoa. Cuentan que este espanto va acompañado de cuatro personas, que generalmente son los cargueros del muerto.

Las apariciones de este macabro espectáculo en la mayoría de las veces conmueve, no sólo por creer que en realidad llevan al difunto por ir los familiares acompañándolo, sino por el murmullo coral del rezo del Rosario y la Misa por su alma."

(Es importante tener en cuenta que los datos suministrados en esta unidad hacen parte de la indagación que hicimos en cuanto a lo oral y escrito a lo largo de las entrevistas, charlas y talleres con todos los actores involucrados. Posteriormente nos centraremos en cómo los niños participaron desde la gráfica para representar sus imaginarios. Ver capítulo 7)



5

# Diseñando los talleres



## 5. Diseño de talleres para la obtención de datos

Hasta este momento nos hemos concentrado en la recopilación de información textual que nos sirva como base para empezar a configurar los personajes desde los relatos de actores externos al colegio. Ahora llegó el momento de la interacción con los protagonistas y autores de este proyecto: los niños y niñas del grado 601 del colegio Antonio García Paredes y también sus padres y abuelos.

Para nosotros el diseño inicia desde la planeación, por consiguiente, en este capítulo especificamos las actividades que desarrollamos con los niños para obtener los resultados y datos suficientes hacia la concreción de los criterios y la consecución del prototipo. Para lograrlo planeamos siete talleres con el fin de que ellos y ellas representaran gráficamente sus imaginarios sobre los espantos de Popayán, teniendo como constante que se divirtieran a través de diversas actividades lúdicas y divertidas.\*

### Taller 1

**Tiempo aproximado:** 2 horas

**Acción a alcanzar:** Realizar actividades de acercamiento y empatía del tema con el público objetivo.

**Objetivos de la actividad:**

- Recopilar información de los niños y niñas acerca de sus gustos e intereses.
- Hacer un sondeo sobre qué conocimiento tienen sobre los personajes de espantos de la tradición oral caucana.
- Obtener información por parte de los padres y abuelos sobre los relatos de espantos que ellos conocen.



### Actividades:

#### 1. “Bienvenidos al proyecto BUSCASPANTOS”

A través de una breve introducción buscamos motivar a los niños a que hagan parte de un equipo de investigadores llamados “LOS BUSCASPANTOS”, el cual se encarga de buscar a los espantos de Popayán.

#### 2. Pasaporte BUSCASPANTOS

A los niños se les entregará un formato en forma de libreta en el cual ellos deben hacer un auto-retrato y escribir cuáles son sus principales gustos e intereses:

- Nombre
- Edad
- Programa de televisión favorito
- Videojuego favorito
- ¿Cuál de estos equipos tecnológicos tienes en tu casa? TV por cable, computador, tablet, Xbox, playstation o wii, psp, celular (gama alta, media, baja)
- Sitio de internet favorito
- Música favorita
- ¿Con quién vives en casa?
- ¿Qué sientes por tu familia?
- Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?
- ¿Has escuchado mitos o leyendas de Popayán?
- ¿Quién te las ha contado?
- ¿Qué personajes recuerdas?

#### 3. Entrevista a padres y/o abuelos (informe)

Los niños recibirán una hoja la cual deben completar con sus padres y abuelos en donde deben indagar acerca de cuáles personajes ellos conocen sobre espantos de Popayán y llenar los siguientes espacios:

- Características físicas
- Dónde vive
- Qué poderes tiene

\* Las actividades fueron inspiradas en el texto “Gramática de la Fantasía” de Gianni Rodari (Rodari, G. 1983).

## Taller 2

**Tiempo aproximado:** 1 ½ hora

**Acción a alcanzar:** Definir las características de los personajes con el público por medio de talleres.

### Objetivos de la actividad

- Hacer una lista de los espantos encontrados por los niños desde la información suministrada por sus padres y abuelos.
- Saber cuál es el espanto que más les llama la atención a cada niño y niña.



### Actividades:

#### 1. Recolección de informes

Recoger los informes traídos por los estudiantes y hacer una lista de los espantos teniendo en cuenta cuáles son los que más se repiten.

#### 2. Indagación sobre su experiencia

Hacer un sondeo de la experiencia y la percepción de los niños al recopilar las historias de espantos con sus padres y abuelos.

#### 3. El cadáver exquisito se revela (cartelera)

Armar filas de siete personas alejadas del tablero y en dirección a este. A cada grupo se le entrega un pliego de papel para que lo pegue en el tablero. Luego deben volver a la fila y prepararse para la competencia, a cada uno de los primeros de cada fila se les entrega un marcador.

El moderador escribe en cada pliego de manera aleatoria el nombre de un espanto de los que se encontraron en la investigación con los padres y abuelos, entonces al terminar de escribir el espanto asignado cada grupo debe dar la señal para que cada integrante corra hacia el tablero y dibuje sobre el pliego una parte del espanto que les corresponde, terminado el tiempo debe regresar a su fila y hacer el relevo del marcador al siguiente compañero. La actividad termina cuando el moderador considere que los espantos han sido terminados.

Al terminar la actividad anterior, se escriben en el tablero los espantos que se encontraron desde la indagación de los niños y niñas con sus padres y abuelos, se leen en voz alta junto con los niños. Entonces cada uno de ellos debe decir cuál de esos espantos le llama más la atención y se van colocando puntos al frente de cada uno para saber cuál es el que más les interesa a nivel grupal, de esta manera se puede reducir el campo de acción en cuanto a la cantidad de espantos sobre los cuales seguir investigando y enfocar las próximas actividades.

## Taller 3

**Tiempo aproximado:** 2 horas

**Acción a alcanzar:** Ambientar al personaje dentro de una narrativa descriptiva. (Características ambientales).

### Objetivos de la actividad

- Narrar oralmente relatos de los espantos escogidos por los niños.
- Representar los espantos narrados desde el imaginario de cada uno de los niños.



### Actividades:

#### 1. En la noche artificial los espantos hablarán...

Entrega de premio por cumplir las misiones anteriores.

Primero debimos trasladarnos a un lugar más oscuro y ambientar el espacio a la luz de unas velas.

Se da inicio a la narración de las historias acerca de los espantos que ellos escogieron. La idea es contarles relatos sobre estos personajes y que a su vez ellos participen y aporten a la historia.

Luego de que las historias han sido narradas cada niño debe sacar un papelito de una bolsa de manera aleatoria y luego mirar qué personaje le correspondió. Se le entrega una hoja en la cual debe representar mediante dibujo el espanto que haya sacado.

#### Materiales e instrumentos

- Velas para ambientar el lugar.
- Papelitos con el nombre del personaje.
- Hojas para que los niños dibujen el espanto que les corresponda.
- Cámara fotográfica y/o video.

## Taller 4

**Tiempo aproximado:** 2 horas

**Acción a alcanzar:** Desarrollar la propuesta gráfica del personaje desde la interpretación/ imaginación de los niños.

### Objetivos de la actividad

- Entregar las placas o insignias a cada uno de los niños y niñas que los identifica como agentes “Buscaspantos”.
- Desarrollar una actividad donde busquemos que cada uno de los integrantes del grupo propongan un personaje sobre los espantos de Popayán.



## Actividades

### 1. Ahora serás un Súper Agente BUSCASPANTOS!!

Al inicio de la actividad vamos a hacer una pequeña ceremonia para hacer entrega de las insignias a todos los integrantes del curso por su interés y compromiso con las misiones, haciéndose merecedores del título de “SÚPER AGENTE BUSCASPANTOS”.

### 2. En la mancha al espanto has de encontrar (Serendipity)

Luego de la entrega de insignias a los Súper Agentes, vamos a entregarle a cada niño y niña una hoja en blanco. Sobre cada hoja vamos a regar un poco de vinilo con los tres colores primarios, y ellos tendrán que hacer una mancha doblando la hoja, luego deben dejarla secar.

Mientras la hoja se seca, en otra hoja deben escribir y contestar las siguientes preguntas:

- ¿Qué espanto escogiste?
- ¿Cómo se llama?
- ¿Cuántos años tiene?
- ¿Dónde vive este personaje?
- ¿Con quién vive?
- ¿Qué hace normalmente?
- ¿Cuál es su pasatiempo favorito?
- ¿Cuál es su comida favorita?
- ¿Tiene amigos? ¿Quiénes?
- ¿Qué personalidad tiene? Defectos y cualidades
- ¿Cómo es físicamente?

Los niños deben imaginarse el espanto, cómo aparece sobre esa mancha y luego delinear los rasgos físicos del personaje sobre la pintura, luego contestar las preguntas que les hemos dado previamente.

El objetivo de dicha actividad es experimentar con la técnica de creación de personajes desde la mancha, para ver cómo los niños desde su creatividad proponen alternativas gráficas desde un cúmulo de pintura irregular y deforme. Además de compartirnos cómo se lo imaginan si fuera una persona tan real como ellos, con unas características físicas, de personalidad, un lugar de vivienda, amigos, entre otros rasgos.

## Talleres 5 y 6

**Tiempo aproximado:** 4 horas

**Acción a alcanzar:** Incluir a los niños en el proceso de proposición gráfica con base en los relatos.

### Objetivos de la actividad

- Explorar las habilidades manuales de los niños para construir una propuesta tridimensional.
- Obtener formas, texturas y colores desde la propuesta tridimensional de los niños para tener en cuenta en la elaboración del prototipo.



## Actividades

### 1. Entrega de premios

Se le hace entrega del premio al estudiante que haya creado el personaje más interesante por sus características morfológicas y la historia más original y creativa.

### 2. Construyendo al espanto en tres dimensiones

- Preguntarles qué materiales trajeron.
- Narrar las historias de los tres personajes elegidos. Mientras nosotros narramos ellos van tomando apuntes.
- Se conforman grupos con los treinta y cinco estudiantes de tal manera que queden cuatro equipos de seis y dos de cinco.
- A través del juego “Concéntrese” cada grupo elegirá el personaje con el cual desarrollará la misión. (El juego “Concéntrese” se trata de armar parejas que están ocultas en un tablero que está dividido de acuerdo al número de equipos participantes que vayan a jugar. El equipo que encuentre la pareja con el nombre del personaje se le asignará dicho espanto.)
- Luego de saber cuál es el personaje que les corresponde, se reunirá el grupo y agruparán los materiales que han traído para la actividad. El equipo tendrá que planear cómo van a usar los materiales para construir el espanto.

Luego, ¡manos a la obra!, deberán armar su propuesta tratando de unir los materiales para representar al espanto. Como advertencia se les dice a los niños que deben evitar al máximo imitar personajes extranjeros como por ejemplo el duende irlandés.

- Cuando terminen, el equipo deberá explicar cómo es su espanto teniendo en cuenta sus características físicas, su vestuario, sus colores, que poderes tiene e inventarse un relato sobre su personaje.

El personaje más original será el ganador de un gran premio!

## Taller 7

**Tiempo aproximado:** 2 horas

**Acción a alcanzar:** Desarrollar la propuesta gráfica del personaje desde la interpretación/ imaginación de los niños.

### Objetivos de la actividad

- Explorar las posibilidades gráficas desde actividades que generen relaciones aparentemente incoherentes.
- Obtener propuestas de personajes que rompan el estereotipo del Duende y el Guando



## Actividades

### 1. El cadáver exquisito llega a tus manos

El grupo de 35 estudiantes se dividirá en dos grupos, el grupo del Duende y el del Guando. A cada estudiante se le entrega una hoja. Se les pide que dibujen sobre el papel una figura de libre elección, no importa que no tenga ningún significado. Al escuchar la palmada deben pasarle la hoja al compañero del lado izquierdo y recibir la hoja del lado derecho, hacer nuevamente una figura que represente una parte del cuerpo y al escuchar la palmada rotar la hoja a su izquierda nuevamente, y así sucesivamente hasta que la hoja haya dado toda la vuelta y regrese a su dueño original. El resultado debe ser un dibujo incomprensible o un injerto muy extraño.

### 2. ¿Qué pasaría si fuera un animal?

Se les pide que se organicen en parejas sin desorganizar los dos grupos de la actividad anterior, y cada pareja debe pensar en un animal que sea del campo o de la ciudad. El animal lo van a escribir en cada uno de las hojas que se le entregará a cada pareja.

A cada dúo se les pedirá que saquen dos papelitos de un sobre en los cuales hay dos palabras cada una es una característica relacionada con los personajes de los relatos que se han venido trabajando sobre el Duende y el Guando. Uno de los dos grupos en los que está dividido el salón le corresponde el Guando mientras que al otro es el Duende, por lo tanto cada grupo tiene características o palabras diferentes.

Lo que deben hacer es escribir la siguiente frase:

¿Qué pasaría si el Duende ó el Guando fuera un(a)

\_\_\_\_\_ ...?

Y en los espacios deben escribir primero el animal y luego las dos características que sacaron del sobre.

Luego de escribir la frase deben imaginarse el personaje cumpliendo con estas tres características para dibujarlo y colorearlo sobre la hoja donde escribieron la misma.

Al respaldo de la hoja deben escribir y contestar las siguientes preguntas:

¿Quién era?

¿Dónde estaba?

¿Qué hacía?

¿Qué dijo?



6

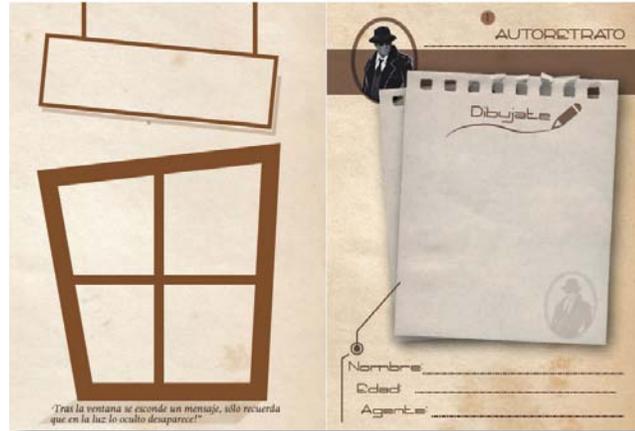
# Diseño de herramientas



## Pasaporte Buscaspantos

El pasaporte es una encuesta en forma de pequeño librito montado en caballete de 10 cm x 14 cm, el cual contiene 14 páginas las cuales están diseñadas para que el niño o la niña las intervenga de acuerdo a las indicaciones de cada uno de los requerimientos que incluye cada pregunta.

En la portada el estudiante encuentra una ventana y un cartel colgante encima de esta, en la parte inferior una frase que dice lo siguiente: “Tras la ventana se esconde un mensaje, sólo recuerda que en la luz lo oculto desaparece!”. El objetivo es descifrar el acertijo. (Lo que buscamos es encaminar desde el inicio a los niños en la solución de misiones como “Súper Agentes Buscaspantos” teniendo como concepto el descubrir lo que está oculto).

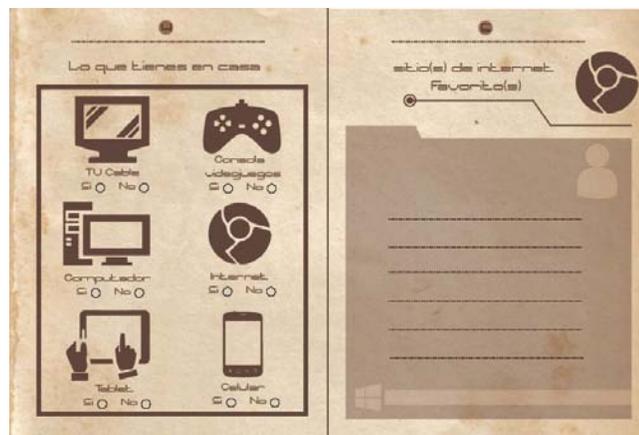


Al abrir el pasaporte el niño o niña debe dibujarse a sí mismo y escribir su nombre, su edad, y su nombre como Súper Agente Buscaspantos.

En las páginas 2 y 3 debe contestar cuáles son sus programas favoritos y sus videojuegos favoritos, esto con el fin de identificar los gustos de los estudiantes y qué es lo que más influye en ellos en cuanto a estos dos temas.

En la página cuatro hay seis íconos relacionados a los aparatos electrónicos y medios de comunicación y entretenimiento actuales (TV Cable, consola de videojuegos, Computador, Internet, tablet, celular smart phone). Lo que ellos deben hacer es decir si poseen o no estos elementos en sus casas. Nuestro objetivo es indagar acerca de la cercanía que tienen los niños con estos medios digitales.

Luego deben escribir cuáles son sus sitios de internet favoritos.



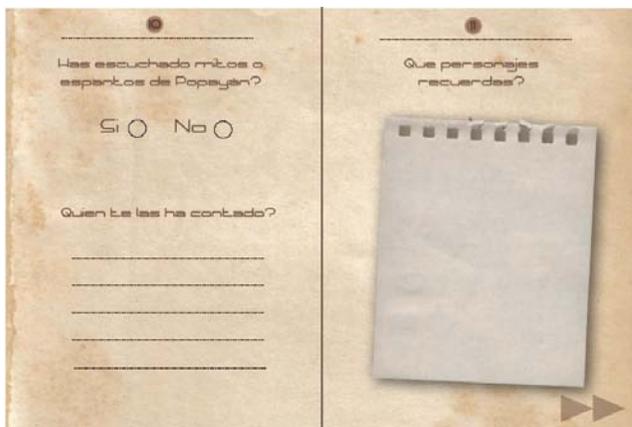


En la siguiente página el estudiante debe escribir cuáles son sus canciones favoritas, esto con el fin de conocer qué tipo de gustos tienen los niños.

Por otra parte decidimos indagar acerca de su núcleo familiar por lo cual, les preguntamos a los niños con quién o quiénes viven en casa y qué sienten por su familia.

Siguiendo con la indagación sobre sus gustos les preguntamos acerca de lo que les gusta hacer en su tiempo libre.

Entonces entramos en materia, y como primera pregunta relacionada al tema principal de este proyecto les pedimos que nos digan si han o no han escuchado relatos de espantos de Popayán y quién se las ha contado.



Finalmente, les pedimos que dibujen algún personaje de los relatos de espantos de Popayán que recuerden, para empezar a obtener un registro espontáneo de lo que ellos tienen como imaginario sobre estos personajes.

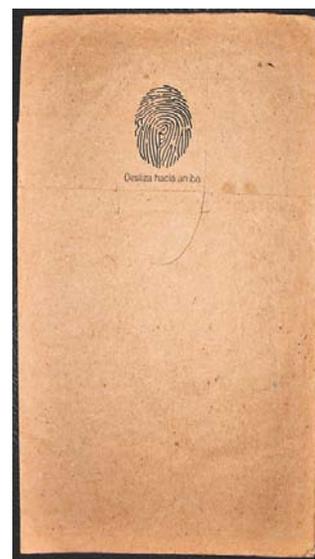
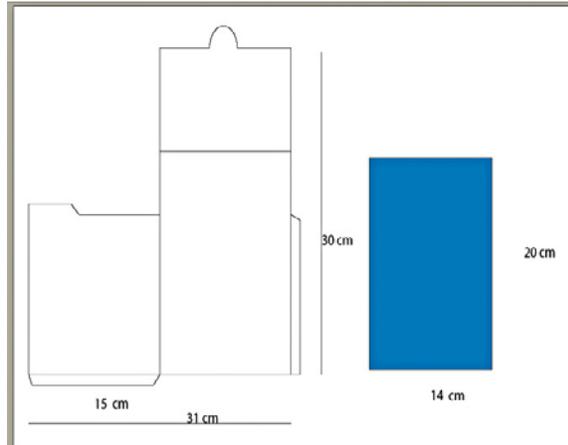
## Identidad del proyecto



Antes de iniciar los talleres sabíamos que era necesario desarrollar un identificador del proyecto. Teníamos claro que tenía que remitir al tema de los espantos y necesitábamos algo que fuera fácil de relacionar pero que a su vez fuera dirigido a niños. Luego de mucha bocetación decidimos irnos por la síntesis de un cráneo, inspirados en el mito de la Viuda y del Guando. El color negro hace referencia a lo oculto y misterioso. La tipografía “Brandywine” se caracteriza por ser irregular, buscando la similitud con la caligrafía infantil. Si te preguntas por qué el nombre es “Buscaspantos” y no Busca Espantos la razón es sencilla y tiene que ver con lo fonético, al pronunciar las dos palabras pegadas la /e/ desaparece, por lo tanto decidimos omitirla, lo cual, además le da un factor diferenciador a la identidad del proyecto.

## Entrevista a padres

En coherencia con el concepto de ser un súper agente, en su siguiente misión les entregamos un sobre al estilo “Top Secret”, cada uno con el nombre del estudiante, al respaldo del sobre imprimimos una huella digital y un texto que indicaba “Desliza hacia arriba”. En su interior encontraban una hoja saludándolo, y explicándole cuál sería su siguiente misión, la cual consistía en acercarse a sus padres o abuelos y hacerles un pequeño interrogatorio de siete preguntas (el formato del informe lo puedes ver en la siguiente página).



## HOLA SÚPER AGENTE BUSCASPANTOS



En esta misión debes investigar acerca de los espantos que podrían habitar Popayán, para esto es necesario que te acerques a tus padres, abuelos o familiares y les hagas un pequeño interrogatorio:

**1.** Si conoces alguna historia sobre espantos de Popayán ¿Cuál has escuchado o visto? (Sólo nómbralo)

---

**2.** ¿De dónde proviene este espanto? ¿cuál es su origen o su historia?

---



---



---

**3.** ¿En qué lugar de Popayán habita?

---

**4.** ¿Cómo es físicamente?

---



---

**5.** ¿Cómo se comporta con las personas que lo ven?

---



---

**6.** ¿Tiene alguna especie de poderes? ¿cuáles?

---



---

**7.** Si uno se lo encontrara ¿cómo se debería actuar? ¿qué debería hacer?

---



---

Si el espacio no te alcanza para tu investigación puedes usar el respaldo de esta hoja o más hojas. Por favor, necesitamos que entregues tu informe este jueves 23 de octubre a las 3:50 pm en tu salón de clase, allí te lo recibiremos. Te deseamos mucha suerte en esta misión. Ah! Y una cosa más, no olvides que... *"En la luz las tinieblas desvanecerán"*

El presente documento hace parte de un trabajo de investigación de la Universidad del Cauca sobre la recuperación de la tradición oral de Popayán

## En la noche artificial los espantos hablarán...



Una pequeña reunión con los niños dentro de un pequeño salón oscuro para compartir historias de miedo alrededor de la luz de unas velas fue una de las herramientas que utilizamos para motivarlos a que nos contaran los relatos que ellos conocían. Iniciamos nosotros dándoles un preámbulo al tema, contándoles historias del Diablo, del Molino de Moscopán y del Duende, luego llegó el turno de ellos y sin tener que pedírselo, creemos que debido a la atmósfera que creamos, empezaron emocionados unos a contar y otros a escuchar.

## Ahora serás un Súper Agente BUSCASPANTOS!

Para darle más verosimilitud a nuestro concepto de Agente Investigador, y además para que ellos se sintieron más conectados con el proyecto, decidimos otorgarles a cada uno de los estudiantes una placa que los acreditara como SUPER AGENTE BUSCASPANTOS. Al hacerles entrega de este pequeño suvenir los niños no ocultaron su alegría y emoción y muchos decidieron colgárselo en su uniforme o en sus maletas, lo cual nos dimos cuenta que sirvió para que se identificaran con el proyecto.



## Construyendo al espanto en tres dimensiones

Durante las sesiones anteriores con los niñas y niños habíamos desarrollado actividades en torno a la búsqueda de los espantos desde la línea y el color sobre papel, ahora había llegado el momento de llevar esos personajes que ellos se habían imaginado al mundo de la volumetría. El concepto de lo tridimensional era un concepto nuevo para ellos por lo que decidimos darles una explicación con base en el logo que habíamos diseñado para el proyecto BUSCASPANTOS, y llevamos la imagen de lo bidimensional a lo tridimensional haciendo uso de materiales como el icopor y la porcelana fría. De esta manera pudimos explicarles en la práctica cómo se podía darle profundidad, forma y textura tangibles a un personaje que hasta ese momento lo veíamos plano sobre un papel.



Entonces llegó su turno, y haciendo uso de materiales que ellos trajeron de sus casas y de algunos otros recogidos en los alrededores del salón de clase, se dieron a la tarea de construir su propio espanto. Trabajaron con materiales como: Pitillos, cartón, plastilina, retazos de tela, papel, tapas, hojas, flores, plástico, cinta, palillos, hilo, lana, cartulina e icopor. Pudimos darnos cuenta que estuvieron muy entretenidos desarrollando este taller y los resultados fueron más allá de nuestras expectativas, tanto ellos como nosotros pasamos un momento muy agradable.



7

# Ejecutando los talleres



## 7.1.Desarrollo de los talleres y hallazgos

### Taller 1

#### • Pasaporte BUSCASPANTOS

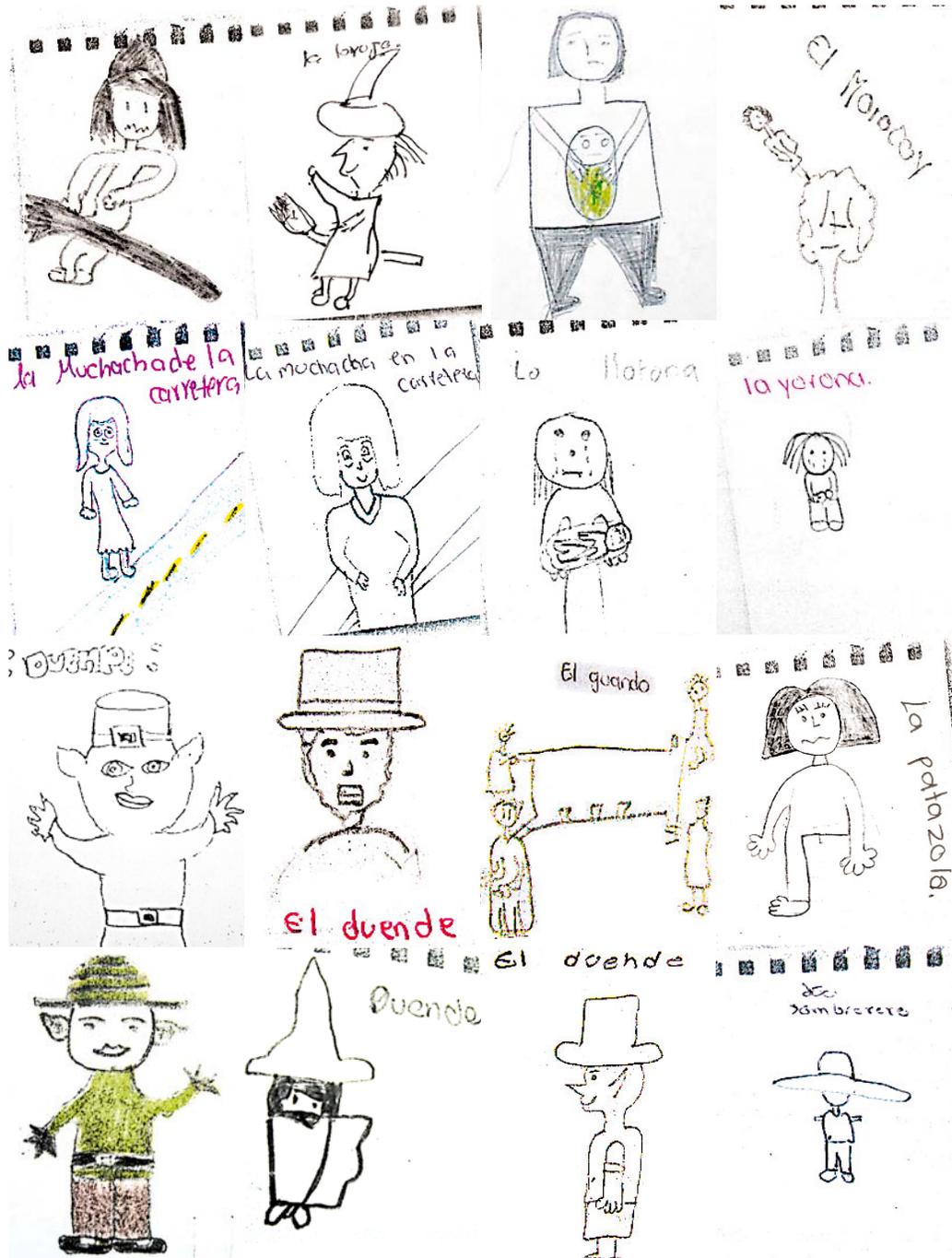
Antes de mostrar los resultados de los talleres, recordemos que el grupo con el que trabajamos es el grado 601 de la jornada tarde de la Institución Pública Educativa Antonio García Paredes, ubicada en el sur del municipio de Popayán. El grupo consta de 23 niñas y 11 niños.

Ahora sí, teniendo clara la información sobre el grupo, démosle paso a los resultados:

	Programas de televisión o películas favoritas	Video juegos favoritos	T.V. por cable	Consola de video juegos	PC	Internet	Tablet	Celular	Sitios web favoritos	¿Has escuchado historias de espantos en Popayán?
23 niñas	“Los Simpsons”, “Jessie” y “La Voz Kids” además de “En otra piel”, “Las hermanas vampiro”, “Disney Channel” y “Niche”.	“Súper Mario Bros”, “Juegos Friv” y “Ajedrez”	SI	SI	SI	SI	SI	SI	Facebook, Youtube, Whatsapp,	SI
			23	4	14	13	10	20	Google y páginas de juegos online	19
11 niños	“Un Show más”, “Campamento LeyButton”, “El increíble mundo de Gumball”, “Dragon Ball Z” y “Kid vs. Kat”.	“Halo”, “San Andreas” y “Call of Duty”.	NO	NO	NO	NO	NO	NO	Google y páginas de juegos online	NO
			-----	19	9	10	13	3		4
			SI	SI	SI	SI	SI	SI	SI	Facebook, Youtube, y Twitter.
			11	2	6	6	6	11	En menor medida	10
			NO	NO	NO	NO	NO	NO	Google, Whatsapp y páginas de juegos.	NO
			-----	9	5	5	5	-----		1

En cuanto a los personajes que más recuerdan, siendo este el punto más importante de esta encuesta, encontramos que para las niñas los más conocidos o recordados son **El Duende, El Guando y La Patasola**. Mientras que en los niños los más recordados son **El Duende y La Patasola**.





Estas son algunas representaciones de personajes pertenecientes a relatos de espantos como primera actividad gráfica hecha por los niños y niñas en los pasaportes.



- **Entrevista a padres y abuelos**

Luego de revisar los informes traídos por los niños encontramos la siguiente información:

Espanto mencionado por padres o abuelos	Número de veces que coincide
Duende	13
Guando	9
Patasola	5
Muelona	3
Fantasma	3
Espectros	2
Jetón	2
Llorona	2
Molino de Moscopán	2
Brujas	2
Diablo	1
Pasajera	1

Por lo tanto y con base en lo que encontramos podemos concluir que **El Duende** es el más conocido por parte de padres y abuelos, le siguen **El Guando** y **La Patasola**.

## Taller 2

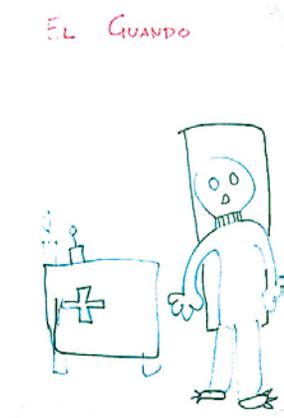
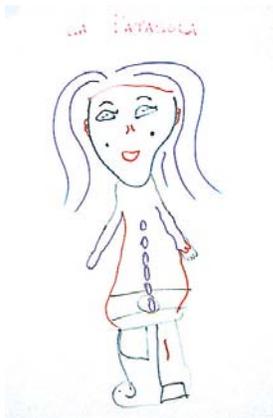
- **El cadáver exquisito se revela**

Al inicio de la actividad fue difícil ordenar al grupo, puesto que acababan de llegar de descanso y los chicos estaban eufóricos. Sin embargo con la colaboración del profesor, pudimos dar comienzo a la actividad bajo la advertencia que la actividad que realizaríamos tendría un reconocimiento académico, es decir una nota. La primera actividad fue organizar el curso por grupos con base en las filas de pupitres, es gratificante ver la emoción y motivación que los niños le ponen a este tipo de actividades de competición, pues se alegraron mucho y se pusieron de pie, y aunque les costó trabajo organizarse al fin se pudieron armar en filas. Escogimos dos de cada grupo, fue curioso ver la reacción de los que salieron elegidos, pues para escogerlos hicimos que adivinaran un número y de los que “ganaron” algunos se veían preocupados pues pensaban que les íbamos a poner una tarea difícil, y era solo pegar el papel sobre el tablero.

Luego, entramos en materia, como ya les habíamos preguntado sobre cuáles espantos habían investigado, pusimos el nombre de un espanto sobre



Cabe resaltar que la forma en que vamos a mostrar los resultados es en forma de diario de apuntes o bitácora, pues consideramos que de esta manera podemos exponer tanto la experiencia de los niños como lo que vivimos y sentimos junto con ellos.



cada pliego de manera aleatoria, y les explicamos que el ejercicio consistía en que cada integrante del grupo tenía que correr hacia el tablero y en diez segundos dibujar una parte del espanto, luego debía volver a su grupo y entregarle el marcador al siguiente compañero quien debía seguir dibujando al espanto.

Luego de realizada la actividad, revisamos el trabajo desarrollado por los niños y nos dimos cuenta de varias cosas interesantes, como por ejemplo que la llorona no estaba de pie como pensábamos sino que estaba arrodillada al lado de un río, y que esa cosa larga que salía de su estómago no era un “pipí” como un niño dijo, sino que la historia cuenta, según otro niño, que a la llorona no le cortaron bien el cordón umbilical cuando tuvo a su hijo y que al bebé lo tiraron al río, por lo que ella se la pasa en la orilla llorando y gritando en busca de su hijo con esa tripa colgando.

También pudimos ver que el duende tiene garras y sombrero. El Guando es un hombre con cabeza de cráneo pelado que anda con un ataúd a sus espaldas, que la patasola tiene dos patas, porque a quien le tocaba dibujarla se despistó y tal vez no se dio cuenta que lo que estaba dibujando era la patasola, dibujándole las dos piernas... en general la actividad estuvo muy divertida y la pasamos muy bien junto con ellos, quienes demostraron mucha disposición.

En el transcurso de la anterior actividad, pudimos simultáneamente revisar los sobres con la investigación que debían hacer con los padres y abuelos, algunos sí hicieron correctamente su trabajo, otros se limitaron a buscar por internet, y otros por motivos desconocidos copiaron a algunos compañeros, sin embargo todos cumplieron con la misión. Entonces escribimos la lista de espantos en el tablero con base en la información encontrada, y le pedimos a cada niño y niña que eligiera el espanto que más llamara su atención, al final pudimos concluir que los espantos que más les interesan a los niños del grupo son:

1. El Duende
2. El Diablo
3. La colgada del Molino de Moscopán



Espantos representados por los niños y niñas en esta actividad. De izquierda a derecha: La Patasola, La Llorona, El Duende, El Guando y La Bruja. En el caso del Guando, algo interesante es que lo personificaron como un único personaje omitiendo a los cargadores.

## Taller 3

### • En la noche artificial los espantos hablarán...

Este fue un día excepcional, a pesar que no conseguimos al experto en narración oral. Se suponía que en el día de hoy debíamos desarrollar un taller con los niños en el cual un narrador experto en el tema de los espantos de Popayán, les contaría historias sobre los tres personajes que eligieron en la actividad pasada: el Duende, el Diablo y la colgada del molino de Moscopán.

Llegamos al colegio y el profesor puso a nuestra disposición el salón de sistemas el cual es oscuro, ideal para contar historias de espantos, cuadramos las sillas en mesa redonda, ellos entraron y se acomodaron. En el centro pusimos una mesa y colocamos tres velas, las prendimos y apagamos la luz. Al inicio los niños gritaron, pero luego de pedirles silencio y mucha atención, empezamos a contar historias. Fue muy emotivo ver la cara de los niños y la actitud interesada hacia las historias, todos guardaban silencio y escuchaban con atención cada relato, era tanta su motivación hacia la actividad que aplaudían al final de cada historia, y cuando les preguntamos si habían tenido alguna experiencia con algún espanto, empezaron a levantar su mano y a participar aportando historias sobre todo acerca del Duende. Algo que notamos es que los que más compartían historias son niños provenientes del área rural. Ellos decían que habían visto un ser pequeño que escondía las cosas o que los caballos aparecían con trenzas entre otras anécdotas.

Algo que también nos parece interesante para este proyecto es que los niños participaron mucho más al hablar del Duende, en comparación al diablo o a Moscopán, de los cuales casi no tenían información o no los motivaba. Por otro lado, nos dimos cuenta que al momento de representar al Duende, muchos lo grafican como el típico duende irlandés, con vestido verde, zapatos puntudos, blanco y pelirrojo. Pero muy pocos lo grafican con rasgos autóctonos o más cercanos a nuestro contexto, algo que nos gustaría profundizar más, pues lo que buscamos es cómo llegar a un personaje que se identifique con los rasgos propios de nuestra región.

De la misma manera, podemos ver que la representación del diablo es la icónica, en la mayoría de casos. En cambio, con respecto a Moscopán existe más originalidad pues es una historia propia de Popayán, por lo que podemos ver una variedad de interpretaciones gráficas con rasgos característicos desde cada uno de sus creadores y creadoras.

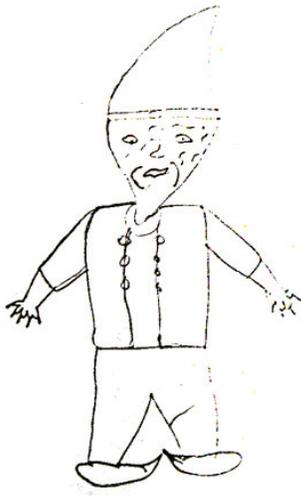
Los relatos que les compartimos a los niños y niñas sobre estos personajes fueron extraídos de tres textos. La historia del Duende es relatada por Avril Cereza en una cartilla que recopila cuentos y expresiones orales del departamento del Cauca (Gobernación del Cauca, 2009, p. 18-21). El relato del Diablo es autoría del escritor caucano, novelista y autor de libros infantiles, pedagogo y columnista de prensa, Marco Antonio Valencia, quien en su libro “Leyendas extraordinarias de Popayán” (Valencia, M. 2015) incluye esta gran historia. Y por último una de las muchas historias que rodean el Molino de Moscopán el cual lo encontramos en la página <https://popayanarkano.wordpress.com/2009/04/16/colgada/> (Estos textos los puede encontrar en el Anexo I, pags. 124 a 127).



Al carecer de la ayuda del experto en narración oral, decidimos que con base en la recopilación de las historias que habíamos hecho previamente más algunas charlas, como con el profesor de folclor y con el vigilante del Molino de Moscopán, más las fuentes bibliográficas, nos pusimos en “modo cuentero” y preparando muy bien las historias previamente nos fuimos al colegio a contar historias.

## Duende

## El Duende



## EL DUENDE

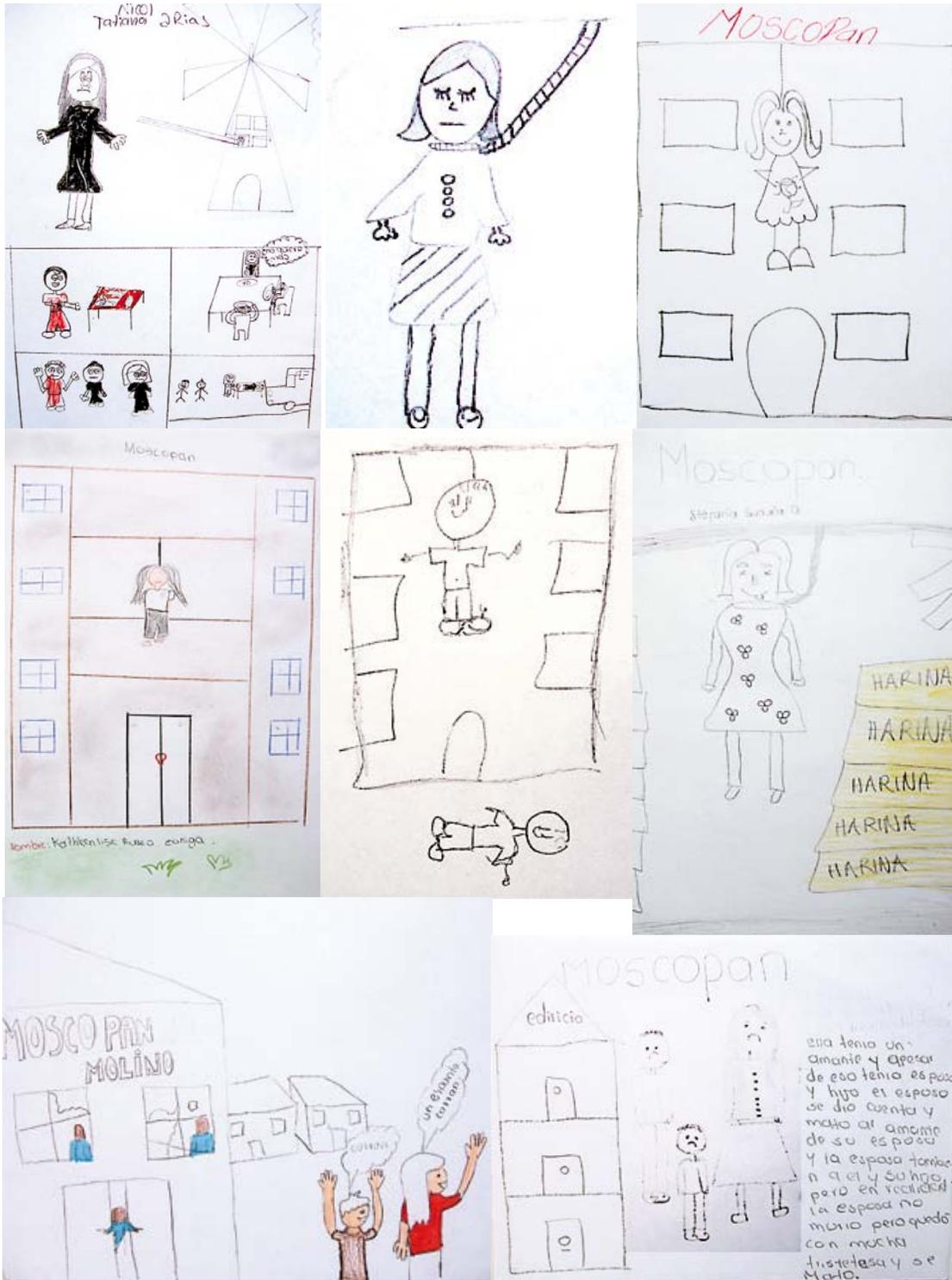


Hubo diversidad de propuestas gráficas referidas al Duende, sin embargo nos dimos cuenta que predomina el imaginario del Duende extranjero y encontramos pocos elementos que podamos considerar propios del contexto caucano.

## El Diablo



## La colgada del Molino de Moscopán



## Taller 4

### • En la mancha al espanto has de encontrar (Serendipity)

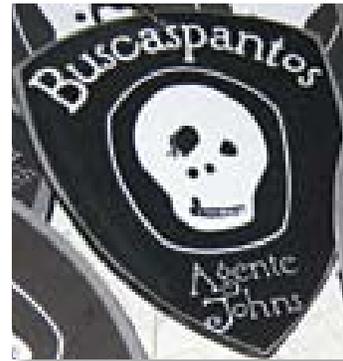
Al llegar al salón pudimos darnos cuenta la gran expectativa que tenían los niños por la actividad. Estaban en espera de la entrega de insignias. Para su elaboración recurrimos a materiales económicos al no tener la capacidad económica para darles un objeto de alta calidad, sin embargo, a pesar que fue elaborado artesanalmente consideramos que quedó presentable. Lo que hicimos fue cortar las formas de los escudos de un cartón piedra, treinta y cinco en total y a cada pieza le pegamos el logo “Buscaspantos” junto con el nombre que ellos se habían puesto como agente Buscaspantos. Los niños y niñas lo recibieron con alegría y al final un merecido aplauso.

Luego le entregamos a cada uno de los integrantes del grupo dos hojas en blanco, y a cada uno le agregamos un chorro de pintura de cada uno de los colores primarios. Algo muy aleatorio en cuanto a cantidad, pero todos tenían la pintura en sus hojas generando una mancha. Fue interesante ver que los niños y niñas empezaron a mover la hoja inclinándola de un lado a otro y creando su propia mancha. Entonces les preguntamos cuál espanto era el que podían ver en ese cúmulo de pintura, ellos debían observarla, detallarla y girar la hoja como ellos quisieran hasta encontrar un personaje con el que ellos decidieran quedarse.

Mientras la mancha se secaba, escribieron las preguntas en la otra hoja y entonces unos empezaron a escribir su propuesta narrativa mientras los otros empezaron a rayar sobre la mancha para darle detalles a su personaje, con esta actividad continuamos descubriendo lo oculto, concepto que ha sido constante desde el inicio de los talleres en coherencia con el tema de los espantos.

En cuanto a la creatividad y su relación con los relatos tradicionales, la mayoría propuso espantos desde su imaginación que tenían poca relación con los espantos de la tradición oral, propuestas como “extraterrestres” o “arañas come almas” fueron algunas de las que pudimos observar e inferir que están ligadas a contenidos relacionados a películas o series televisivas, como también hubo propuestas con relación a lo tradicional pero obviamente con cambios desde su interpretación.

Cabe añadir que esta actividad buscaba indagar acerca de cómo los niños y niñas podían proponer un personaje inventado por ellos utilizando otros materiales diferentes al lápiz, en este caso el vinilo, para así encontrar formas y colores que puedan servir como elementos que podamos tener en cuenta al elaborar el prototipo.



Por lo tanto, les decíamos a los niños que el espanto que ellos tenían en su mancha solo ellos lo podían ver y que su misión era que todos lo pudiéramos ver, que lo revelara pues no era fácil verlo, y así lo hicieron, unos mejor que otros. De la experiencia pudimos darnos cuenta que a algunos se les dificultó darle forma a la mancha y se sienten más cómodos con la proposición gráfica desde la línea como a otros les resultó más fácil el manejo de la mancha y pudieron darles rasgos claros a su personaje.



## Talleres 5 y 6

### • Construyendo al espanto en tres dimensiones

Al inicio del taller llamamos a los ganadores del personaje más creativo desde la mancha de vinilo y la historia más creativa para entregarles el premio. Para esto decidimos que lo más coherente era transformar el logo BUSCASPANTOS a una pieza tridimensional, para esto elaboramos seis souvenirs hechos en porcelana fría. Los cuales pintamos de color plata para dar la ilusión que eran metálicos. La reacción de los niños fue positiva, no solo por el hecho de que fueran premiados sino porque era un obsequio original. Algo que nos llamó la atención fue su sorpresa pues pensaban que el premio era un dulce o una galleta o algo de comer. Fue tal la motivación que causó el souvenir, que un niño preguntó entusiasmado cuál iba a ser el siguiente premio para la siguiente misión.

Luego de la entrega de premios, empezamos con la misión del día, para esto les pedimos que organizaran sus grupos libremente, así lo hicieron. Sin embargo nos llamó la atención que ninguno de los grupos quería trabajar con una niña quien era la única que no vestía uniforme. Fue algo extraño, pues todos mostraban aversión a incluirla al grupo, la razón no la sabemos, pero fue tal el rechazo que la niña no pudo evitar las lágrimas, por lo que les llamamos la atención a todos y una de las niñas también se disgustó con su grupo y le dijo que trabajara con ellos.

Después que se organizaron, teníamos listas las hojas enumeradas y en su respaldo tenían los nombres de los espantos con los que iban a trabajar. En total tres espantos para los seis grupos, por lo tanto dos grupos trabajarían con el mismo espanto, es decir que saldrán dos propuestas de cada personaje.

Para la elección de los tres espantos tuvimos en cuenta las actividades anteriores y los siguientes criterios:

#### Criterios para la selección de los espantos a tridimensionalizar:

1. Que los niños se sientan cercanos o atraídos hacia el personaje.
2. Que el relato sobre el personaje provenga del contexto local.
3. Que el personaje esté acompañado por una narrativa amplia en donde podamos darle a los niños una caracterización y contextualización más detalladas.
4. Que el personaje tenga rasgos y características propias del contexto local.



### Resultados

- Con respecto a los pasaportes en donde cada estudiante debía escribir cuál era el personaje de los espantos que más recordaba, en las niñas los más conocidos o recordados son: El Duende, El Guando y la Patasola. En los niños los más recordados son El Duende y La Patasola.

- Entre tanto, al revisar los informes de la investigación con los padres traídos por los niños nos hemos dado cuenta que El Duende es el más conocido por parte de sus padres y abuelos, le sigue El Guando y después La Patasola.

Por lo tanto decidimos que hay dos personajes que debían ser tenidos en cuenta para llevarlos a la tridimensionalidad: El Duende y El Guando, sin embargo, no sabíamos si incluir a La Patasola, una de las razones, es porque no obtuvimos mucha información acerca de este personaje y los relatos que encontramos, tanto en la indagación previa como en los informes de los padres, eran insuficientes pues carecían de elementos narrativos que ambientaran al personaje, por lo cual no estábamos seguros si incluirla en el proceso.

Entonces, al estar ya en el desarrollo del primer ejercicio tridimensional con los niños decidimos basarnos en el libro “Espantos Mitos y Leyendas-En prosa y en verso” escrito por Jesús Octavio Ruíz Carvajal (Ruiz, J. 2000), puesto que consideramos este texto de gran importancia para nuestro proyecto debido a que:

*“(…) el autor propone un “No” rotundo a la destrucción de las identidades. Por el carácter didáctico de la obra es importante la divulgación de esta misma.*

*La obra tiene doble valor. Primero porque desafía los productos de consumo diario, aquellos que han abandonado la poesía, el sentimiento, la creencia en los valores. Segundo porque revive la tradición, manteniendo ese hermoso vínculo entre la sensibilidad humana y el diario vivir campesino.*

*El autor nos invita a soñar con los Duendes que cuidan los montes y las aguas. Con Turumamas que rechazan al invasor. Con Guandos, Viudas y Brujas que ayudan a controlar a esta sociedad desenfrenada. Con Madres del Ganao que invaden para siempre la prosperidad de los batos en el campo y con el Diablo para que se quede, para siempre, encerrado en el centro del cerro de Lerma o del Manzanillo, para que no siga llenando de violencia el corazón de esta tierra.*

*El autor, en su afán por recuperar esa memoria (antes que el arrollador avance del “progreso”, la deshumanización, la automatización y el culto a todo lo extranjero la borre para siempre), apela a la fantasía para encontrar el ropaje que vista a sus criaturas y personajes de las leyendas y mitos que recrea con su magistral pluma.*

*El narrador Jesús Ruíz, con la paciencia que caracteriza su afecto por lo suyo, por lo propio, hace que recobren vida los Empautaos, que todavía se pueden encontrar por los recodos de los caminos, reanima al Descabezao, al Duende, al Guando, a La Bruja y a La Viuda (que también aparecen en otras culturas) y nos lleva de la mano a conocer al personaje que encarna la resistencia popular: La Turumama.” (Ruíz, 2000, p. 9-11)*

Por consiguiente los personajes elegidos para prototipar son:

1. El Duende
2. El Guando
3. La Turumama

En el Anexo II, al final de este documento, puedes encontrar las narraciones, tomadas del texto antes mencionado, las cuales compartimos con los niños y niñas para que ellos se referenciaran y tuvieran como base para caracterizar sus propuestas tridimensionales.



La Turumama nos llamó mucho la atención al ser la representación de la resistencia indígena en un departamento como el Cauca que siempre se ha caracterizado por la gran violencia que han sufrido a lo largo de la historia estas comunidades y cómo este personaje es una forma de hacer memoria frente a estos acontecimientos que aun hoy en día seguimos siendo testigos.



Haciendo uso de su gran ingenio y creatividad utilizaron la plastilina, tapas de plástico y hojas para representar al Duende y su hábitat. Podemos ver algunos rasgos característicos como los dientes afilados, sus zapatos puntudos y enrollados, sombrero negro con hebilla y su cueva debajo de un riachuelo, representado por una tela azul traslúcida. En la foto de arriba el Duende tiene un cuchillo con el cual está matando un pollo, a la izquierda el Duende está plácidamente sentado en su inodoro. Como podemos ver los niños le han añadido animación al personaje.

## El Duende



En la propuesta del lado derecho podemos ver a un Duende elaborado con icopor, plastilina y tela. Las niñas pidieron ayuda a una de las madres para elaborar este misterioso personaje. Se caracteriza por su gesto malévolo en su rostro, sus ojos negros, sus dientes puntiagudos, un gorro algo extraño y un traje azul y verde a rayas el cual cubre todo su cuerpo. Al igual que el anterior, este vive cerca a un riachuelo rodeado de plantas.





## El Guando



En la imagen de la izquierda podemos ver que los niños y niñas se imaginan al guando como una especie de fantasma que recolecta huesos y asusta a quien se cruce en su camino. El personaje fue elaborado con cartón y plastilina. Tanto en la figura de la izquierda como en la de abajo podemos ver que los niños personifican al Guando como un único personaje, dejando a un lado los que cargan el ataúd, lo cual contrasta con los relatos encontrados desde la tradición oral.



En la imagen de la derecha los niños utilizaron cartón, papel, botellas de plástico y tela. Además de flores y hojas para ambientar al personaje simulando una corona funeraria. En la esquina inferior izquierda en menor tamaño podemos ver a los cargueros, dos personajes sin cabeza cargando un ataúd hecho en cartón. Lo que más nos llama la atención de las dos propuestas es la predominancia del personaje.



## La Turumama

Haciendo uso de tela deshilachada, las niñas quisieron simular los vellos que tiene la Turumama por todo su cuerpo, el cartón lo utilizaron para darle forma al personaje y la plastilina para darle sus rasgos faciales. Las grandes protuberancias que se distinguen son sus enormes senos los cuales son parte del relato. Este personaje habita en el campo cerca a un lago. Para representarlo recolectaron algunas flores y con papel silueta azul simulamos el lago. Todo sobre una base de cartón

En esta propuesta podemos ver que las niñas hicieron uso del cartón paja, plástico, lápices, plastilina y algunas hojas para simular el ambiente donde habita este personaje. Para intentar darle volumen, las niñas duplicaron la misma silueta y en medio de estas colocaron tapas de gaseosa para separar las dos piezas de cartón paja. Para representar los dos grandes y alargados senos pegaron dos tiras de cartón en su pecho y lo enrollaron hacia atrás. Su expresión facial es tranquila y algo melancólica.



## Taller 7

Luego de haber obtenido las propuestas tridimensionales creadas por los niños y niñas, decidimos que era necesario reducir el número de personajes a prototipar, por lo que decidimos trabajar sólo con El Duende y El Guando, en primera medida porque desde el inicio fueron los más reconocidos por parte tanto de los estudiantes como de sus padres y abuelos. Con respecto a La Turumama, fue un personaje que elegimos arbitrariamente debido a la importancia simbólica que contiene, pero tuvimos que dejarla a un lado puesto que uno de los criterios es que los niños se sintieran cercanos o atraídos hacia el personaje y ninguno de ellos conocía este personaje. Cabe aclarar que la elección de este criterio se debe a que consideramos que entre más vínculo sienta el niño hacia el personaje, mejor representación podremos obtener desde el imaginario que ellos tienen.

Conforme a lo anteriormente expuesto, todas las actividades de aquí en adelante expuestas girarán en torno a la narrativa y características formales de El Duende y El Guando.

- **El cadáver exquisito llega a tus manos**

Luego de dividir al grupo de 35 estudiantes en dos equipos de 17 personas, a cada equipo les asignamos un espanto: El equipo de los Duendes y el equipo de los Guandos. A cada estudiante le entregamos una hoja. Entonces les pedimos que dibujaran sobre el papel una figura o forma de libre elección, no importaba que no tuviera ningún significado. Al escuchar la palmada debían pasarle la hoja al compañero del lado izquierdo y recibir la hoja del lado derecho, hacer nuevamente una figura que representara una parte del cuerpo y al escuchar la palmada rotar la hoja a su izquierda nuevamente, y así sucesivamente hasta que la hoja haya dado toda la vuelta y regrese a su dueño original, y encontrarse con la sorpresa del personaje creado por todos los que conforman el equipo. El resultado fue muy interesante no solo por la variedad de personajes extraños sino por la reacción del niño y la niña al ver que lo que inicialmente creía una raya incomprensible se había convertido en un Duende o un Guando.

- **¿Qué pasaría si fuera un animal?**

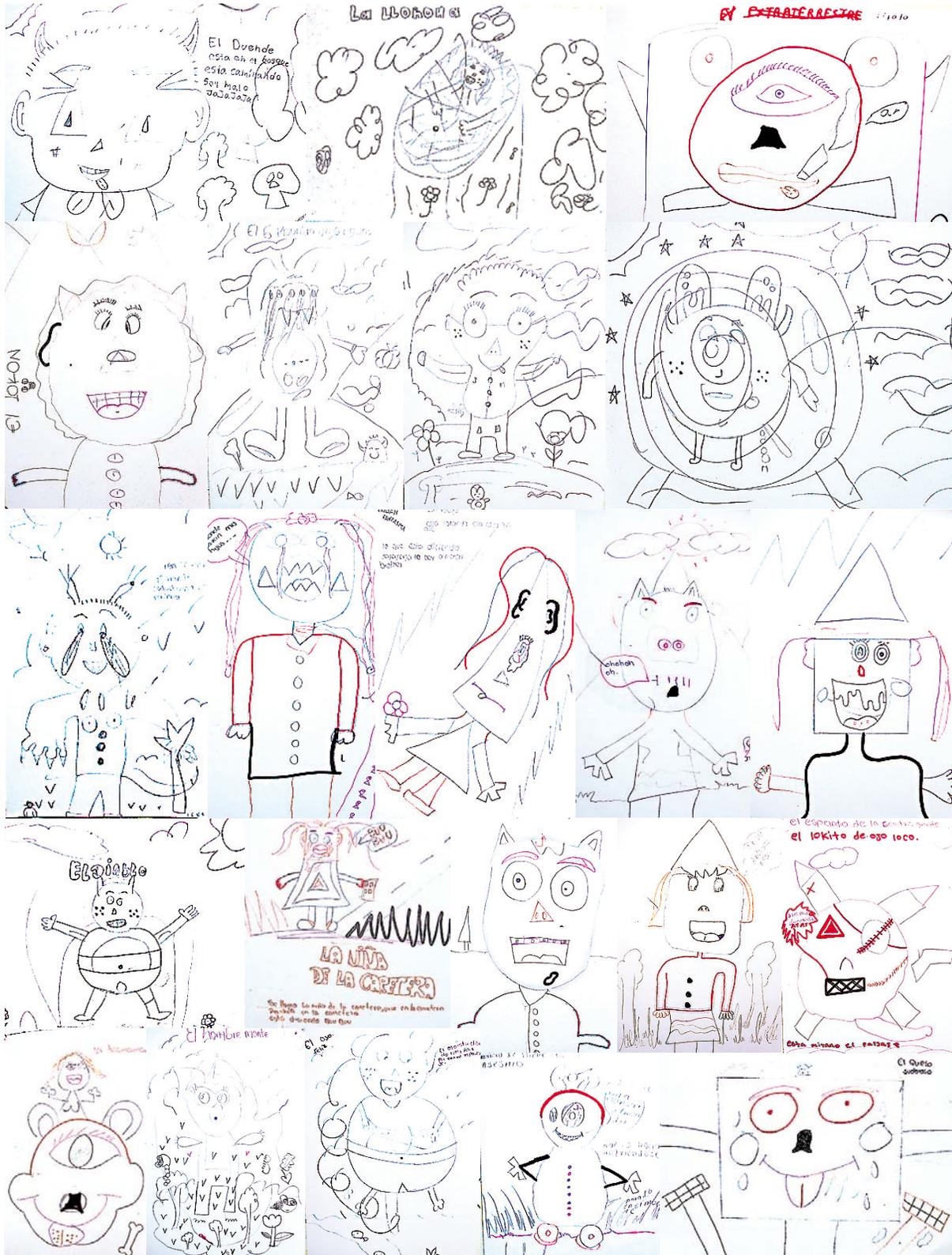
Sin desorganizar los dos equipos de la actividad anterior, les pedimos que se organizaran en parejas, y pensar en un animal que sea del campo o de la ciudad. El animal lo debían escribir en cada una de las hojas que se les entregó.

Luego se les pidió que sacaran dos papelitos de un sobre. Cada papelito les daba una característica que tenían que relacionar con el espanto de su equipo, además volverlo el animal que ellos habían escrito en su hoja. Recordemos que cada equipo representa al Guando o al Duende, las palabras que habían en los papelitos fueron sacadas de las narraciones obtenidas previamente por parte de los diferentes actores. Como título de su trabajo debían completar la siguiente frase:

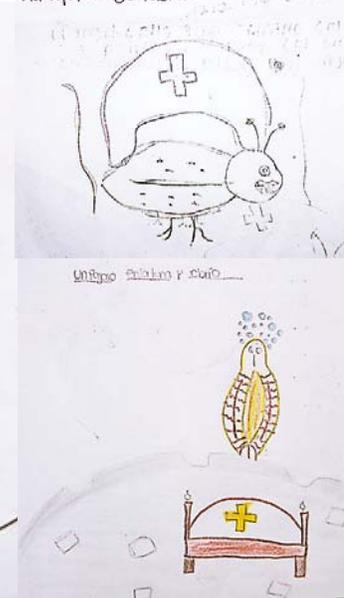
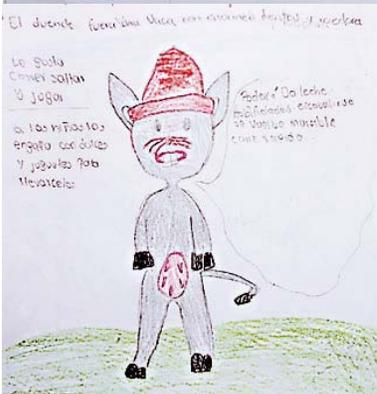
¿Qué pasaría si el Duende ó el Guando fuera un(a) \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_...?

Y en los espacios debían escribir primero el animal y luego las dos características que sacaron del sobre.

Luego de escribir la frase, debían imaginarse el personaje cumpliendo con estas tres características para dibujarlo y colorearlo sobre la hoja donde escribieron la misma.



El cadáver exquisito llega a tus manos



El objetivo principal de estas dos actividades, era generar alternativas gráficas diferentes a los estereotipos del Duende y el Guando en búsqueda de propuestas y características interesantes.

¿Qué pasaría si fuera un animal?

## 7.2. Criterios para seleccionar las características del personaje a prototipar:

Para poder llegar a establecer las características del personaje a prototipar hemos tenido en cuenta dos aspectos esenciales: Las características narrativas y las características gráficas.

### Características narrativas

- De acuerdo al proceso de investigación a través de los talleres con los niños, encontramos que los personajes más reconocidos tanto por ellos como por los padres son: EL DUENDE y EL GUANDO.

- Habiendo decidido que los personajes para prototipar son El Duende y El Guando, inicialmente establecimos una comparación donde confrontamos las particularidades de las narraciones sobre El Duende y El Guando desde los diferentes actores (relatos de los ancianos del hogar Alfonso López, la entrevista con el profesor de folclor, los textos escritos, además de la información suplida por los padres y abuelos a los niños, y cómo los niños se imaginan cada personaje).

Con base en la comparación de dicha información establecimos cuáles son las características constantes o repetitivas, para de esta manera decidir las características del personaje desde lo narrativo. Y por otro lado, escogimos, a nuestra consideración, cuáles son las características interesantes desde la mirada de los niños. (Ver numeral 7.3.)

### Características gráficas

- Para establecer las características gráficas tomamos a cada uno de los personajes estableciendo los siguientes criterios:

### Duende

Para decidir cuáles son las propuestas de El Duende con las cuales basaremos el prototipo, estas deben cumplir con las siguientes condiciones o criterios:

- Que el duende representado tenga apariencia de niño.
- Que la representación del duende hecha por los niños no imite las características del duende irlandés o el de “Leprechaun” (película “El duende maldito”).
- Que la propuesta gráfica de los niños posea elementos de fácil interpretación y que coincidan con las características narrativas del relato. (Establecidas en el paso anterior)

### Guando

De la misma manera, para decidir cuáles son las propuestas de El Guando con las que basaremos el prototipo, estas deben cumplir con las siguientes condiciones o criterios:

- Que el Guando tenga elementos que provengan de la región, es decir que sean identificables en relación con el contexto.
- Que la propuesta gráfica de los niños posea elementos de fácil interpretación y que coincidan con las características narrativas del relato. (Establecidas en el paso anterior)

La tradición oral es colectiva, pero es necesario tener en cuenta que el receptor al retransmitirla aporta desde su subjetividad y altera la historia que le contaron.



## 7.3. Elementos de cada personaje con base en los criterios establecidos

Como lo explicamos previamente, para empezar con nuestra propuesta gráfica de los personajes elegidos producto de la investigación, tuvimos en cuenta **las características constantes** que surgieron a lo largo de la indagación a través de los talleres, y por otro lado **las características interesantes** que nos dieron los niños y niñas en sus escritos, comentarios y relatos que ellos nos suplieron.

### Duende

#### Características constantes:

- Niño pequeño.
- Sombrero enorme.
- Pies Torcidos o volteados.
- Arrugado en manos o pies.

#### Características interesantes

- Camina contorneando el cuerpo al ritmo de las mangas demasiado largas de un saco desmesurado.
- Ojos saltones.
- Cabello largo.
- Gesto risueño.
- Orejas largas.
- No se deja ver la cara.
- Dualidad--- (bueno): carita de encanto y ojitos picarones. (Malo): vestido de verde, sombrero alón, enormes dientes.
- Usa botas de punta.
- Dientes dañados.
- Llorón, feo, celoso, bravo, triste, solo, gruñón, amable.
- Lloro sino se asustan.
- Uñas muy largas.

**Las características constantes** son rasgos que tenemos que incluir en el momento de la bocetación del prototipo debido a que la mayoría de los niños coincidieron con ellos, dándonos a entender que en el imaginario colectivo, el personaje posee estas particularidades.

**Las características interesantes** son rasgos con un rango aleatorio abierto, es decir que en el momento de la proposición gráfica para el prototipo escogimos algunos de estos elementos, dejando a un lado los que consideramos menos relevantes para la representación del personaje.

### Guando

#### Características constantes:

- Procesión.
- Hipnotiza.
- Es un ataúd.
- Andamio hecho de guadua.
- Son cuatro personas cargando.
- Los que cargan entonan rezos y lamentos aterradores.
- A medianoche.
- Por el barrio Pandiguando camino hacia el cementerio.

#### Características interesantes

- No se dejan ver la cara a pesar que cargan cirios.
- Los que cargan son monjes sin cabeza.
- Los huesos del espanto sonaban.
- Paraliza y enloquece.
- El paso de las almas pecadoras.
- A la persona que atrapa la encierra en el ataúd.
- La persona que lo ve tiene que cargar el cajón.
- El Guando puede volar muy alto desde la tierra hasta la luna.



8

# Descifrando al espanto



## 8.1. Selección de elementos desde la gráfica de los estudiantes

### El Duende

Teniendo establecidas las características constantes, comprendidas por:

- Niño pequeño.
- Sombrero enorme.
- Pies Torcidos o volteados.
- Arrugado.

Empezamos a revisar cuáles propuestas de los niños podrían ser de utilidad para la configuración del prototipo. Por consiguiente esto fue lo que encontramos:

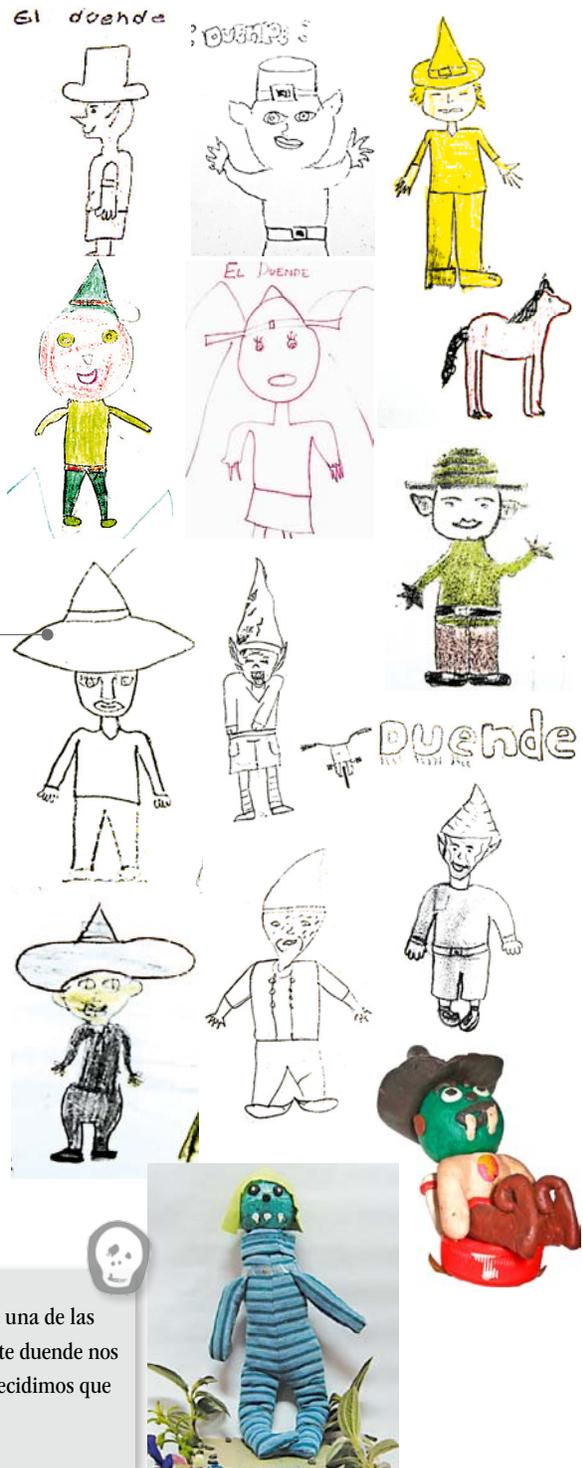
En todas las propuestas sobre el Duende, el personaje siempre tiene su cabeza cubierta por un sombrero, sin embargo los niños y niñas dibujaron diversos tipos de sombreros, por lo tanto, para decidir cuál sería el sombrero adecuado para el prototipo, nos basamos en el criterio según el cual, los elementos que rodean al personaje deben representar características propias del contexto, evitando imitaciones de personajes extranjeros, por consiguiente, lo primero que hicimos fue dejar a un lado aquellos duendes que tuvieran demasiada similitud al Duende irlandés. De esta manera decidimos que el sombrero que más se acercaba a nuestras expectativas es este:

Algo que también encontramos de manera constante fueron las orejas largas y puntiagudas, además de los pantalones cortos:

Las garras o uñas puntiagudas también se repetían por lo que consideramos que debía ser un elemento que deberíamos tener en cuenta:

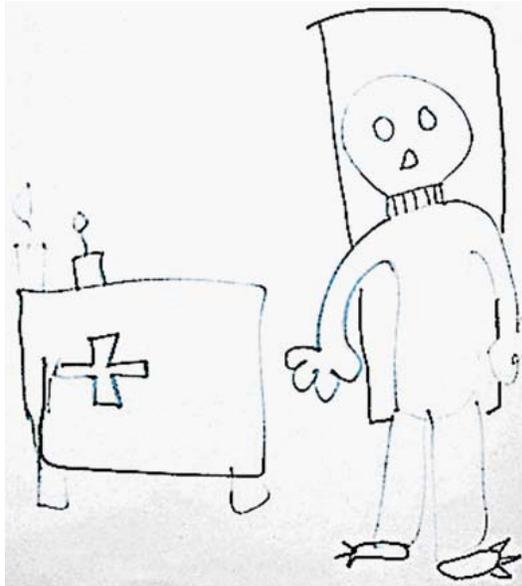
Otra característica que se repitió en las propuestas de los niños y niñas fue el color de la piel del Duende. Para ellos la piel del Duende es verde:

Esta última propuesta, desarrollada por un grupo de niñas y la ayuda de una de las mamás, quienes tomaron un pedazo de tela y elaboraron el cuerpo de este duende nos pareció tan interesante que no podíamos dejar a un lado este aporte, y decidimos que el personaje del Duende a diseñar debía tener un saco con este color.



## El Guando

Con respecto al Guando encontramos que lo que siempre se repitió fue la presencia de un ataúd, además de la representación de un personaje a la que ellos consideran que es el Guando.



Como podemos ver en las imágenes, los niños y niñas intentan representar un personaje cadavérico o esquelético, por lo que consideramos importante que el personaje que vamos a diseñar para el prototipo incluya esta característica.



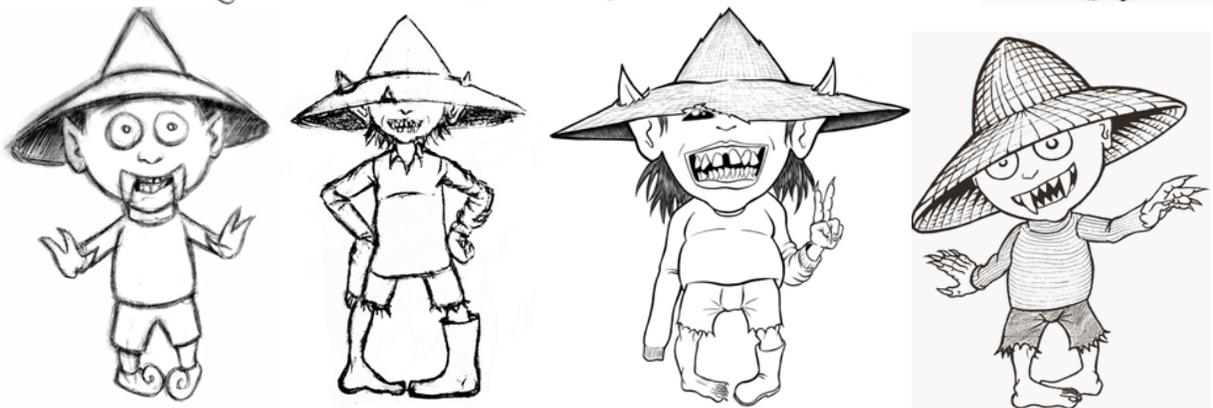
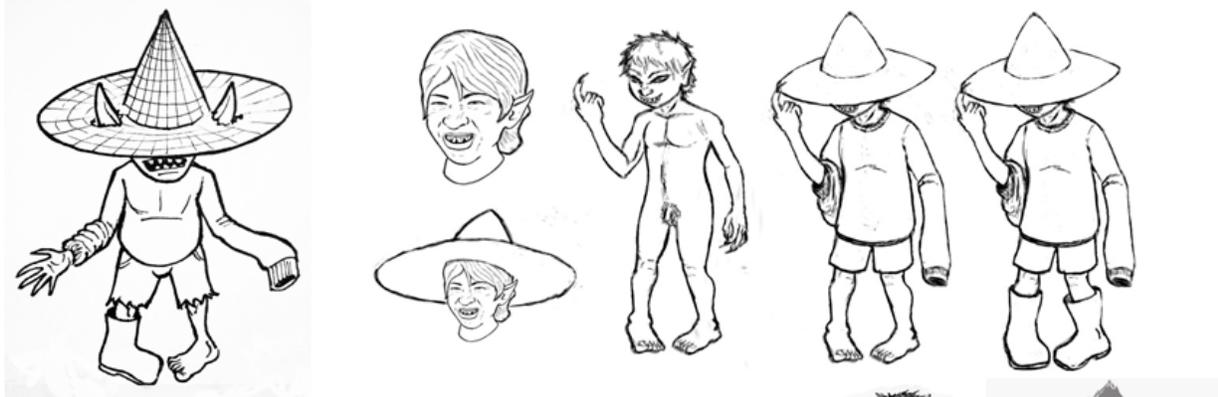
## 8.2. Bocetación para el prototipo 2d

### El Duende

Para poder saber cuál es la propuesta que más se acercaba al imaginario de los niños y niñas del grado 601 del colegio Antonio García Paredes, decidimos llevar las propuestas expuestas en la siguiente página y preguntarles cuál de estas les llamaba más la atención, cuál les gustaba más y cuál se parecía más al Duende que ellos se imaginaban.

Para esto, lo que hicimos fue imprimir las propuestas y llamar a uno por uno de los estudiantes y sentarnos con él o ella para que observaran y detallaran cada propuesta y así, eligieran la ilustración que más se parecía al Duende de los relatos de la tradición oral.

Bocetación



Finalmente, las dos propuestas que eligieron los niños fueron estas:

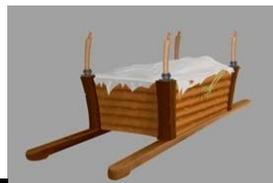
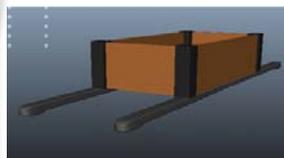


## El Guando

En el caso del Guando. Como ya teníamos claro que el ataúd debía ser un elemento ineludible. Empezamos a bocetar desde Photoshop algunos tipos de ataúd, teniendo en cuenta que el material debía simular la madera o la guadua, material del que está elaborado de acuerdo a la leyenda. Otros elementos que tuvimos en cuenta fueron las velas y una manta desgastada que cubre al personaje al interior del cajón. Decidimos no mostrar al personaje en su totalidad, sino insinuarlo a través de una mano esquelética que saliera de la manta y que posteriormente le añadiríamos movimiento. Nuestro objetivo es darle más protagonismo a la procesión que al muerto. Para la mano hicimos uso de Z-Brush, programa de modelado que nos brinda alternativas realistas de representación. Por último colocamos los cuatro cargadores descabezados cargando el ataúd, sus trajes están basados en fotografías de las procesiones en Popayán, de donde nos basamos para los colores.

Por último, integramos al personaje en un ambiente oscuro y con neblina donde se resalta el brillo de las velas en medio de la penumbra.

A la derecha está la segunda propuesta que decidimos hacer con base en las propuestas de los niños y niñas, para que ellos tuvieran otra alternativa de elección en el momento de decir cuál es la representación gráfica que más se acerca al imaginario que ellos tienen del Guando.



Bocetación



Como puedes ver, en el caso del Guando decidimos hacer dos propuestas, una ligada al relato tradicional y la otra basada en la representación de los niños a través de los talleres. Esto con fin de que los niños eligieran la que consideraban que representaba mejor su imaginario.

### 8.3. Formalización y exhibición del prototipo 2d

Luego de que los niños eligieran las dos propuestas que más se acercaran a sus expectativas del Duende y del Guando con base en los relatos que compartimos a lo largo de los talleres, nos dedicamos a elaborar dos piezas gráficas, un afiche de cada personaje, en el cual les expondríamos nuestra propuesta de color para que ellos volvieran a evaluar las propuestas.

Con estos afiches lo que buscamos, además, es la ambientación de los personajes dentro de su contexto basado en los relatos. Alrededor de las dos propuestas incluimos las representaciones de los niños que nos sirvieron de inspiración. En el caso del Duende, resaltamos las partes con el color que decidimos colocarle al personaje. Por último, en la parte inferior y centrado incluimos un fragmento del texto del profesor Jesús (Ruiz, J. 2000, p. 67-68) cuando el Duende exige el cuidado de la naturaleza, y protesta en contra de la irracionalidad del hombre y su indolencia hacia nuestra madre tierra, lo cual consideramos que es el mensaje principal de este personaje.

### 8.4. Retroalimentación por parte de los niños

Teniendo listos los dos afiches, era el momento para que los estudiantes decidieran cuál era el personaje que más llamaba su atención y por otro lado buscábamos recibir sugerencias acerca de los cambios que ellos consideraban necesarios para el mejoramiento de la propuesta elegida por ellos.

Para conseguir este fin le pedimos a la profesora encargada del grupo que nos permitiera sacar del aula grupos de cinco estudiantes para que ellos se sentaran alrededor del computador en donde exhibíamos las propuestas gráficas.

Por lo tanto, de acuerdo a la elección de los niños la representación que más se acerca a cómo ellos se imaginan al Duende de los relatos del Cauca, es la propuesta B tanto en el caso del Duende como en el caso del Guando. Con el Duende, ellos argumentaban que este tenía una actitud más malévola, mientras que el otro no parecía tan malo. También les llamó la atención la atmósfera de misterio que le da ese gran sombrero y el hecho que solo se le puede ver un ojo.

<b>El Duende</b>			
<b>Niñas</b>		<b>Niños</b>	
<b>Propuesta A</b>	<b>Propuesta B</b>	<b>Propuesta A</b>	<b>Propuesta B</b>
<b>8</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	<b>9</b>

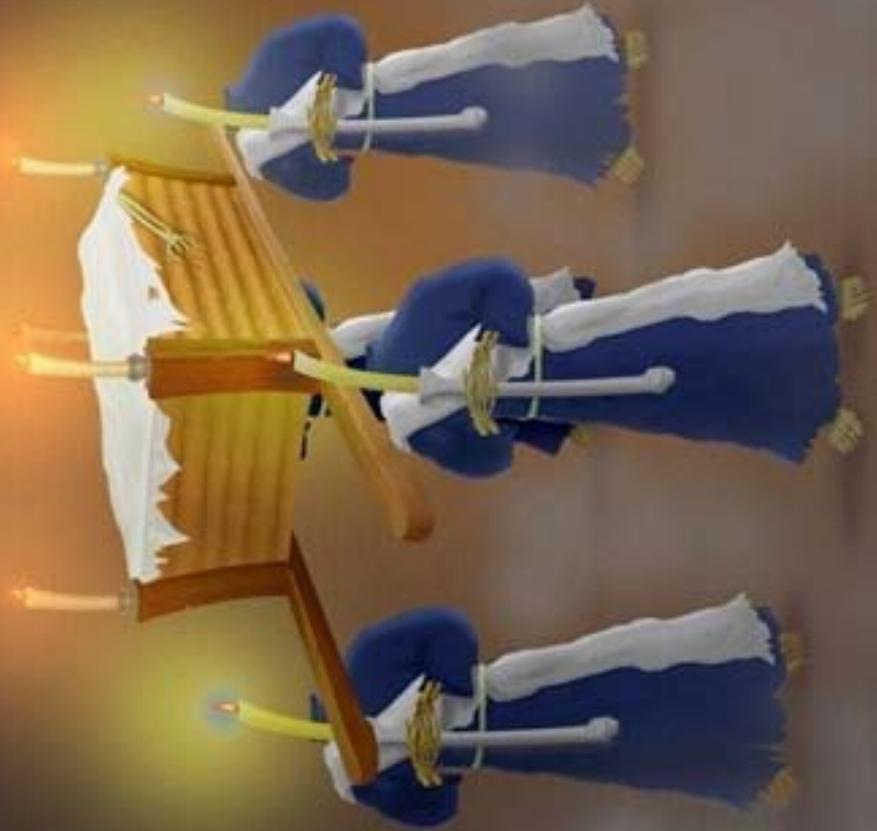
<b>El Guando</b>			
<b>Niñas</b>		<b>Niños</b>	
<b>Propuesta A</b>	<b>Propuesta B</b>	<b>Propuesta A</b>	<b>Propuesta B</b>
<b>7</b>	<b>12</b>	<b>2</b>	<b>8</b>

A continuación incluimos los dos afiches que evaluaron los niños para decidir cuál era el personaje que más les gustaba.





# EL GUINDO



## 8.5. Sugerencias de los niños a tener en cuenta

Los estudiantes nos dieron varias sugerencias en cuanto a cambios se refiere. Sin embargo, desde nuestra posición de diseñadores decidíamos cuáles eran los cambios pertinentes o coherentes, y cuáles se debían omitir siempre teniendo en cuenta el contexto y el proceso que hemos desarrollado a lo largo de este proyecto.

En consecuencia, estos son los cambios sugeridos por los niños que atendimos para concretarlos en el prototipo:

### El Duende

- Los niños quieren que el Duende tenga dientes o colmillos afilados.
- El pantalón debe tener una manga larga y otra corta como el saco que tiene puesto.
- Que las uñas de sus pies rompan la bota.
- Que tenga la ropa rota.

### El Guando

- Los niños sugieren que los cargueros del Guando vistan de negro.
- El Guando debe tener una cruz de madera.
- Las velas y el ataúd deben ser de color negro.
- Un ataúd más real que simule uno de madera.

## 8.6. Sugerencias acerca del movimiento

Por otro lado, como lo que buscamos es desarrollar un personaje tridimensional que interactúe con los usuarios a través de un dispositivo móvil, les preguntamos cómo se imaginan a este personaje si de repente estuviera vivo, si se lo encontraran allí en el colegio, o en sus casas o en la calle, esto fue lo que los niños y niñas nos dijeron:

### El Duende

- Camina despacio, cojo, como un pingüino o como un pato, gritando, camina como si estuviera torcido, salta muy alto hasta las copas de los árboles, chifla y chilla como un bebé.
- Salta de puntitas, grita asustando a las demás personas, cuando está contento arremeda lo que uno dice.
- El Duende caminaría “gareto” o “cascorbo”, de manera incómoda. Cuando salta, se cae o tropieza. Emite un chillido muy agudo, como un búho, o como un bulldog y también hace sonidos como los grillos.
- Salta como un gato, el llanto es como el de un bebé, es bravo y a veces feliz. Salta con las manos y con los pies, aunque cuando cae parece que se fuera a caer.

### El Guando

- Se escuchan rezos, camina despacio, salen llamas del suelo por donde pasa.
- Camina “desigualandao”, es decir como un borracho.
- Camina lentamente como una procesión, aunque a veces camina rápido y silencioso.
- Salen chillidos del ataúd, y los cargueros arrastran los pies.
- Caminaría despacio, sobre el piso, no habría ningún sonido, sólo se escuchan los pasos.



### Delimitación del prototipo final

Debido a la presión del tiempo, y teniendo en cuenta que el desarrollo de esta etapa del proyecto requiere una cantidad de tiempo considerable, hemos decidido que el prototipo final que vamos a entregar a los usuarios de nuestro producto se enfocará específicamente en el relato y características de **El Duende**. Por lo tanto, todo lo que desarrollamos de aquí en adelante hará referencia solamente a este personaje.

## 8.7. Propuesta con los cambios sugeridos

Ya elegido el personaje bidimensional, se le hacen los cambios sugeridos por los niños para que de esta manera cumpla con sus expectativas. Con los cambios ya hechos, se hacen las vistas necesarias del personaje para elaborar el modelo tridimensional haciendo uso de la herramienta digital Z-Brush. Básicamente se requiere al personaje en vista frontal y lateral, como lo ilustra la página siguiente. De esta manera, el modelador podrá tener una previsualización de los rasgos distintivos y así desarrollar el modelo tridimensional.

## 8.8. El juego como plataforma para encontrar al espanto

Inicialmente lo que buscábamos con este proyecto era materializar los personajes que encarnan los mitos y leyendas autóctonas de la región caucana. Nuestra idea consistía en desarrollar talleres con niños y niñas de nueve a once años, para que nos dejaran ver cómo se imaginaban tales personajes y luego desarrollar una propuesta tridimensional con base en estos relatos. Sin embargo, encontramos que el solo hecho de la materialización de estos seres no satisfacía nuestras expectativas. Quedaba muy superficial el hecho de tridimensionalizar las propuestas gráficas de los niños y niñas, puesto que no encontrábamos una función clara de este producto. Por consiguiente, nos preguntamos cómo podríamos potencializar al personaje y la historia que lo rodea, y fue allí donde encontramos que al hacer uso de las plataformas tecnológicas actuales, como por ejemplo los videojuegos, podríamos no solo mostrar todos los rasgos del personaje sino que podríamos incluirlo en una narrativa y lo mejor es que estas herramientas nos permiten diseñar alternativas en las cuales el usuario puede interactuar con la historia y con el personaje, permitiéndonos alcanzar nuestros objetivos de apropiarse de las historias, reconocer los personajes y entretenerse a medida que se aprende sobre la tradición oral y específicamente los relatos de espantos de la región caucana.

Concept Art del Duende (vistas frontal y lateral)



Las sugerencias de los niños fueron variadas, por lo tanto, las decisiones de movimiento y sonido se basaron en el relato vinculando los rasgos a las sugerencias que más se acercan a la narración. Es importante resaltar que una de las prioridades es entretener al usuario, por lo tanto debemos darle al personaje ciertas particularidades que sean atractivas para quien haga uso de este prototipo.

Como ya lo hemos mencionado, uno de los ejes estructurales de este proyecto es el juego y en consecuencia, nuestro prototipo de videojuego está dirigido a los niños y niñas de nueve a once años con quienes desarrollamos los talleres, quienes deben poner mucha atención a las instrucciones y pistas que escuchan a lo largo de la experiencia, y de esta manera encontrar al espanto a través de varios niveles.

El criterio más importante en este videojuego, es que todo el contenido debe girar en torno al Duende y todas las características narrativas encontradas a lo largo del proceso de indagación e interacción tanto con los actores externos como con los niños y niñas. Otro de los criterios para el videojuego es que decidimos mantener el concepto del Súper Agente, el cual debe recorrer los niveles, los cuales le van dando pistas acerca del espanto causante de todos los eventos que ha conocido en su recorrido y con el cual se deberá enfrentar al final.

Para desarrollar un juego de esta índole se deben tener en cuenta ciertos aspectos:

- Las mecánicas tanto de los escenarios como de los personajes. Es decir, cómo interactúan tanto los escenarios como el personaje con el usuario, qué movimientos tienen, y cómo se interrelacionan.
- El concepto del personaje y de los escenarios.
- Debe haber una historia, un hilo conductor que vincule los niveles, por lo que es de esencial importancia escribir un guión que especifique qué pasa en cada una de aquellas “estaciones”. Como ya lo mencionamos, cada nivel consiste en una prueba que si el usuario lo supera puede avanzar, de lo contrario debe seguir intentándolo.
- Al inicio del juego tuvimos en cuenta un aspecto importante con base en el relato y es la presencia de la niña que ha sido “enduendada”.

## 8.9. Criterios para decidir el videojuego como plataforma del relato

Al inicio del proyecto no teníamos claro cuál iba a ser el producto final con el cual podríamos a conocer lo encontrado a lo largo de la investigación con los niños y niñas. Sin embargo, fue en el transcurso de los talleres y actividades con ellos y, a su vez, gracias a lo adquirido en nuestras carreras tecnológicas en el SENA (que alternamos paralelamente con el desarrollo de este proyecto de diseño) que pudimos encontrar cuál sería el enfoque de nuestro trabajo. A continuación explicaremos los tres factores primordiales que influyeron en esta decisión:

- Cercanía e interés de los niños y niñas hacia los videojuegos, lo cual lo pudimos constatar con la información suplida por ellos en el pasaporte Buscaspantos (pag. 68)
- Actualmente las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (T.I.C.) han logrado tal auge que el Gobierno nacional a través de sus políticas de educación han donado a la institución Antonio García Paredes 60 tablets con el fin de motivar el uso de estos dispositivos en las diversas áreas del conocimiento.
- Nuestro interés por el tema de los videojuegos se ve reflejado en nuestro proyecto de vida, por lo cual hemos profundizado nuestro conocimiento sobre los aspectos tecnológicos en el SENA, específicamente en las áreas de la ilustración para audiovisuales y el desarrollo de videojuegos.

## 8.10. Narrativa del juego (Guión literario)

A continuación vamos a exponer la narración con que el usuario se va a encontrar a lo largo del juego:

### **Bienvenido Súper Agente Buscaspantos.**

Esta es la primera misión:

Rosa está sufriendo de alucinaciones y trastornos mentales. Algunos dicen que está bajo los efectos de un hechizo malévol. La misión es liberar a Rosa de este espantoso estado.

La niña está en su cuarto, estaba amarrada y amordazada debido a su extraño comportamiento, pues al escuchar esos horribles chillidos provenientes de las afueras de la casa, Rosa no paraba de gritar e intentaba salir corriendo por cualquier orificio de la casa. Debido a sus movimientos convulsivos logra soltarse de las cuerdas, ahora se trepa veloz y endiablada por las paredes y el techo. Lo que debe hacer el usuario es controlarla y volverla a sujetar a su cama.

Cuando el jugador logre controlar a Rosa, aparece una piedra que casi lo golpea y una flecha le indica que debe girar la mirada, de una ventana están entrando piedras, alguien las está lanzando desde afuera y pasan muy cerca del jugador, por lo cual tiene que destruirlas antes de que lo toquen. Al destruir 15 piedras en un tiempo límite puede pasar al siguiente nivel, de lo contrario debe volver al inicio.

Una voz en off le dice que aquellas piedras provenían del potrero, entonces debe ir a mirar qué es lo que está pasando. Cuando sale al potrero se da cuenta que los caballos están enloquecidos y llenos de trenzas en sus crines. La voz en off le dice: ¿Te diste cuenta? Todos los caballos están llenos de trenzas!! Lo que debe hacer el jugador es amarrar la mayor cantidad de caballos en un tiempo limitado. Al terminar esta misión, la voz dice: ¡Mira, allá va uno, se ha internado en el bosque!!

La siguiente misión es recuperar al caballo entrenzado que se escapó, para esto, el jugador tiene que adentrarse en el bosque. La voz dice: ¡oh, pero mira, ¿qué es esto? Parecen las pertenencias de alguien. Son una especie de mochila, una ruana y una guitarra destruida. La voz dice: ¡parece que la guitarra se puede reparar intenta armarla de nuevo y hazla sonar!...quizá un poco de música haga aparecer al caballo” Al armar la guitarra el jugador debe hacerla sonar, cuando esta suena se escucha un horrible chillido.

La voz dice: “¡Oh, pero qué horrible chillido ha sonado! Parece que provino del río, VAMOS!!”, el jugador llega al río el cual está sucio y contaminado, al lado hay una cueva. Una flecha le indica al jugador que debe entrar a la cueva.

Al entrar a la cueva el jugador empieza a ver las pertenencias de Rosa, y de repente se puede ver la silueta del Duende, entonces el Duende sale a la luz y empieza a correr desesperadamente por toda la cueva, la misión del jugador es atraparlo a través de “toques”. Cuando el jugador lo atrapa, la pantalla sufre un “fade out” (un desvanecimiento, la pantalla se vuelve totalmente blanca).

Entonces aparece un texto que informa acerca de por qué el Duende ataca a las personas (basado en el texto del profesor Jesús (Ruiz, J. 2000, p. 67-68) y añade que El Duende jamás podrá ser destruido.

Al final aparece la imagen de la niña recuperada, y un texto el cual dice que a pesar que la niña se recuperó quedó con secuelas. Y finalmente, como premio por haber superado los niveles se le otorga al jugador un trofeo con la figura del Duende.



Cada recuadro representa una de las escenas que el jugador debe recorrer para conocer el juego en su totalidad.

## 8.11. Diseño y desarrollo del prototipo

Teniendo claro que nuestro objetivo era desarrollar un prototipo de videojuego para el entretenimiento de niños y niñas de grado sexto basado en los relatos del Duende, debíamos tener claro el proceso a seguir para consolidar esta propuesta, para lograrlo tuvimos que seguir el siguiente procedimiento:

### Primera fase

**Diseño del videojuego: guión, diseño de niveles, diseño de elementos 3d(personajes, assets,etc), interfaz gráfica.**

Primero se empezó por el modelado del personaje principal, utilizando el modelsheet que se desarrolló con base en las ilustraciones de los niños, se utilizó el programa Zbrush, que permite esculpir de una manera muy libre. En el proceso se hace el modelado del personaje, también se le aplica textura y detalles como arrugas y efectos de tela, después con el modelo, que tiene muchísimos polígonos, es necesario hacer Retopología, que consiste en volver esa malla súper densa en una nueva desde el modelo base, para esto se utiliza Topogun, que permite lo mencionado anteriormente, después se necesitó sacar un mapa de uv, que se utiliza para poder aplicar características como el color, la oclusión, etc.

Para poder sacar las uv se utilizó Autodesk Maya, posteriormente se utilizó Xnormal, que nos ayuda a hacer un "bake" de los mapas difusse, normal, oclusion, etc. Para que pueda correr mejor el videojuego es necesario que el modelo tenga la menor cantidad de polígonos posible.

### Segunda fase

**Animación, programación, unión de elementos 3d e interfaz gráfica.**

Ya con los mapas y el modelo se pasa a hacer rigging en el personaje, que básicamente consiste en ponerle un esqueleto para poder continuar con la animación. Todos los elementos modelados, tanto personajes como escenarios, fueron hechos en Maya, e igualmente hay algunos elementos que se descargaron para optimizar tiempo de producción.

Una vez contamos con los elementos modelados, se pasa al engine Unity3d que es un programa que permite realizar videojuegos 2d y 3d. Para agilizar el proceso de producción del prototipo, se diseñó un escenario para cada estación del videojuego. El lenguaje de programación utilizado fue C# que es uno de los más poderosos en la actualidad.

La programación está en un nivel intermedio de dificultad. Y en cuanto a control decidimos hacer uso de opciones nuevas como el giroscopio\* que permite una forma diferente de mostrar el escenario.

### Tercera fase

**Testeo, y resolución de bugs o inconsistencia del juego.**

Este es un proceso un poco extenso, porque se necesita programar y probar, más los inconvenientes que se den en el proceso, hay que unir la interfaz gráfica más las voces que se utilizan para ser guía en el videojuego,



#### \* ¿Qué es un Giroscopio?

*Es un dispositivo mecánico que sirve para medir, mantener o cambiar la orientación en el espacio de algún aparato.*

*A nivel funcional, dentro de nuestro Smartphone, es el que se encarga de saber cuál es la rotación del mismo. En Unity3D nos facilita también detectar la gravedad que se está ejerciendo en el dispositivo al dejarlo caer o la aceleración al desplazarlo.*

programar las mecánicas, más los estados de los objetos con la inteligencia artificial de algunos elementos como el caballo o la niña, también se debe optimizar cómo el jugador interactúa de la mejor forma posible con el videojuego, y ya por último se exporta el videojuego como archivo .APK que es el tipo de archivo que reconoce el sistema Android, y a disfrutar como un súper agente encontrando a los espantos!

A continuación incluimos una lista de definiciones técnicas que consideramos necesarias para el mejor entendimiento por parte del lector acerca del tema que estamos abordando:

## Glosario

**Adobe Illustrator:** Programa de diseño que utiliza vectores para desarrollar piezas gráficas.

**Adobe Photoshop:** Programa de diseño especializado en el tratamiento de fotografías, ilustración y efectos visuales haciendo uso del mapa de bits o píxeles.

**APK:** Archivos especializados para plataformas Android.

**Assets:** Elementos que componen y complementan los escenarios y ambientes que rodean al personaje y enriquecen la narrativa del videojuego.

**Autodesk Maya:** Software especializado en modelado 3D.

**Bake:** Es el proceso en el cual se fusionan los procesos desarrollados previamente.

**Bugs:** Fallas técnicas del prototipo o videojuego.

**C#:** Software especializado en programación de videojuegos y otras aplicaciones.

**Interfaz gráfica:** Superficie virtual compuesto por diversos enlaces que permiten jugar el prototipo de acuerdo a la programación establecida por el diseñador o desarrollador.

**Mapa de UV:** Es como "la piel extendida" del modelo, con la cual se puede aplicar colores y detalles por medio de programas como Photoshop.

**Modelsheet:** Es lo que comunmente se denomina "planos", es la hoja donde se ilustra al personaje en su vista frontal, lateral y ocasionalmente posterior, para que el modelador tenga la información suficiente para materializar el modelo 3D.

**Retopología:** Regularmente, los modelos quedan muy densos para un videojuego, por la cantidad de polígonos que los componen, por lo que se hace necesario este proceso, el cual consiste en reducir el número de estos.

**Rigging:** Consiste en aplicarle articulaciones al modelo para la posterior animación.

**Topogun:** Software que se encarga de realizar el proceso de retopología.

**Unity 3D:** Software especializado en desarrollar videojuegos y aplicaciones bidimensionales y tridimensionales.

**Zbrush:** Software especializado en el modelado y texturizado de objetos 3D.

### PROGRAMAS USADOS:

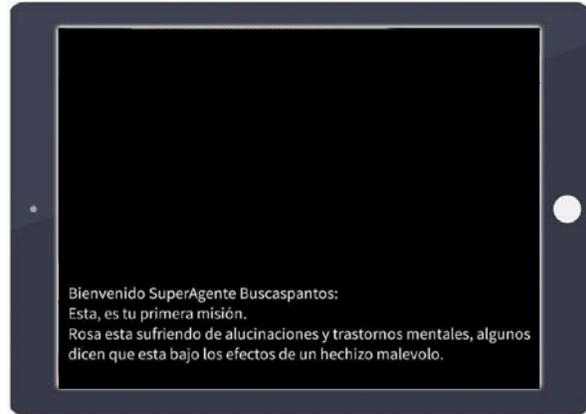
Autodesk Maya 2015, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Xnormal, Pixologic Zbrush 4r6, Topogun 2.00, Unity3d 5, Visual Studio 2012.



## 8.12. Mecánica del juego



Presentación del juego



Saludo al jugador

Inicialmente el jugador se encuentra con la presentación del juego. En la pantalla está ubicado el logo del proyecto BUSCASPANTOS el cual predomina al ser nuestro identificador. Al lado inferior derecho se encuentra el botón que da inicio al juego, el usuario solamente tiene que tocar este vínculo para dar inicio a la experiencia.

Entonces aparece el siguiente texto: *"Bienvenido Súper Agente BUSCASPANTOS. Esta es tu primera misión: Rosa es una niña de 9 años que está sufriendo de alucinaciones y trastornos mentales. Algunos afirman que está bajo los efectos de un hechizo malévolo. Tu misión es liberar a Rosa de este espantoso estado."*

El jugador se encuentra en la pieza de Rosa, que salta sobre su cama con su mirada inexpresiva. El jugador debe controlarla colocando su dedo sobre el personaje y deslizándolo hacia abajo para que Rosa se acueste en su cama tranquila.

Luego que logre detenerla y amarrarla a la cama, la voz le indicará: *"¡Cuidado, alguien está lanzando piedras por la ventana, tienes que destruirlas antes de que te toquen!"* El jugador debe rotar el dispositivo o tablet que mediante el giroscopio le permite ver la habitación desde un ángulo de 360°. Al ubicar la ventana, debe destruir 5 piedras en un tiempo límite solamente tocándolas, el reto está en que las piedras pasan velozmente. Una de las características de estas plataformas es que el usuario solo debe tocar la pantalla para destruir las piedras.

Es importante resaltar que el usuario del juego debe estar en constante movimiento mientras vive la experiencia, pues debe girar el dispositivo para encontrar los elementos necesarios que le permitirán superar cada prueba a través de todo el recorrido.

Luego de superar el nivel de las piedras, se encuentra en un potrero. Aquí la voz le dice: *"¿Te diste cuenta? Todos los caballos están llenos de trenzas!! Lo que debes hacer es atraparlos y regresarlos al corral de donde se escaparon, recuerda que el tiempo es limitado"*, el jugador debe buscar todos los



### CARACTERÍSTICAS QUE DEBE TENER EL DISPOSITIVO PARA PODER JUGAR:

- Sistema android 4.1.1 en adelante.
- Tablet o celular que contenga giroscopio. Recordemos que este es el que se encarga de saber cuál es la rotación del mismo. En Unity3D nos facilita también detectar la gravedad que se está ejerciendo en el dispositivo al dejarlo caer o la aceleración al desplazarlo.



**Rosa brinca en su cama descontrolada**



**Por la ventana alguien lanza piedras**



**Caballos trenzados desbocados en el potrero**



**Guitarra para armar en el espacio traslúcido**

caballos girando el dispositivo y mediante un toque sostenido sobre cada uno, alzarlos y arrastrarlos hasta que los introduzca al corral.

Luego de capturar la cantidad preestablecida una voz en off le dice: “¿Te diste cuenta? Todos los caballos están llenos de trenzas, ¿Quién podría haber hecho algo así?! Mira allá va uno! Se ha internado en el bosque, Tienes que ir por él!!!” La escena cambia y el jugador se encuentra con los fragmentos de una guitarra. Entonces la voz en off le dice: “Parece que la guitarra se puede reparar, Intenta armarla de nuevo y hazla sonar!” En este nivel lo que el usuario debe hacer es armar la guitarra, es una especie de rompecabezas, por lo que debe juntar las piezas para obtener este instrumento. Luego de hacerlo debe tocar las cuerdas para que esta suene, al cumplir con esta misión se escucha un fuerte y agudo chillido.

Entonces, la voz en off le dice al jugador: “Obb!! Pero qué horrible chillido ha sonado!! Parece que proviene del río!! ¡Vamos a investigar!!” El jugador llega a una cueva.

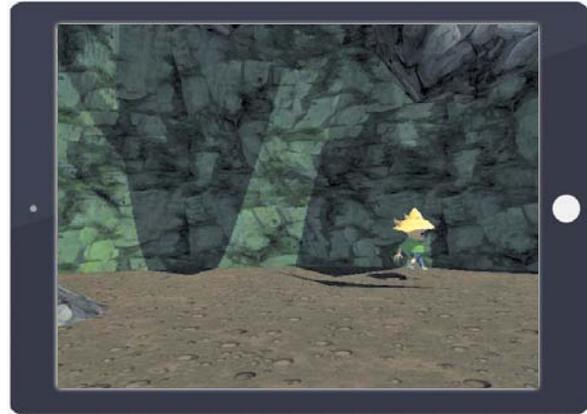
En la pantalla aparece por primera vez el Duende, el cual empieza a correr despavorido por toda la cueva. La voz en off le dice: “¡Vamos, allí está, tu misión es atraparlo!!!”. Lo que el usuario debe hacer es perseguirlo a través del giro del dispositivo para poderlo ver y a medida que lo alcance lo debe tocar repetidas veces de forma rápida hasta que este espanto desaparezca. Cuando el jugador lo atrapa a través de toques a la pantalla se efectúa un “fade out” y luego sale el siguiente texto del Duende:

Con el giroscopio el jugador puede conocer cada uno de los escenarios dando un giro de 360° de su cuerpo sujetando la tablet, lo que implica que esté en movimiento constante para poder jugar.





Al fondo se ve la cueva y un río contaminado



Al entrar a la cueva, aparece el Duende. Atrápalo!



Los créditos con los creadores del prototipo



Al pasar todo el juego se desbloquea el trofeo.

*“Si sigues dañando el monte, tú, irracional mal hombre, recibirás mil dolores y un castigo de renombre! ¿No te has dado cuenta ya, que el agua se nos termina, que el río es una alcantarilla, que se muere el manantial? ¿Por qué tan ciego tú estás y sigue tu alma dañina arrasando con la vida, con la vida natural?”*

*Si me llevé a la niña Rosa y te he puesto a padecer, es porque quiero hacerte ver que la vida campesina puede estar en armonía con la flora y el deber.*

*Si el bosque sigues talando, destruyes mi lindo hogar. Tu casa estará ocupando y tu ambiente familiar pronto se estará acabando!*

*Si quieres recuperar tu linda vida tranquila y tener tranquilo hogar, deja de contaminar!...*

*Y la vida campesina encausarla con estima hacia la paz natural.”*

Luego la voz en off le dice al jugador:

*“Hola! Veo que has despertado! Te hemos encontrado desmayado junto a una guitarra en el bosque. Rosa está mejor, se ha recuperado y aunque quedó con algunas secuelas podrá seguir con su vida normal. Debido a tu gran esfuerzo eres merecedor de este gran trofeo:!!*

El Duende es un personaje muy ágil e intrépido, por lo tanto el jugador debe ser más rápido para poder atraparlo. Se requiere mucho movimiento, siendo recomendable jugar de pie o en silla giratoria.



Este trofeo tiene la virtud que luego de obtenerlo, el jugador puede visualizarlo cuando quiera y puede girar la cámara en torno a él para verlo desde cualquier ángulo.



9

# El encuentro con el espanto





**Tanto niños como niñas probaron el juego y nos dieron sus aportes.**

### El Día ha llegado

El día del encuentro con el espanto había llegado, y para que los niños tuvieran su primera experiencia con el videojuego BUSCASPANTOS, habíamos premeditado que el colegio tuviera disponibles sesenta tablets donadas por el ministerio de las TIC. Sin embargo tuvimos un inconveniente en el momento de instalar la aplicación en estos dispositivos: No incluían el giroscopio, necesario para poder jugar el videojuego. Por lo tanto, no pudimos desarrollar la prueba piloto con estas tablets y tuvimos que conseguir una tablet que poseyera los requisitos necesarios para poder ejecutar el juego de manera prevista.

### Prototipo Beta

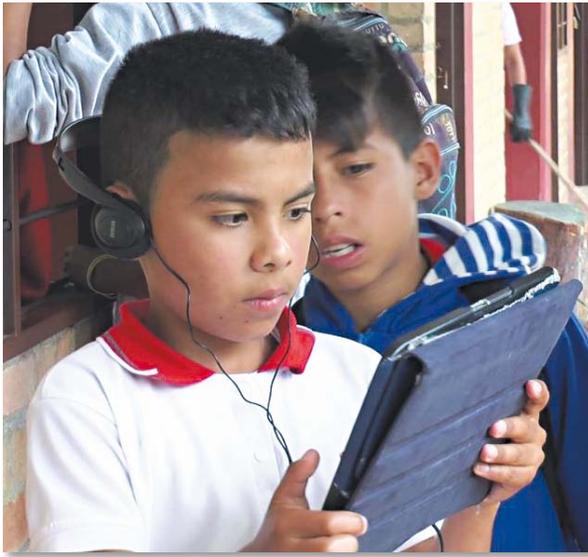
Luego de instalar la aplicación, nos dirigimos al colegio y allí nos encontramos con los niños y niñas, quienes se mostraron emocionados por probar y conocer el prototipo. Les explicamos, antes de iniciar la experiencia, que esta sería una primera prueba con un prototipo Beta, lo cual significa que aun no estaba terminado porque le faltaba ultimar detalles de audio, escenarios e indicadores, además de los textos que acompañan el videojuego. Sin embargo, lo que nos interesaba era cómo los niños interactuaban con la aplicación en cuanto a la narrativa y el uso de los controladores para jugar y avanzar a lo largo de nuestra propuesta narrativa.

Para poder saber cómo fue su experiencia les planteamos las siguientes preguntas:

- ¿Qué te pareció el videojuego?
- ¿Qué fue lo que más te gustó del videojuego?
- ¿Qué le cambiarías?
- ¿Sobre qué se trata el videojuego?
- ¿Es entretenido? ¿Lo volverías a jugar?
- ¿En torno a qué personaje gira el videojuego?
- ¿Habías jugado alguna vez con giroscopio?



Recordemos que en el juego se comprime todo el proceso que se desarrolló desde el planteamiento de la idea, las entrevistas con los ancianos y escritores y lo hallado a lo largo de los talleres con los niños.



**Cada estudiante estuvo inmerso en el juego y todos los que lo probaron volverían a jugarlo.**

## Hallazgos

Encontramos, entonces, que a todos los niños y niñas les gustó el juego. En sus palabras decían que estaba "muy bacano", "chévere" o simplemente "bien". Los niños afirmaron que lo que más les gustó fue "matar al Duende" y a las niñas les encantó la experiencia 3D, "Es casi real" exclamaron, refiriéndose a la manera como podían mover la tablet para conocer todos los escenarios y disfrutar de la experiencia. Con respecto a lo que le cambiarían, casi todos coincidieron en que faltaban mejorar las instrucciones y algunos controladores que presentaron fallas. Todos entendieron que el videojuego se trataba del rescate de una niña que estaba poseída por el Duende. Y todos afirmaron en que les gustaría volver a jugarlo. Finalmente, y aunque parece obvio, no sobraba preguntarlo, todos reconocieron que el personaje que apareció al final era el Duende y algo que nos parece muy importante a nivel tecnológico, en tanto acercamiento a nuevas plataformas tecnológicas, es que encontramos que esta fue su primera experiencia jugando un videojuego con giroscopio.

## Entrevista al docente

Con el objetivo de conocer cuál sería la respuesta no solo de los niños sino también de los docentes, decidimos preguntarle a uno de ellos qué opinaba de esta propuesta que estábamos promoviendo. El profesor Eivar Cerón nos cedió unos minutos de su tiempo para darnos su opinión. Él afirmó que a nivel educativo, es muy útil vincular los relatos de la tradición oral con plataformas tecnológicas, puesto que esto motiva a los niños a participar y conocer estos contenidos locales. Por lo cual, afirmó, se hace necesario desarrollar más proyectos de esta índole. Además, le pareció muy importante la inclusión de los niños en todo el proceso, y por último nos aconsejó que tratáramos de gestionar este proyecto para que se incluya en los currículos de las escuelas.



**T**oda la información sobre el proceso de retroalimentación por parte de los niños y el docente lo podrás encontrar en el CD que incluye este documento, en el cual incluimos un video que registra todo este proceso y además el instalador de la aplicación para que lo instales en tu tablet y puedas disfrutar de esta experiencia. No olvides los requisitos para jugarlo!



# Conclusiones





## Importancia del desarrollo proyectual

El “Proyecto Buscaspantos” busca demostrar que el diseño gráfico es una disciplina de carácter proyectual. Nuestra finalidad es aportar al discurso del diseño enfatizando en la importancia del desarrollo proyectual. En este caso en particular, comenzamos por el planteamiento de una problemática localizada desde la iniciativa propia del diseñador, la indagación de información pertinente para el proyecto, la gestión en cuanto a la participación de actores y usuarios como también la planeación y ejecución de talleres, y formalización del prototipo con base en la investigación desarrollada a lo largo de todo el proceso.

Este proyecto de diseño, consiste en el desarrollo de nueve pasos para conseguir un prototipo tridimensional, en co-creación con niños y niñas de nueve a once años, que relacione los relatos sobre espantos de la tradición oral de Popayán con sus imaginarios sobre estos personajes. Para lograr esto nos planteamos tres objetivos específicos:

- Reconocer los relatos sobre espantos de la tradición oral del Cauca
- Apropriarse de los relatos sobre espantos de la tradición oral del Cauca.
- Entretener a través de un producto que represente los espantos del Cauca

Cada uno de estos objetivos está enfocado para que los niños lo consigan a lo largo del desarrollo del proyecto. Para lograr tanto el primero como el segundo objetivo decidimos diseñar siete talleres, en los cuales buscamos la materialización de los imaginarios de los estudiantes, para la obtención del insumo necesario para el diseño del prototipo.

## El juego como factor esencial en el diseño

A lo largo de los talleres pudimos lograr el reconocimiento y la apropiación de los relatos de la tradición oral por parte de los niños y niñas del grado sexto del colegio Antonio García Paredes. Esto lo afirmamos con base en las evidencias escritas y gráficas expuestas en este documento, como también desde la disposición que demostraron en el desarrollo de las actividades programadas. Fue una experiencia muy grata ver que todo el grupo manifestó una gran motivación en cada uno de los talleres.

El entretenimiento fue un factor fundamental en el desarrollo de este proyecto y esto no se limitó únicamente al contacto del usuario con el prototipo sino que se amplió al desarrollo de los talleres. Nuestro criterio para las actividades de indagación, era que los niños se divirtieran a medida que nos entregaban información sobre cómo se imaginaban estos personajes y así lo hicieron. El juego fue lo que más los motivó a participar y fue aquí donde encontramos un gran aporte para nuestros compañeros diseñadores que les interese trabajar con niños: el juego debe ser un factor esencial para obtener una respuesta positiva por parte del público infantil, siempre teniendo en cuenta el objetivo a conseguir.

Con esta metodología reflejamos lo aprendido durante nuestra carrera, dando a entender que la labor del diseñador no se limita a la formalización de piezas o productos gráficos análogos ó digitales, sino que nuestra labor en la sociedad inicia desde el momento de la concepción de una idea o iniciativa propia, con pertinencia a nivel socio-cultural y a partir de ahí empezar un proceso metodológico de investigación, para la posterior concreción de un producto o servicio de diseño, que dé respuesta a la pregunta que el diseñador se haya planteado al inicio, siempre teniendo en cuenta que este proceso de diseño está determinado en un contexto preestablecido, para dar respuesta a la necesidad de un usuario en particular.



## **Proyecto con relevancia cultural**

Es un hecho que la cultura, y específicamente, la tradición oral es un tema que merece ser investigado desde el diseño gráfico por todo lo que significa para nuestra identidad. Pertencemos a una sociedad multicultural, la cual está constituida por diversas manifestaciones de origen indígena, africano, mestizo y extranjero, por lo tanto, los relatos de la tradición oral son un insumo importante para la producción de proyectos con relevancia cultural. Por consiguiente, es nuestro interés dar a conocer estas historias y de esta manera no permitir que se queden en el olvido.

## **Factor de desarrollo**

Como factor de desarrollo, consideramos que nuestro proyecto juega un papel importante, debido al uso de herramientas tecnológicas para el diseño y programación de videojuegos, los cuales nos brindan alternativas que son afines con las generaciones más jóvenes. Como diseñadores gráficos, es nuestro interés sacarle provecho a estas tecnologías digitales, puesto que nos permiten traducir las historias provenientes de la tradición oral a una narrativa gráfica, donde el usuario interactúa con escenarios y personajes a través de una interfaz digital, lo que consideramos un motivo para que niños y niñas se sientan atraídos a conocer estos contenidos de la tradición oral, haciendo uso de estas plataformas virtuales.

## **Vínculo de lo tradicional con lo actual**

Adicionalmente, consideramos que este proyecto logra alcanzar un grado de cohesión social, en la cual los niños alcanzan una conexión con los relatos que antes contaban nuestros abuelos e incluso nuestras generaciones ancestrales.

En el transcurso del proyecto pudimos ser testigos del gran potencial creativo, tanto de los niños como de los actores que nos dedicaron su tiempo para compartir su conocimiento sobre el tema, cualquier aporte que los actores involucrados en este proyecto nos brindaron, nos ha demostrado que estos relatos han logrado perdurar frente al avasallante predominio de los contenidos extranjeros.

Por otro lado, pudimos darnos cuenta que el diseño gráfico es una actividad proyectual, que nos permite intervenir en las formas como la gente se comunica tanto visual como simbólicamente, generando un discurso en donde convergen varias miradas hacia un fin determinado. Es a partir de la indagación con los abuelos y expertos en el tema que iniciamos estas percepciones, siguiendo con la co-creación o colaboración de los niños para determinar cuál sería la mejor forma de representar el personaje haciendo un balance entre lo tradicional y la mirada actual de los niños.



## Nuestros roles como diseñadores

En estas inter-relaciones con los diferentes actores y contextos pudimos darnos cuenta que como diseñadores gráficos asumimos diferentes roles:

1. Como *regulador social* formalizamos y estructuramos en un sistema de signos denominado “videojuego” las informaciones necesarias para la interacción social.
2. Como *traductor de expresiones culturales tradicionales*, consideramos necesario que el diseñador gráfico traslade al contexto actual los contenidos de la tradición oral en un lenguaje que sea atrayente para las generaciones más recientes.
3. Como *mediador cultural* buscamos comprender el contexto del usuario, para lo cual, recogimos elementos estéticos y comunicativos y los re-elaboramos con la participación de una comunidad educativa conformada por directivos, docentes y estudiantes para dar alternativas de solución a unas necesidades particulares, que se podrían resumir en cómo se podrían dar a conocer relatos de espantos de la tradición oral a niños y niñas, a través de un medio que les brinde entretenimiento.
4. Como *investigador*
  - Construimos discurso de diseño a través de la documentación, planeación y ejecución de metodologías propias para un contexto determinado, con lo cual se enriquece la gama de posibilidades para el planteamiento de proyectos de diseño, y se despliega una serie de preguntas posteriores que dan espacio a re-interpretar lo conseguido hasta este punto en este proyecto.
  - Al indagar acerca de cómo es la reacción del usuario frente al producto estamos enriqueciendo la teoría del diseño, puesto que ningún proyecto es igual a otro debido a la particularidad tanto del contexto como del usuario.
  - En la proposición de un sistema de indagación y posterior producción, los métodos de investigación y organización de los elementos que inciden en el proceso de producción y consumo.
5. Como *docente o educador*

Con respecto al diseño y desarrollo de los talleres con los niños, pudimos darnos cuenta que el rol del diseñador también tiene un espacio dentro de las aulas educativas como docente de su disciplina. En el momento de pararnos frente al grupo de treinta y cinco niños y niñas, pudimos darnos cuenta que nuestro papel no se limitaba a la recopilación de datos, sino que a través de las diferentes actividades los estudiantes hacían preguntas y opinaban acerca del tema, y nos pedían asesoría respecto a los procesos para la concreción de sus ideas. De igual manera aportaban desde su creatividad, generándose un intercambio de saberes que dieron como resultado productos que sobrepasaron nuestras expectativas.

## Consideraciones a tener en cuenta

Finalmente consideramos pertinente resaltar varios puntos y propuestas que a lo largo de la investigación encontramos:

- Al inicio del proyecto, en el momento de plantear la idea, queríamos desarrollar un personaje tridimensional para sacarle provecho a nuestro gusto por el modelado, pero en el transcurso de la investigación nos dimos cuenta que el personaje por sí sólo no funcionaría para alcanzar los objetivos. Por lo tanto, fue necesario replantear la idea e implementar talleres que nos ayudaran a aclarar cuál sería el producto más apropiado,



no sólo para diseñar un personaje tridimensional, sino que lo pudiéramos articular con una narrativa y que los niños y niñas interactuaran con este, por lo tanto encontramos que la forma más apropiada era diseñar un videojuego, debido al interés de los niños hacia este tema, además de la promoción por parte de las políticas gubernamentales hacia el uso de estas plataformas tecnológicas y, lo más importante, porque es el enfoque que hemos decidido darle a nuestro perfil profesional.

- Hay muy poca información escrita o gráfica sobre el tema de los espantos de la tradición oral de Popayán y el Cauca en las bibliotecas o archivo histórico.
- Se hace necesario desarrollar más actividades de índole cultural donde se incluyan a las personas de la tercera edad para que nos compartan relatos relacionados al tema.
- Es de vital importancia para el municipio desarrollar un programa de rescate de la memoria que enfatice en recopilar estos relatos.
- A través de las entrevistas con los diferentes actores, pudimos darnos cuenta que la tradición oral de Popayán es un insumo riquísimo para desarrollar proyectos de pertinencia socio-cultural desde todas las ramas del diseño gráfico, por lo cual proponemos que se sigan desarrollando proyectos en torno al rescate de la tradición oral de Popayán y el Cauca.
- La formalización del personaje para el prototipo no fue fácil de concretar. En el desarrollo del proyecto encontramos que las propuestas eran diversas, y tuvimos que tomar decisiones con base en lo narrativo literario, e interpretar sus historias y sus representaciones gráficas para posteriormente producir un Duende, con el cual buscamos representar lo más cerca posible el imaginario colectivo. En el momento de hacer la evaluación de nuestra propuesta gráfica siempre tuvimos en cuenta la respuesta por parte de los niños y niñas.
- El desarrollo del guión para el juego estuvo siempre basado en los relatos que recolectamos con los diversos actores. Lo que buscamos es que los niños y niñas se divirtieran a lo largo del recorrido y que fueran captando la personalidad del Duende a través de los niveles.
- Debido a la precariedad en cuanto a capacitación técnica y tecnológica durante la carrera de pregrado, necesarias para el desarrollo y formalización del prototipo, fue de gran utilidad el hecho de hacer, tanto la tecnología en ilustración para medios audiovisuales como la tecnología en desarrollo de videojuegos por fuera de la universidad, para aumentar nuestras capacidades y competencias como diseñadores gráficos y de esta manera poder concretar este proyecto.
- Se hace necesario que productos de diseño gráfico con estos contenidos se sigan produciendo, y lo más importante es que se requiere que más entidades públicas o privadas impulsen estas iniciativas, para que de esta manera se propaguen e incrementen en el departamento del Cauca y la región sur occidental del país, generando oportunidades laborales para los diseñadores gráficos, y a su vez aumentar el nivel competitivo frente a las propuestas interactivas provenientes de otros contextos.

## Impacto del proyecto Buscaspantos

Como promotores del desarrollo y la competitividad existen oportunidades claras de impacto en diferentes sectores de la sociedad:

- En el sector productivo, desde la creación de plataformas y aplicaciones educativas para dar soluciones a problemáticas o necesidades cognitivas, dentro o fuera de un



# Conclusiones

contexto académico o currículo escolar teniendo como objetivo principal el aprendizaje de los estudiantes a través del entretenimiento.

La industria de los videojuegos es un campo de acción que apenas está iniciando en la región sur occidental del país y no ha tenido un claro desarrollo, por lo tanto consideramos que existen grandes posibilidades si se tiene en cuenta el auge actual de las nuevas tecnologías y su relación con los ambientes educativos y culturales, vínculo que está siendo impulsado por el mismo gobierno nacional a través del ministerio de tecnologías de la información y comunicación (MinTIC).

- En el sector de la educación, se abren nuevos escenarios para el aprendizaje, con la implementación de nuevos soportes tecnológicos, donde el diseñador gráfico tiene un enorme campo de acción desde la investigación del diseño aplicado a modelos pedagógicos, hasta la producción de medios educativos interactivos y audiovisuales en todas las esferas de la educación formal e informal.
- Como mediador cultural somos conscientes de la importancia de las culturas y de nuestro papel en la preservación y construcción de la memoria. Por consiguiente, nos proyectamos como productores en el campo simbólico y como investigadores, quienes podemos interactuar con las comunidades para gestionar proyectos culturales.
- Creemos que gracias a las competencias y aptitudes adquiridas a lo largo de nuestra carrera, estamos en la capacidad de optimizar acciones comunicativas entre diferentes actores de la sociedad, para lo cual disponemos de fundamentos teóricos y metodológicos, que nos permiten reconocer las formas perceptivas de dichos actores y trazar estrategias comunicativas y la selección apropiada de los medios pertinentes.

## Proyección

Debido a su enfoque educativo, este proyecto tiene una gran posibilidad de continuar con la investigación a un nivel más amplio. Recordemos que hasta esta etapa sólo alcanzamos a desarrollar un prototipo, por lo tanto es necesario proseguir con este proyecto para llegar a un producto que pueda ser exhibido y probado en otras instituciones y ser vinculado a proyectos educativos a nivel local, regional y nacional.

Nuestra expectativa es continuar con el diseño de estos productos no solo en Popayán, sino en otros departamentos, municipios y ciudades en las cuales también existen variedad de historias y personajes, que son relevantes como insumo para la producción de contenidos en la búsqueda de la recuperación de la memoria en el tema de la tradición oral.

A futuro esperamos construir un equipo de trabajo multidisciplinar, en el cual podamos incluir diversidad de profesionales principalmente docentes, psicólogos, semiólogos, ilustradores, animadores, programadores de videojuegos para continuar produciendo productos no solo audiovisuales, sino transmedia, con el fin de entretener a los usuarios con contenidos propios de nuestros contextos colombianos.

Para lograr todo lo mencionado es necesario obtener financiación por lo que se hace apremiante participar en convocatorias y concursos, con el fin de obtener apoyo económico y así lograr un producto mejorado con la capacidad de propagarse a otras instituciones educativas, e incluso poder entrar en el competido y exigente mercado de los videojuegos.



# Referencias bibliográficas



Azuma, R.T. (2001) *Augmented Reality: Approaches and Technical Challenges*, Fundamentals of Wearable Computers and Augmented Reality, W. Barfield, Th.Caudell (eds.), Mahwah, New Jersey, 01, pp 27-63.

Bedoya G, Alejandro. (1997) *¿Qué es interactividad?* Revista electrónica Sin Papel. Septiembre 1997. <http://www.sinpapel.com/art0001.shtml>

Bernal, G. (2004). *Tradición oral: Escuela y modernidad, La palabra encantada.*

Bordignon, N. (2005) *El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto.* Revista Lasallista de Investigación, julio-diciembre, año/vol. 2, número 002. Corporación Universitaria Lasallista, Antioquia-Colombia.

Bustamante, P. (2008) *La interactividad como herramienta repotencializadora de los museos.* Universidad de Palermo. Buenos Aires, Argentina

Coral, Jorge. (2014) *Charla informal sobre mitos y leyendas de Popayán.* Octubre 2014.

Córdoba, C. (2013). *Monstruos de Carnaval.* Universidad de Nariño. Departamento de diseño. Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=yAzDUnYonsc>

De la Torre, Jorge. (2011) *Entorno de aprendizaje ubicuo con realidad aumentada y tabletas para estimular la comprensión del espacio tridimensional* Universidad de La Laguna jcantero@ull.es RED. Revista de Educación a Distancia. Número 37

Dominguez, D. (2003) *Participar también es cosa de niños - Guía didáctica para el profesorado.* Unicef Comité Comunidad Valenciana. Gráficas Mari Montañana. Valencia.

Gil (2014). *Implementación de Objetos de Aprendizaje con Realidad Aumentada en la Educación.* XVI Workshop de Investigadores en Ciencias de la Computación. Centro de Investigación y Desarrollo en Informática Aplicada (CIDIA) /Facultad de Cs Exactas. / Universidad Nacional de Salta

Gobernación del Cauca (2009). *El Cauca te cuenta cuentos.* Expresiones orales en el departamento del Cauca. Popayán: Editorial López

Lindón, A. (2007). Diálogo con Néstor García Canclini ¿Qué son los imaginarios y cómo actúan en la ciudad?. *Revista Eure.* Vol. XXXIII, N°99. Santiago de Chile, agosto de 2007

Mounoud, P. (1996). *El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales.* Université de Ceneve. Traducción: Sylvia Sastre (Universidad de La Rioja).



Ortiz, A.L. (2005) *Didáctica Lúdica. Jugando también se aprende*. Centro de Estudios Pedagógicos y didácticos, Barranquilla. <http://www.monografias.com/trabajos26/didactica-ludica/didactica-ludica.shtml>

Plattner, H. (2010); *Mini guía: Una introducción al Design Thinking + bootcamp bootleg*. Institute of Design at Stanford. Traducido al español por Felipe González.

Ramírez, Nancy. (2012) La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima – Colombia. *Revista científica Guillermo de Ockham*, vol. 10, Julio-Diciembre, 129-143.

Rodari, G. (1983) *Gramática de la Fantasía*. Barcelona: Editorial Argos Vergara, S.A.

Ruiz, J. (2000). *Espantos mitos y leyendas en prosa y verso*. Popayán: Gobernación del Cauca.

Sánchez, Gema. (2010) Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. *Marzo Ele Revista de didáctica español como lengua extranjera*, número 11, Julio-Diciembre, 24 – 26.

Sanders, E. (2006); *Design serving people, New languages for co-creation*; Cumulus Working Papers; Publication Series G; University of Art and Design Helsinki; Copenhagen.

Sanders, E., Stappers, P. (2008); *Co-creation and the new landscapes of design*; CoDesign; Taylor & Francis, submitted for publication.

Thompson, P. (1988). *La voz del pasado*. Historia Oral. Valencia: Edicions Alfonsos el Magnanim.

Valencia, M. (2015) *Leyendas extraordinarias de Popayán*.

Vejarano, J. (2005) *Estampas de mi ciudad Popayán*. Fondo mixto para la cultura del Cauca

Vigotsky (2008). <http://innovemos.wordpress.com/2008/03/03/> La teoría del aprendizaje y desarrollo de Vigotsky

[//www.culturarecreacionydeporte.gov.co/bogotanitos/cuenta-la-leyenda/leyenda-del-guando](http://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/bogotanitos/cuenta-la-leyenda/leyenda-del-guando)

<https://popayanarkano.wordpress.com/2009/04/16/colgada/>



# Anexos





## **El Duende** *(Gobernación del Cauca, 2009. El Cauca te cuenta cuentos. p. 18-21)*

Anita y su prima Cecilia, que es muy bonita y tiene un cabello hermoso y muy largo, se fueron para Almaguer donde sus abuelos, porque Ceci era una de las candidatas de un reinado que hacen allá para el verano. Como ellas son muy pinchadas querían que su carroza fuera la más linda y por eso decidieron adornarla con unas flores y unos canastos que estaban donde unos amigos de la familia en una vereda que quedaba a una hora de ahí, no sé cómo se llama el pueblo porque Anita no me lo dijo.

Bueno, ellas se fueron como a las ocho de la noche en un carro de un amigo, con Marcelita, la primita más chiquita de Ceci. El chofer era conocedor de la región y se empezó a preocupar porque el carro no avanzaba y ya llevaban más de una hora dando vueltas por el mismo sitio, así lo sentían todos.

Las muchachas iban cantando para distraer la demora, cuando de pronto sintieron como si la gran rama de un árbol les hubiera caído encima del carro. Se bajaron a revisar pero no había tal rama, solo una llanta pinchada. El muchacho les dijo que era mejor caminar hasta la vereda, muy preocupado por su carro, él siempre hacía el recorrido y nunca había gastado tanto tiempo.

Como todas ellas tenían el cabello cepillado listas para el evento, decidieron cubrírselo para que el sereno no arruinara el peinado., Anita y Marcela se taparon con la capucha de sus sacos pero como el buzo de Cecilia no tenía capucha, se lo recogió con un gancho que ella llevaba y empezaron a caminar.

Cuando estaban pasando frente a una casa abandonada y sin puertas, que estaba a orillas de la carretera, escucharon el llanto lejano de un bebé, que extrañamente salía de la casa. El muchacho alumbró con una linterna pero no vieron nada, el llanto cada vez se hacía más agudo, cuando se volvió un chillido el gancho de Cecilia explotó. El terror los empezó a paralizar, sin embargo, el muchacho en un acto de miedo se quitó la camisa para que Cecilia se cubriera el cabello, diciéndole: “Es El Duende, es El Duende!”

Aterrados se cogieron de las manos y oraban mientras corrían. Como a las diez y media, llegaron por fin donde la señora Margarita, la amiga que hacía rato los estaba esperando. Cecilia llorando le contó lo que les había sucedido y la señora les aseguró que ese sí era El Duende, que se había enamorado de la muchacha. Porque según lo cuenta la tradición que se ha escuchado por generaciones, cuando El Duende llora es porque se ha enamorado de una mujer.

Asustada también llamó a su marido para que tocara la guitarra y cantara algo para espantar El Duende, después de hacer este rito juntos, ella se fue a la cocina y preparó una bebida especial para que Cecilia se la tomara y pudiera volver tranquila, con las flores y sus amigos a su casa.

Acompañados llegaron a Almaguer como a la una de la madrugada, todos estaban preocupados por la demora y porque no respondían a los celulares, que ninguna oyó sonar. Cansados se acostaron a dormir, deseándose las buenas noches y colgando un tiple destemplado al frente de la puerta de la entrada, por si de pronto. Las primas compartían la habitación y se acostaron pensando que ya se había acabado la pesadilla, cuando el reloj del corredor dio las tres de la mañana Anita se despertó y alcanzó a ver a Cecilia pararse de la cama y pensó que iba al baño, la oyó salir y al rato escuchó que su tía llamaba con desesperación a la mamá de Cecilia, asustada otra vez bajó corriendo para enterarse de lo que sucedía.



Abajo estaban sus tías en bata de dormir, aterradas, echándose bendiciones y hablando a la vez alrededor de Cecilia. La tía Francia, mamá de Cecilia decía: “¡Dios mío!, ¡Mírenla! ¡¿Qué nos está pasando?!” Y ahí estaba Cecilia con los ojos muy abiertos pero la mirada perdida, intentando quitar los seguros de la puerta para salir a la calle.

La tía Francia como intuía que eso no era normal, desesperada zangoloteaba a su hija preguntándole qué le pasaba, al hacer esto Cecilia al fin puso la mirada en su madre, y le preguntó qué hacían allí a esa hora. En medio de muchos interrogatorios de su familia, muy confundida contaba que ella había soñado que su mamá la llamaba desde la calle y por eso se había levantado, pero no entendía por qué estaba allí. El abuelo de las niñas también se había despertado y muy serio les dijo que El Duende se llevaba a las muchachas de las que se enamora y que ellas nunca podían volver. Se fue entonces a buscar un viejo conjuro contra los malos espíritus: cacho de cabra y lana de oveja, hizo sentar a todos en el piso en círculo y a Cecilia la dejó en el centro, metió la lana dentro del cacho y como rezando algo que Anita no entendía, daba vueltas alrededor del cuerpo de Cecilia., especialmente de su cabello, luego quemó la lana sobre unos carbones y finalmente puso lo que restaba debajo de la cama de Cecilia y le dijo que ya se podía acostar, pero que no se soltara el cabello.

Pasó el reinado, Cecilia ganó, regresó a su casa en Popayán, y dice que hasta ahora no ha vuelto a sentir nada raro. Yo les dije que al comienzo no creía mucho, pero cuando la misma Cecilia me lo contó, sentí que un frío invadía mi cuerpo y ahora puedo decir que los duendes no son solo leyenda, son de verdad. Unos dicen que son pequeños espíritus protectores de las cañadas y de las montañas pero otros dicen que cuando se enamoran son aterradores, que ni las bombillas de la modernidad los han hecho desaparecer, que tienen sus propios territorios y los cuidan tanto como de quien se enamora y por eso se la roban.

## **El Diablo** *(Valencia, M. 2015. Leyendas extraordinarias de Popayán)*

**A**ntes de hablar del Diablo en el Cauca, debemos hablar de la chirimía. Como ya algunos sabemos, es una agrupación de músicos que se acompañan de instrumentos como las flautas, las guacharacas, la tambora y las maracas. Históricamente se dice que Cristóbal Colón trajo la primera flauta de caña y que posteriormente los indígenas y mestizos así como los campesinos la incorporaron a sus tradiciones.

El instrumento resultó muy difícil de interpretar para muchos, pero grupos de amigos se reunían alrededor del instrumento para intentar tocarlo rítmicamente junto con guacharacas y otros instrumentos, este fue el inicio de las chirimías.

En el Cauca sobresalen varias agrupaciones como Aires de Pubenza, Los Pubences, Los Caucanitos, Los Patojos, Alma Caucana, Los Gavilanes, Los Mastales, entre otros.

Luego de esta introducción acerca del origen de la chirimía, se preguntará ¿pero qué tiene que ver esto con el Diablo?, y tenemos que decirle que tiene mucho que ver. Cuenta la leyenda que un día de navidad una chirimía salió al mercado de Popayán para alegrar el ambiente y ganarse el pan con la baba en la flauta y la gente se arremolinaba a su alrededor, pero nade daba un peso. Al director del grupo se le ocurrió entonces poner una ñapanga a recoger el dinero, pero las cosas no salieron bien. Desesperado, se dijo sin querer queriendo, que vendería el alma al Diablo si la musiquita le daba para comer ese día, y en eso se apareció el Diablo bailando y recogiendo dinero entre los transeúntes. Y desde ese



día, no hay chirimía sin Diablo que recoja plata a raudales con su alegría de mojingó. Y se dice que al Diablo le gusta tanto la fiesta con flautas y tambores que se quedó a vivir en el Cauca y para invocarlo sólo basta con tocar una chirimía.

La gente que en navidad, semana santa o cualquier día se encuentra con una chirimía caucana, nunca sabrá quién está detrás del disfraz, si es un bailarín o el propio Diablo.

Por otro lado, cuenta otro relato que un día, por los años 75 del siglo pasado, una chirimía entró a la Facultad de Humanidades de la Universidad del Cauca, donde estudiaba el maestro Adolfo Torres, y sin saber cómo, Torres se convirtió en diablo y cogió a fuste al decano, el músico Tomás Illera para risa de todos. Veinticinco años más tarde, Torres era profesor en la misma facultad, y una noche de fiesta con chirimías en la Universidad se le apareció el Diablo, y se le paró en frente y le inspiró una idea loca: “Hacerle un homenaje público a la chirimía” y sin saber de dónde, ni cómo, meses después terminó junto con otros profesores instalando el Monumento a la Chirimía en la entrada sur de Popayán. Pero no hizo al Diablo, la plata no le alcanzó, el patrocinador no quiso, y cuando el profesor quiso pagarlo de su bolsillo, los obreros se negaron diciendo que poner al Diablo a la entrada de una ciudad tan rezandera como Popayán era un gran pecado.

Cuenta además la leyenda que quienes van a visitar la escultura con interés y le dan siete vueltas al monumento (por los siete chirimeros representados allí) pensando en un deseo con fervor y deseo profundo en su corazón, sienten que “les suena la flauta”. Dicen que es obra del espíritu del Diablo jugueteón conceder deseos buenos la gente buena, puede ser. Para más pruebas, el mismo maestro Adolfo Torres, cuenta que ha dado las vueltas pertinentes pidiendo ganarse la lotería, y se la ha ganado tres veces, ¡Sí, tres veces!, pero como es tan volado, como son los artistas, compra los billetes, los guarda, se olvida de ellos y a los años le da por mirar, cuando ya no los pagan por vencimiento de términos.

Si usted quiere que “le suene la flauta” en algún deseo que tenga, no lo dude. En el monumento de La Chirimía lo espera el Diablo.

## La colgada del Molino de Moscopán

(<https://popayanarkano.wordpress.com/2009/04/16/colgada/>)

Se dice que en épocas de la conquista cuando Belalcázar trataba de invadir el Cauca, los habitantes de la cordillera central, los pubenenzes, quienes vivían en El Tambo, fueron sitiados o encerrados por los soldados de Belalcázar, y los indígenas eran de un temperamento pacífico por lo que fueron blanco de moscas y otros insectos como niguas, entre otros, lo que les hizo decir: “Fuimos pan de los moscos” y de allí sale, poniendo las palabras en orden inverso, el nombre de “Moscopán”.

Con respecto a la leyenda del molino, se dice que al sur oriente de Popayán se encuentran las instalaciones de la antigua empresa Harinera de Moscopán, más conocida como “El Antiguo Molino de Moscopán”, la cual fue una de las mejores empresas del Cauca en su época, dedicada al procesamiento del trigo para harina de pan y sus derivados.

Desde hace más de cuarenta años esta empresa cerró sus puertas ya que no aguantó el impuesto sobre el trigo impulsado por el gobierno en los años setenta.

Dentro de estas paredes aún se encuentran algunos elementos que hacían parte de la fábrica como algunas de sus máquinas utilizadas en su producción, empaques del producto, el teléfono y hasta la caja fuerte de la empresa pero todo cubierto de abundante



polvo, suciedad y algunas plantas y animales que han hecho de esta fábrica su hogar.

Alrededor de este antiguo molino se han creado un sin número de mitos y leyendas de lo que sucede en este lugar, por lo general en las noches, por los habitantes del sector, quienes afirman haber visto a una mujer pasearse por las ventanas del sitio cuya historia resulta algo escalofriante:

La protagonista es una dama de cuarenta y un años de edad, quien defraudada por un amor, tomó la decisión de suicidarse en aquel molino en donde trabajaba. Todo comenzó cuando esta dama llamada Raquel conoció a Marco, un joven apuesto de veinticinco años, el cual empezó a trabajar en la harinera un martes en la mañana. Para Raquel fue amor a primera vista, pero ella sabía que tenía un matrimonio y un hijo por cuidar y respetar, algo que fue perdiendo importancia al pasar los días trabajando junto a Marco. Luego de pasado un mes la atracción entre Raquel y Marco era evidente, pues la dama también poseía sus atributos a pesar de su edad. Después de muchos días de trabajo surgió un romance que creció con el pasar del tiempo, ya nada importaba, todos en el molino sabían de aquel enamoramiento entre Raquel y Marco. Y por supuesto, esos comentarios llegaron a oídos de Jorge, esposo de Raquel. Un hombre de cuarenta y cinco años y bastante repulsivo, que al enterarse de aquel suceso no le faltaron ganas para asesinar a Marco, a su propio hijo y a sí mismo. A Marco lo asesinó a machetazos una madrugada mientras se dirigía a trabajar, mientras que él y su hijo fueron víctimas del Racumín. Raquel también fue víctima de los celos de su esposo, solo que ella no tomó en su totalidad la sopa envenenada, solo le produjo una limpieza de estómago.

Luego de tres días de recuperación en el hospital de San José, Raquel fue dada de alta y puesta a disposición de sus jefes en el molino. Raquel, ya enterada de todo lo que había pasado, no podía esconder su tristeza, los días de trabajo eran días de llanto, hasta una noche en que avisó a todos que ella prefería quedarse en el molino trabajando y no ir a su casa donde recordaría a sus seres queridos. Sus compañeros de trabajo no le prestaron interés a sus palabras y la apoyaron en su idea. Todo parecía normal, hasta llegado el amanecer que vislumbró a un cuerpo sujetado por el cuello con un lazo amarrado a una viga, era Raquel que seguramente no aguantó el dolor por la muerte de sus seres amados y se colgó.

El viejo molino hoy está abandonado, pero no por el espíritu de Raquel que no quiere pasar al olvido y que según los habitantes del sector ronda dando gritos y llantos aterradores.





## **El Duende** *(Basado en el relato de Wilibaldo Cabezas) (Ruiz, J. 2000, p. 61-68)*

Un coro de alegres aves,  
En preciosa sinfonía abrió los ojos del día,  
Bendijo los manantiales,  
Despertó otros animales  
y depositó la risa en la niña Margarita,  
dándole felicidades.  
El campo la vió cumplir  
Siete años aquel día. Su regalo: la alegría,  
Porque la logró vestir  
Con perfumes de jardín,  
Con bondad de campesina, con ingenuidad de niña  
Y con el verbo vivir.  
Sus padres no sospecharon  
El por qué era diferente esa mañana presente,  
Cuando ellos se levantaron...  
Así que desayunaron  
Como lo habían hecho siempre: arepa y café caliente,  
cerca del fogón amado.  
En el campo no acostumbran  
Festejar los cumpleaños, porque olvidan hasta el año,  
En que nacen las criaturas,  
Porque en esta vida dura  
Solo hay tiempo, carajo! Para hacer bien el trabajo  
Con tesón y con bravura.  
Después de ir a ordeñar  
Los padres de la pequeña, Patrocinio e Ifigenia,  
Pronto fueron a “tumbar”  
Un monte en la vecindad,  
Para luego hacer la quema, sacar suficiente leña  
Y con las lluvias sembrar.  
Mientras los padres estaban  
Dándole machete al monte, la niña vio un horizonte  
Que a pasear la invitaba,  
A correr tras de las cabras,  
A cantar como un sinsonte\*, a deleitarse en las flores  
Y a bañarse en la quebrada.  
Esa agua cristalina,  
Aquel día de hermoso cielo, se deleitó con el cuerpo  
De tan cándida chiquilla...  
Con felicidad de niña,  
entre suspiros de anhelos, se sentó en el verde suelo  
Y cantó llena de dicha.

Cuando estaba descansando  
Vio como un niño pequeño, con un gesto muy risueño,  
Con agua estaba jugando.  
Su carita era un encanto,  
Sus ojitos todos llenos de picardía sin freno...  
Y entonaba un raro canto.  
Margarita entusiasmada,  
Observa cómo el niño se le acerca despacito  
Y tres frutas le regala:  
Naranja, fresa y guayaba  
Pone frente a sus ojitos...y se retira en sigilo  
A jugar en la quebrada.  
Aquella niña comió  
Con mucha hambre y deleite el succulento banquete  
Que su amiguito le dio...  
Sonriendo agradeció  
Y corrió detrás de éste a jugar lo más de alegre,  
esa mañana de sol.  
Por la quebrada subieron  
Detrás de las mariposas coquetas y voluptuosas  
Que de sus manos se fueron,  
hasta que se les perdieron...  
Entonces la niña hermosa quiso regresar ansiosa  
Porque empezó a sentir miedo.  
A su amiguito observó...  
Entonces un viento fuerte lo vistió todo de verde  
Y con un sombrero alón.  
El niño sonrió  
Con unos enormes dientes y torcidos pies de duende  
A la niña le mostró.  
Ya por la noche llegaron  
Los padres de Margarita hasta la humilde casita  
Y a la niña no encontraron.  
Ellos se desesperaron,  
Como también sus vecinos... Entonces del monte  
vino  
El grito de El Duende malo.  
Un chillido peculiar  
Que es al tiempo risa y llanto, como un burlesco canto  
Que sale del Más Allá  
Se extendió en la vecindad.  
La madre dijo llorando: -Se llevó mi tierno encanto  
¡Maldito Duende infernal!  
Fueron muchos los vecinos



Los que esa noche salieron, a buscar con gran empeño  
 A la hija del amigo.  
 Luego, dejando el camino,  
 Por la montaña cogieron, dejando de lado el miedo  
 Que invadía sus intestinos.  
 Cuando los ojos del sol  
 Miraron a la mañana y los hombres contemplaban  
 El paisaje y su verdor,  
 El valor les dirigió  
 Sus pasos a la quebrada que cruzaba la montaña,  
 Donde el Duende se internó.  
 Con la aurora caminaban  
 Estos buenos campesinos, que a machete abrían  
 camino  
 Hasta una bella cascada.  
 De pronto alguien exclama:  
 -Escuchen, se oye un gemido, como unos fuertes  
 suspiros!  
 - Veamos qué es lo que pasa.  
 La cascada parecía  
 Como si estuviera hablando... y al observar con  
 cuidado,  
 Vieron que detrás había  
 Una cueva oscura y fría,  
 Donde estaba tiritando y también tar-ta-mu-dean-do  
 La enduendada Margarita.  
 Enduendada... embrujada!  
 Así estaba la niña, porque a nadie conocía.  
 Su mirada era extraviada,  
 Absurdas cosas hablaba,  
 Mientras que se resistía a dejar la cueva fría  
 Que ya la tenía por casa.  
 A la fuerza la cogieron  
 Para sacarla de ahí y pronto poder huir  
 Del verde duende hechicero.  
 Con las horas que corrieron  
 Y la alegría de cumplir, ellos llegaron por fin  
 Hasta el hogar placentero.  
 Los padres de Margarita  
 Desde esa noche empezaron a vivir muy angustiados  
 Una horrible pesadilla,  
 Al sentir que su chiquilla  
 Al duende había entusiasmado y éste, muy enamorado  
 Con ellos se divertía.  
 Por las noches se reía  
 En el techo de la casa. Otras veces por las ventanas

Con fuerza las sacudía...  
 Y mientras tanto, la niña  
 Que continuaba embrujada, sin importarle ya nada  
 A carcajadas reía.  
 Los días fueron pasando  
 Con sus pasos tristes, lentos y los padres no supieron  
 Cómo ahuyentar al malvado  
 Que chillaba en todo lado,  
 Mezcla de risa y lamentos... Y entre la lluvia y el  
 viento,  
 El Duende era escuchado.  
 Cuerno de ovejo quemaron,  
 Pero eso fue peor. Un tiple se le tocó,  
 Y con mucha fe rezaron.  
 La cabeza le raparon  
 Como si fuera un varón a aquella niña de Dios,  
 Pero todito fue en vano.  
 Llevaron al cura un día,  
 para una misa especial y agua bendita regar  
 En la casa campesina.  
 Cuando el almuerzo servían  
 Se escuchó al duende gritar... y en el caldo al observar  
 “ñoña” y lombrices había.  
 La casa fue abandonada  
 Y la familia se fue hasta el pueblo para ver  
 Quiénes podían ayudarla.  
 Monjas y curas rezaban  
 Pidiéndole a Dios tener compasión por este ser,  
 Por esta niña embrujada.  
 Pasó el tiempo...era verano...  
 Y un día quiso regresar la familia hasta el hogar  
 En donde estaba el trabajo.  
 Machete y hacha afilaron  
 Y decidieron sin más, todo el bosque derribar,  
 Dizque para cultivarlo.  
 En aquel bosque nacía  
 La quebrada más preciosa, de esa región tan hermosa,  
 Que cristalina corría.  
 Muchas aves allí había,  
 Plantas bellas como pocas, de flora maravillosa  
 Que a las aves divertía.  
 Cuando Patrocinio dio  
 El primer y cruel machetazo, aparece El Duende  
 bravo  
 Y al campesino le habló.  
 Con arrogante valor



## Anexo II

Sosteniendo el fuerte brazo del campesino asustado,  
El Duende lo sentenció:  
“Si sigues rozando el monte,  
Acabando con las flores, ahuyentando ruiseñores  
Y el canto de los sinsontes...  
Tú, irracional, mal hombre,  
Lo mismo que otros señores, recibirán mil dolores  
Y un castigo de renombre!  
¿No te has dado cuenta ya  
Que el agua se nos termina, que el río es una  
alcantarilla,  
Que se muere el manantial?  
¿Por qué tan ciego tú estás  
Y sigue tu alma dañina arrasando con la vida,  
Con la vida natural?  
Si me llevé a Margarita  
Y te he puesto a padecer, es porque quiero hacer ver  
Que la vida campesina  
Puede estar en armonía  
Con la flora y el deber. Que el trabajo debe ser  
Sin practicar rocerías!  
Si el bosque sigues talando  
Destruyes mi lindo hogar y entonces otro lugar  
Estaré pronto buscando.  
Tu casa estará ocupando,  
No te dejaré acercar y tu ambiente familiar  
Pronto se estará acabando!  
Vivirás la pesadilla  
De tener tu hija embrujada, porque ella está  
enamorada  
De este duende que hoy te mira.  
Por la noche la chiquilla  
Se sentirá emocionada por la voz apasionada  
Del duende que canta y chilla.  
Si quieres recuperar  
A tu bella Margarita, si la quieres como hija  
Y tener tranquilo hogar,  
Debes dejar de rozar!...  
Y la vida campesina encausarla con estima  
Hacia la paz natural.  
Después de rabia, llorando  
Se alejó muy lentamente, rechinó fuerte los dientes  
Y fue mayor el espanto.  
El duende no es que sea malo,  
Los malos somos nosotros, insensatos, peligrosos,  
Que todo lo destrozamos.

### **El Guando** *(Basado en el relato de Isidoro Gómez)(Ibid., 2000, p. 75-78)*

El Jueves y el Viernes Santo  
Son días de mucho respeto, de leyendas y de rezos  
En los pueblos y en los campos.  
Dicen que hasta los espantos  
Permiso piden al cielo y salen del cementerio  
Como es el caso de El Guando.  
Son muchos los campesinos  
Que dan fe de su existir y lo han mirado salir,  
Sobre todo en los caminos...  
Y la gente que lo ha visto,  
Nos comenta por aquí, que pocos pueden vivir,  
Sin temores y tranquilos.  
El caso más comentado  
Y que está en boca de todos...el que le pasó a Isidoro,  
Junto a Juan Ángel, su hermano,  
Verracos para el trabajo,  
Honrados y generosos, mujeriegos y chistosos,  
Tomadores de guarapo.  
Siguiendo la tradición  
De toda Semana Santa, los dos hombres se levantan  
El Jueves Santo de Dios.  
Y después que sale el sol,  
Se bañan en la quebrada, almuerzan en grandes tazas  
Y olvidan la devoción.  
Pasó lento el mediodía  
Por casa de los hermanos, que estaban desesperados  
Con esa tarde aburrída.  
Ana María los invita:  
- Apuren al pueblo vamos, como unos buenos  
cristianos  
A la procesión y a misa.  
-Vayan, recen por nosotros...  
Que yo estoy entusiasmao, para ir al otro lao  
Con mi hermano Isidoro,  
En donde se encuentran todos  
En casa de Wenseslao, donde hay guarapo “ventiao”  
Y “juerte” como el que tomo.  
Misa con predicación  
Escucharon los devotos, y en la noche muy piadosos  
Fueron a la procesión.  
Los otros a la reunión  
Llegaron llenos de gozo, porque un guarapo sabroso  
El cansancio les calmó.



La noche puso en el campo  
 Su manto de oscuridad, para de negro llenar  
 las horas del Jueves Santo.  
 Los hermanos mientras tanto  
 Ya muy ebrios de “jartar” guarapo en ese lugar,  
 Les dio por entonar cantos.  
 Siendo las doce, caramba...  
 Alguien dijo: Escuchen eso... se oyen lamentos y  
 rezos  
 Que vienen de la quebrada.  
 - La puerta hay que cerrarla!  
 Dijo una mujer con miedo – Porque esta noche los  
 muertos  
 De las tumbas se levantan.  
 -Qué tumbas, ni qué ocho cuentos!  
 Dijo Juan lleno de risa. –Yo soy de esos reservistas  
 Que no le teme a los muertos.  
 - Ahora me largo! Hasta luego!  
 Yo me voy pa’ Buenavista. Parecen unas gallinas.  
 Quédense allí con su miedo.  
 De los presentes, ninguno  
 Pudo detener a Juan, porque borracho...caray  
 Era más que testarudo.  
 Isidoro sólo pudo  
 Irse corriendo detrás, y los dos sin vacilar  
 Se internaron en lo oscuro.  
 Acompañaba al frío  
 La luna que empezaba a pintar el panorama  
 Con un pálido amarillo.  
 Allá se quejaba el río,  
 Acá los perros aullaban, aves nocturnas volaban...  
 Y chilló el pájaro pío.

El pájaro endemoniado  
 Pasó sobre la cabeza de Juan que con gran destreza  
 Al machete le echó mano.  
 -“Tiéndase de cruz hermano!”  
 Isidoro le aconsejaba, no vaya ser que aparezca  
 En este lugar El Guando.  
 La advertencia no se acaba,  
 Cuando frente a los hermanos se les aparece El  
 Guando:  
 Dos descabezados cargaban  
 A un muerto sobre chacanas...  
 Y los huesos del espanto, debajo de un traje blanco  
 Terroríficos sonaban.  
 Quedaron paralizados...  
 Uno delante del otro, Juan Ángel con Isidoro,  
 Mudos y aterrorizados.  
 Luego los descabezados  
 Les acercan el despojo y sobre sus fuertes hombros  
 La chacana les cargaron.  
 Estaban cargando a El Guando!!!  
 Rezaron entonces ellos: -Virgencita de los Cielos  
 Libéranos de este espanto!!!  
 Los dos estaban temblando...  
 -¡Quítanos este esqueleto!. Apártanos de este muerto.  
 Ayúdanos , Oh Dios Santo!!!  
 Isidoro no aguantó  
 Y perdió el conocimiento. Juan Ángel salió corriendo  
 Con gran desesperación...  
 Se perdió de la región,  
 Pero pasado algún tiempo, trajo noticias el viento:  
 Juan Ángel enloqueció.



### **La Turumama** *(Basado en el relato de Octavio Ruiz)(Ibid., 2000, p. 69-74)*

Por las veredas, andando  
Entre cuentos y leyendas, una vez en una tienda,  
Lleno de susto y temblando...  
Un hombre estaba narrando  
Que en la mitad de la senda de la quebrada La Penca,  
Se encontró con un espanto.  
-Era una mujer peluda  
Por detrás y por delante, sus senos eran muy grandes  
Y caminaba desnuda.  
Flaca era su figura  
Y susurraba tonadas, mientras iba a la quebrada  
En medio de la espesura.  
Esa es "La Turumama",  
Que su alma está en pena, y en noche de luna llena  
Ella va hasta la quebrada  
A llorar, mientras que lava,  
Sus hijos asesinados por unos hombres malvados."  
Dijo un vicjito de barba.  
El cuento me interesó...  
Y decidí conocer a tan horrible mujer.  
En la noche que siguió,  
Armándome de valor,  
A la quebrada llegué, para demostrar yo ser  
un verdadero varón.  
La noche era muy hermosa,  
Tétrico el viento silbaba y los grillos entonaban  
Una canción melodiosa...  
Fue cuando una voz ansiosa  
Como entre llantos cantaba... pues sí señor, allí estaba  
¡La Turumama espantosa!  
Un trago doble bebí  
De una media de aguardiente, que me regaló la gente  
Cuando esa noche partí.  
Con la botella salí  
De donde estaba escondido y a la mujer me dirijo  
Gritando con frenesí!!!

Esa criatura tan rara  
Con cara de india y de tierra, me mira y veo que se  
aterra.  
Con su cabellera larga  
Trata de cubrir sus nalgas.  
Con sus larguísimos senos, se cubre también el sexo,

porque desnuda se hallaba.  
La ropa que ella lavaba  
La recogió muy nerviosa y caminó presurosa  
Con los senos a la espalda.  
Yo salí, con muchas ganas,  
Y me eché la bendición en esa noche de Dios,  
Detrás de la Turumama.  
La mujer corría y lloraba...  
Y yo iba tras de ella. Testigos son las estrellas  
Y la luna que asomaba.  
-¡Espérame! Le gritaba  
¡Déjame salir de dudas! ¡No corras, loca peluda!  
Que a mí tonta, no me espantas!  
¡Déjate alcanzar! Grité  
-¡Tú no eres un espanto!  
Aguarda, no corras tanto que te quiero conocer!  
Entonces esta mujer  
Me esperó sin sobresalto, apagó de un tajo el llanto  
Y me dijo: "¡Está bien!".  
Desde una roca clavó  
Sobre mí sus ojos fieros. Entonces azota el miedo  
Con fuerza a mi corazón.  
Cuando a su alcance ya estoy,  
Con agilidad me agarra y con sus enormes garras  
Me hiere sin compasión.  
Luego me aprieta en sus piernas,  
Con sus tetas me ata el cuello y quita casi el resuello  
A este hombre que no inventa.  
"Ahora te cobro cuentas,  
Miserable asesino, criminal de tantos indios,  
Pero hoy aquí te revientas."  
Mi muerte cerca veía,  
Ahogado de tos estaba, porque el aire me faltaba,  
Produciéndome fatiga.  
Y la india enfurecida  
Como una loca gritaba: "Infeliz, al fin hoy pagas  
Tu maldad y tu perfidia,  
A vos te tengo rencor,  
Porque a mis hijas violaste y a mis hijos los mataste  
Con odio y con vil pasión...  
Oh blanco conquistador!  
Nuestro oro nos robaste, violencia sólo engendraste,  
Oh despiadado español!!!



Aquí estábamos tranquilos  
 Adorando a las estrellas, al sol y a la luna bella  
 Y a todos los dioses indios.  
 Nuestro linaje era limpio  
 Y aunque de carne desnuda, linda era nuestra cultura,  
 Llena de paz y cariño.  
 Los bellos templos sagrados  
 Construidos con amor. Nuestra adoración al sol,  
 Nuestros rituales amados,  
 El estudio de los astros,  
 Todo, todo se acabó, por culpa del invasor  
 Que llegó a aniquilarnos!  
 ¡Yo no soy ninguna loca!!!  
 Yo sí soy la Turumama, que penando está su alma,  
 Al recordar la espantosa matanza  
 En que cayó toda la tribu de la quebrada,  
 vilmente descuartizada,  
 Quedando viva yo sola.  
 Desde entonces hombre blanco  
 Que se atreve a perseguirme, la muerte le llega firme  
 Con dolor y gran espanto,  
 Reza si puedes, un tanto,  
 Porque hoy vas a morirte y yo empezaré a reírme  
 Como lo hiciste hace años.”  
 Hoy tengo que confesar:  
 Me convertí en un llorón, y entonces pedí perdón  
 A este ser del Más Allá.

Le dije: “No me hagas mal!!!  
 No soy ningún español... No soy un conquistador!!!  
 Lo juro por mi mamá.  
 No soy más que un imprudente  
 Que ha perseguirte ha venido, por apostarle a un  
 amigo  
 Y demostrarle a la gente  
 Que no existes realmente...  
 ¡Pero estoy arrepentido!!! ¡Déjame ir te lo pido!  
 No seas conmigo inclemente  
 Déjame ir por favor...  
 Y haré por ti lo que quieras; yo te respeto, de veras.  
 No quiero morirme hoy!!!  
 Varios hijos tengo yo  
 Y si huérfanos se quedan de hambre tal vez se mueran,  
 ¡imploro tu compasión!  
 Un gallo cerca cantó,  
 Y la Turumama dijo: -Ese canto y tus hijos han sido tu  
 salvación  
 Vuelve a tu casa llorón,  
 Pero escucha lo que exijo: Si alguien vuelve a este sitio,  
 Con él no habrá perdón!!!”  
 Hoy me queda aquel recuerdo  
 Taladrándome mi alma, cicatrices en la espalda,  
 En los brazos y en mi pecho...  
 Pero ante todo el respeto  
 Por todas estas leyendas, que a veces la gente cuenta  
 Y que hacen parar los pelos.





## Fotografías



Las instrucciones claras fueron un factor fundamental para lograr los objetivos de cada taller.

Los niños y niñas exhibiendo su pasaporte BUSCASPANTOS.



En el pasaporte había un mensaje oculto, algunos estudiantes descubrieron la forma de encontrarlo.



Los talleres sirvieron para afianzar el trabajo en grupo.

Los niños y niñas mostraron una gran disposición para el desarrollo de todos los talleres.





# Anexo III







# Anexo IV



## El espanto está ...

Gracias a una invitación por parte del profesor Javier García (Q.E.P.D.), pudimos participar en el evento "Diseño al Patio" llevado a cabo del 13 al 19 de mayo de 2015.

Aquí pudimos darle un espacio de exhibición a este proyecto, en el cual aprovechamos para ofrecerle al usuario otra alternativa que nos ofrecen las nuevas tecnologías.

Desde que estábamos desarrollando los talleres con los niños, descubrimos que la Realidad Aumentada nos permitía crear la ilusión del espanto que está en un espacio físico pero que no lo podemos ver sino a través de un dispositivo móvil, concepto muy coherente con el tema.



# pero no está...

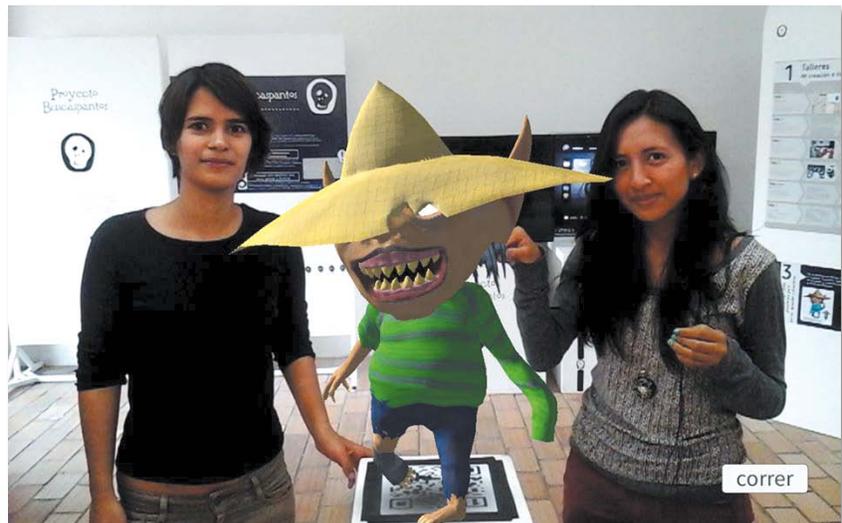
Fue muy interesante la reacción de algunos espectadores quienes se impresionaron al no ver al personaje en el espacio real y poderlo captar a través de una cámara.



Otra posibilidad es que el personaje no sólo se exhibe de manera estática, sino que podemos programarlo para que el usuario pueda hacerlo "correr" por medio de un botón.



Esta ilusión es posible gracias al uso de un código QR, como este:



Proyecto  
Buscaspantos



2015