



Memoria Viva

Una narrativa transmedia, como portadora de la tradición oral en la biblioteca municipal de
Saboyá Boyacá

Proyecto de Grado

Josell Sebastián Colorado Gómez

Nhalzy Dianne Contreras Pulgarín

Duiliam Salvador Cortes Rivera

Bogotá, D. C. 2023

Memoria Viva

Proyecto de grado

Memoria viva

Una narrativa transmedia, como portadora de memoria histórica en la biblioteca municipal,
sueños de libertad en Saboyá Boyacá

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

Diseñador Digital y Multimedia

Director (a):

Daniel Andrés Valbuena Romero

Línea(s) de énfasis:

Tecnologías para producción multimedia

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca

Facultad de Ingeniería y Arquitectura

Programa de Diseño Digital y Multimedia

Bogotá D. C., 2023

Memoria Viva

Proyecto de grado

Aval del Proyecto

Firma del Director(a) de proyecto de grado

Memoria Viva
Proyecto de grado

Firmas de los jurados

Memoria Viva

Proyecto de grado

Memoria Viva

Proyecto de grado

Dedicatoria

A nuestras familias, la universidad, los docentes y quienes nos apoyaron: este proyecto es fruto de su amor, enseñanzas y aliento. Gracias por ser parte fundamental de nuestro camino académico y personal.

Memoria Viva
Proyecto de grado

Memoria Viva

Proyecto de grado

Agradecimientos

En la culminación de este proyecto, se expresa un sincero agradecimiento a diversas personas e instituciones que desempeñaron un papel fundamental en su realización. En primer lugar, se reconoce la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca por brindar los conocimientos necesarios para llevar a cabo este trabajo. El apoyo brindado por la institución fue esencial en el desarrollo de cada etapa del proceso.

Además, se desea expresar gratitud al profesor Daniel Valbuena por su orientación, consejos y asesoramiento invaluable. Su experiencia y dedicación contribuyeron en gran medida a dar forma al proyecto.

También se reconoce la amable colaboración de la Biblioteca Municipal de Saboyá, cuyo apoyo en la búsqueda y acceso a recursos bibliográficos fue fundamental para la investigación.

Finalmente, se agradece la participación de los estudiantes del Colegio Normal Superior, quienes colaboraron en los testeos y actividades relacionados con el proyecto Memoria Viva. Su entusiasmo y contribuciones fueron esenciales para la recolección de datos y la validación de conceptos.

A todos los involucrados, se les extiende un profundo agradecimiento por su valiosa contribución y apoyo a lo largo de este proceso.

Memoria Viva

Proyecto de grado

“La fantasía es un reflejo de nuestra necesidad de escapar de la realidad y explorar nuevos mundos.”

Hayao Miyazaki

Memoria Viva
Proyecto de grado

Memoria Viva

Proyecto de grado

Resumen

El proyecto Memoria Viva es una iniciativa valiosa que busca la preservación y difusión de las historias y anécdotas del municipio de Saboyá, Boyacá, con el objetivo de proteger su patrimonio cultural e histórico, desde el área del diseño, el proyecto tiene un enfoque especialmente al desarrollo de una experiencia digital que promueva la memoria histórica del municipio.

Se busca que el proyecto sea un medio que permita la difusión de la memoria histórica en la casa de la cultura Sueños de Libertad, acompañada de la biblioteca municipal. A través de una experiencia lúdica, el proyecto adaptará las leyendas a un medio análogo-digital, de manera que se conserve parte de su historia y manifestar sus costumbres y ética, además de incluir, la descripción del medio que los rodea. Este enfoque es esencial, ya que la cultura es un patrimonio que pertenece a todos los habitantes y es fundamental para el desarrollo social, económico y turístico de la región.

El proyecto Memoria Viva puede llegar a contribuir significativamente a la preservación y difusión del patrimonio cultural e histórico del municipio de Saboyá. Al involucrar a los habitantes en la creación de contenido y al enfocarse en la preservación digital de la información y la difusión a través del entretenimiento dirigido a los niños y adolescentes, de manera que la identidad del municipio se mantenga viva y sea transmitida a las futuras generaciones.

Palabras clave: Cultura, Memoria Histórica, Leyendas, Diseño Digital, Transmedia.

Línea(s) de profundización:

Tecnologías para producción multimedia

Abstract

The project Memoria Viva is a valuable initiative that seeks the preservation and dissemination of the stories and anecdotes of the municipality of Saboyá, Boyacá, with the aim of protecting its cultural and historical heritage, from the area of design, the project has a special focus on the development of a digital experience that promotes the historical memory of the municipality.

The project is intended to be a means that allows the dissemination of historical memory in the house of culture Sueños de Libertad, accompanied by the municipal library. Through a playful experience, the project will adapt the legends to an analog-digital medium, so as to preserve part of its history and manifest its ideology, customs and ethics, in addition to including the description of the environment that surrounds them. This approach is essential, since culture is a heritage that belongs to all inhabitants and is fundamental for the social, economic and tourist development of the region.

The Living Memory project can make a significant contribution to the preservation and dissemination of the cultural and historical heritage of the municipality of Saboyá. By involving the inhabitants in the creation of content and by focusing on the digital preservation of information and dissemination through entertainment aimed at young adolescents, the identity of the municipality will be kept alive and transmitted to future generations.

Keywords: Culture, Historical Memory, Legends, Digital Design, Transmedia

Índice

1. Formulación del proyecto	22
1.1 Introducción	22
1.2 Justificación	24
1.3 Definición del problema	26
1.4 Hipótesis de la investigación	30
1.4.1 Hipótesis explicativa.....	30
1.4.1 Hipótesis propositiva	30
1.5 Objetivos.....	30
1.5.1 Objetivo general.....	30
1.5.2 Objetivos específicos	30
1.6 Planteamiento metodológico.....	32
1.7 Alcances y limitaciones	34
2. Base teórica del proyecto	36
2.1 Marco referencial	36
2.1.1 Antecedentes	42
2.1.2 Marco teórico conceptual contextual	47
2.1.3 Marco teórico conceptual disciplinar.....	53
2.1.5 Marco institucional	59
2.1.6 Marco legal	60

	18
2.2 Estado del arte.....	63
2.3 Caracterización de usuario.....	67
3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados.....	77
3.1 Criterios de diseño.....	86
3.1.1 Árbol de objetivos de diseño.....	86
3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño.....	87
3.2 Hipótesis de producto.....	89
3.3 Desarrollo de producto.....	93
3.3.1 Primer acercamiento.....	93
3.3.2 Análisis de preferencias.....	100
Análisis y Resultados de la Encuesta sobre Preferencias de Leyendas en Niños:.....	100
3.3.3 Prototipo de papel Videojuego.....	105
3.3.4 Prototipo de papel Cuento.....	106
3.3.5 Revisión del papel Cuento por profesional de Diseño editorial.....	108
3.3.6 Testeo preliminar videojuego.....	109
3.3.7 Testeo preliminar Cuento.....	111
4. Conclusiones.....	113
4.1 Estrategia de mercado.....	114
Referencias.....	117
Anexos.....	122

Listado de figuras

Figura 1	Árbol de problemas contextual.....	28
Figura 2	Árbol de problemas disciplinar	29
Figura 3	Árbol de objetivos	31
Figura 4	Actores - Métodos de investigación	32
Figura 5	Metodología.....	33
Figura 6	Línea de tiempo antecedentes.....	42
Figura 7	Portada de la serie animada cuentos de viejos.....	64
Figura 8	Imagen extraída del primer capítulo.....	65
Figura 9	Mapa de actores.....	67
Figura 10	Ficha Persona Bibliotecaria.....	69
Figura 11	Ficha Persona Gestor Cultural.....	70
Figura 12	Ficha Persona Estudiante.....	71
Figura 13	Mapa de empatías	72
Figura 14	Mapa de empatías	73
Figura 15	Piedra pintada	81
Figura 16	Actividad de completar la historia.....	83
Figura 17	Ilustración Viejo Feroz	83
Figura 18	Actividad del Laberinto.....	84
Figura 19	Concepto de diseño.....	86
Figura 20	Árbol de objetivos de producto	87
Figura 21	BrainStorm	91

Figura 22 Actividad biblioteca análisis de personajes	97
Figura 23 Actividad Biblioteca Resolución de problemas	99
Figura 24 Testeo prototipo de papel	107
Figura 25 Testeo en dispositivo móvil.....	110
Figura 26 Cuento digital	112
Figura 27 estrategia de mercado	116

Memoria Viva
Proyecto de grado

Listado de tablas

Tabla 1 Frecuencia de actividades culturales en la Casa de la Cultura	45
Tabla 2 Travesía del usuario	75
Tabla 3 Características del usuario	76
Tabla 4 Requerimientos y determinantes de diseño	88
Tabla 5 Hipótesis de producto	90

Memoria Viva
Proyecto de grado

1. Formulación del proyecto

La cultura del municipio de Saboyá, Boyacá, es rica en historia, pero significativamente poco valorada, sin embargo, desde la perspectiva de un diseñador digital y multimedia, puede ser preservada y transmitida a través de la creación de un producto de diseño que logre promover la memoria histórica.

Es importante conocer que la falta de acceso a tecnologías y educación, así como la pérdida progresiva de la memoria colectiva y el patrimonio cultural de las comunidades, son algunos de los desafíos a los que se enfrenta este proyecto. Sin embargo, el uso de un producto de diseño como herramienta digital vinculada a un proceso existente, permite no solo la conservación de la historia, sino incentivar el interés por su territorio a una parte de la población de niños y pre adolescentes.

Para proponer una solución al problema, el proyecto se desarrolla con acompañamiento de la Biblioteca Municipal y la Casa de la Cultura Sueños de Libertad, de esta manera, se plantea resguardar diferentes leyendas valiosas del municipio, cuya información sea divulgada en una actividad que se pueda desarrollar en la biblioteca con su correspondiente asesor cultural, y desde el ámbito del diseño proporcionar una herramienta digital que facilite la conservación, difusión y que contribuya con en el enriquecimiento de dichas actividades culturales.

1.1 Introducción

El proyecto Memoria Viva busca la preservación y difusión de la cultura e historia del municipio de Saboyá, Boyacá. La cual surge como respuesta a la necesidad de valorar y proteger

el patrimonio cultural e histórico de la zona, a través de la creación de una experiencia digital que promueva la tradición oral del municipio.

Entre los principales antecedentes se encuentra la pérdida progresiva de la memoria colectiva y el patrimonio cultural de las comunidades, especialmente en zonas rurales. Dado que, según lo establecido en el Plan de Desarrollo de Saboyá para el período 2020-2023, no se dispone de un proyecto cultural a largo plazo, y a pesar de la presencia de eventos culturales, estos no abordan aspectos como la tradición oral, la historia local ni las leyendas del área. Esta situación se ha agudizado en los últimos años debido a la globalización, la urbanización y la homogeneización cultural, que han llevado a la desaparición de lenguas, tradiciones, costumbres y conocimientos ancestrales.

En el contexto académico, el proyecto Memoria Viva se relaciona con disciplinas como la antropología, la historia, la educación y por supuesto la tecnología, en donde se han abordado la preservación y difusión de la cultura e historia. De esta manera, la iniciativa del proyecto busca aportar en la necesidad de proteger y valorar el patrimonio cultural e histórico, ya que estas permiten mantener viva las raíces y la identidad de un pueblo, transmitir los valores y tradiciones de una sociedad y contribuir al desarrollo social, económico y turístico. De manera que, el enfoque principal aquí es preservar las historias en peligro de desaparecer, en particular, las leyendas. Es evidente que las leyendas se han convertido en un objeto de estudio destacado debido a la importancia de rescatar estas narrativas amenazadas por el olvido.

Se identifican diferentes dimensiones de la problemática, como lo son:

- La pérdida progresiva de la memoria colectiva y el patrimonio cultural de las comunidades.

- La falta de acceso a tecnologías digitales y educación que permitan la preservación y difusión de la cultura y la historia.
- La falta de participación de los habitantes del municipio en la creación del contenido que promueva la memoria oral de la región.
- La falta de documentación de la historia del municipio.

Lo anterior representa un desafío y una oportunidad para el diseño del proyecto Memoria Viva, articulando herramientas digitales que permitan la preservación de la memoria oral para su uso entre los niños y adolescentes que participan de las actividades de la Biblioteca municipal.

1.2 Justificación

La memoria histórica es el conjunto de recuerdos, testimonios y relatos que conforman la identidad de una comunidad y que le permiten reconocer su pasado, su presente y su futuro y que son necesarios recuperar. (Lowenthal, D. 1985). Sin embargo, en Saboyá Boyacá, la memoria histórica está en riesgo de desaparecer debido a la falta de interés, de registro y de difusión de las historias que han marcado la vida de sus habitantes. Esta situación afecta el sentido de pertenencia de la población, que se ve privada de conocer y valorar su propia cultura e historia; sin embargo, es una oportunidad de fortalecerla y enriquecerla.

No obstante, la memoria histórica es un tema demasiado amplio para abordar, por lo que, el proyecto se enfoca en la preservación y difusión de algunas de las leyendas que pueden representar riesgo de desaparición, y que están altamente relacionadas con lugares del municipio, de acuerdo a Arnold van Gennep la leyenda es una narración que “indica el lugar con precisión; los personajes son individuos determinados, tienen sus actos un fundamento que parece histórico y son de cualidad heroica”. Asimismo, agrega que es “la narración localizada, individualiza,

objeto de fe” (Gennep, 1982, págs. 21,28), de esta manera, en busca de aportar al fortalecimiento de la preservación de la memoria histórica, las leyendas permiten ser abordadas con su condición de cambio o adaptabilidad y no tanto la veracidad de los hechos o la fidelidad a una versión.

"La historia de vida, el relato oral, es testimonio de una realidad distante en tiempo y espacio; al ser registrada adquiere valor documental, se vuelve objeto de estudio e interpretación. La memoria colectiva es producto de un proceso social por el cual se construye sentido respecto del pasado y el presente de cada sociedad". (Gili, 2014, pág. 10)

En el proyecto no se habla solo de historias sin sentido, o que en un sentido egoísta puedan ser interesantes, sino que la relevancia radica en que son manifestaciones artísticas a través de la palabra oral y escrita, como lo menciona Valdivieso en el libro La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de la Geografía, su importancia va hacia:

“Quien la realiza, preserva y difunde y para quien escucha, lee, disfruta o estudia. En el primer caso, se agrega la cuestión de que la leyenda es uno de los elementos que fortalecen la identidad de lugar (...) Para la segunda vertiente, la importancia dependerá de quién la estudia y con qué fin. Tendrá un valor histórico por su contenido y por su antigüedad, un valor documental, tendrá un valor etnográfico, cuando a través de la narración se identifican costumbres o formas de vida (...) un valor geográfico, por el reconocimiento de lugares, la descripción de características del medio natural” (Valdivieso, 2011, pág. 9)

Por lo anterior, desde el enfoque como diseñadores, el proyecto busca ir hacia las dos funciones que menciona el autor, en un primer lugar, se quiere aportar al fortalecimiento de la identidad, y en su segundo enfoque, conocer su valor histórico y documental, que las leyendas puedan ser valoradas y puedan ser escuchadas, leídas, disfrutadas y estudiadas.

De esta manera, desde el diseño digital y multimedia puede ser un enfoque particularmente adecuado para abordar el problema, ya que permite crear soluciones creativas e innovadoras que respondan a las necesidades de la población y al mismo tiempo fomenten y promuevan el conocimiento, el respeto y la valoración de la memoria histórica, además de la valoración y apropiación de la cultura local.

De este modo se lleva a la propuesta de un producto de diseño digital y multimedia, para rescatar, documentar y transmitir estas historias de manera efectiva en un entorno lúdico a un público conformado por estudiantes, docentes y visitantes de la Biblioteca municipal de Saboyá, que es uno de los espacios más importantes del municipio. Lo que implica la creación de una experiencia interactiva que involucre a los usuarios, y en este caso, permita a las nuevas generaciones conectarse con su cultura y su historia. Además, el uso de herramientas digitales permite una mayor difusión y acceso a estas historias, lo que contribuye a su preservación y difusión en el tiempo, como un elemento fundamental para la construcción de la identidad colectiva.

1.3 Definición del problema

A lo largo de la indagación e investigación del proyecto, se desarrolla el enfoque a un sector, en este caso, el municipio de Saboyá, Boyacá, como se mencionó anteriormente en la justificación, se ha identificado la pérdida de la memoria histórica. Durante muchos años, las historias y anécdotas de lugares emblemáticos del municipio se han transmitido de generación en generación de forma oral como lo menciona la bibliotecaria y gestora cultural Leidy Villamil, hacen parte valiosa de la cultura patrimonial del lugar, como lo pueden ser cuentos, mitos, leyendas, historias y hasta anécdotas. Sin embargo, actualmente, estas historias que enriquecen la cultura patrimonial del municipio, corren el riesgo de desaparecer debido a la falta de interés

de las nuevas generaciones, o por la ausencia de conservación y transmisión de las mismas, además de una falta de elementos que puedan mostrar la cultura de manera significativa e importante para los más jóvenes, esto demostrado en el plan de desarrollo de Saboyá que incentiva actividades culturales, sin embargo, no se encuentran enfocadas en el patrimonio local, además de la falta de participación del ministerio de cultura por propiciar espacios para la formación de los gestores culturales, tema mencionado en la entrevista con Leidy villamil y con Carlos Castillon. (Ver Anexo A Entrevistas)

Esta problemática se agrava por la ausencia de documentación y conservación de estas historias. A menudo, los portadores de estas memorias son personas mayores, quienes no cuentan con los medios para preservar y difundir la tradición oral. La falta de registro y conservación de la información, unido al desinterés, está causando una pérdida de su historia y, por tanto, de su propia cultura.

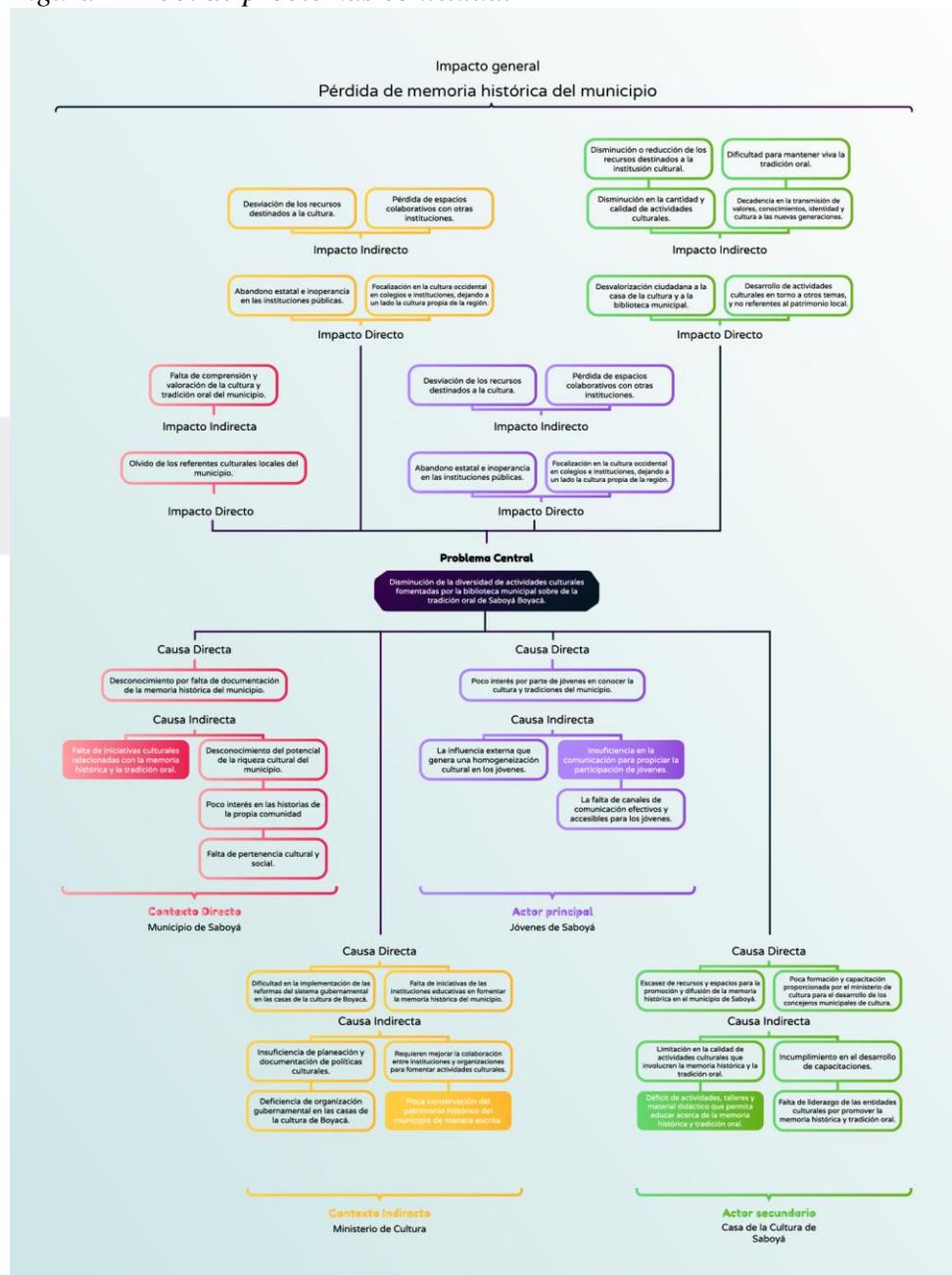
Por otra parte, de acuerdo al plan de desarrollo pacto social por Boyacá, solo un 4% de los Municipios consultados cuentan con documentos de planeación cultural, un porcentaje muy bajo que pone en riesgo el desarrollo cultural en el Departamento, lo que lleva a entender que existe una falta de información de línea base en materia cultural.

Además, se visibiliza la necesidad de actividades esencialmente culturales, además, el 71% de los consejeros municipales de cultura manifiestan que no tienen claridad sobre su rol, lo que infiere a la escasa capacitación y poco conocimiento de su labor, y por ende, no se mejora la calidad de actividades culturales.

Esta situación puede ser una oportunidad para desarrollar iniciativas que promuevan la valoración y preservación del patrimonio cultural e histórico de Saboyá, ya que la memoria

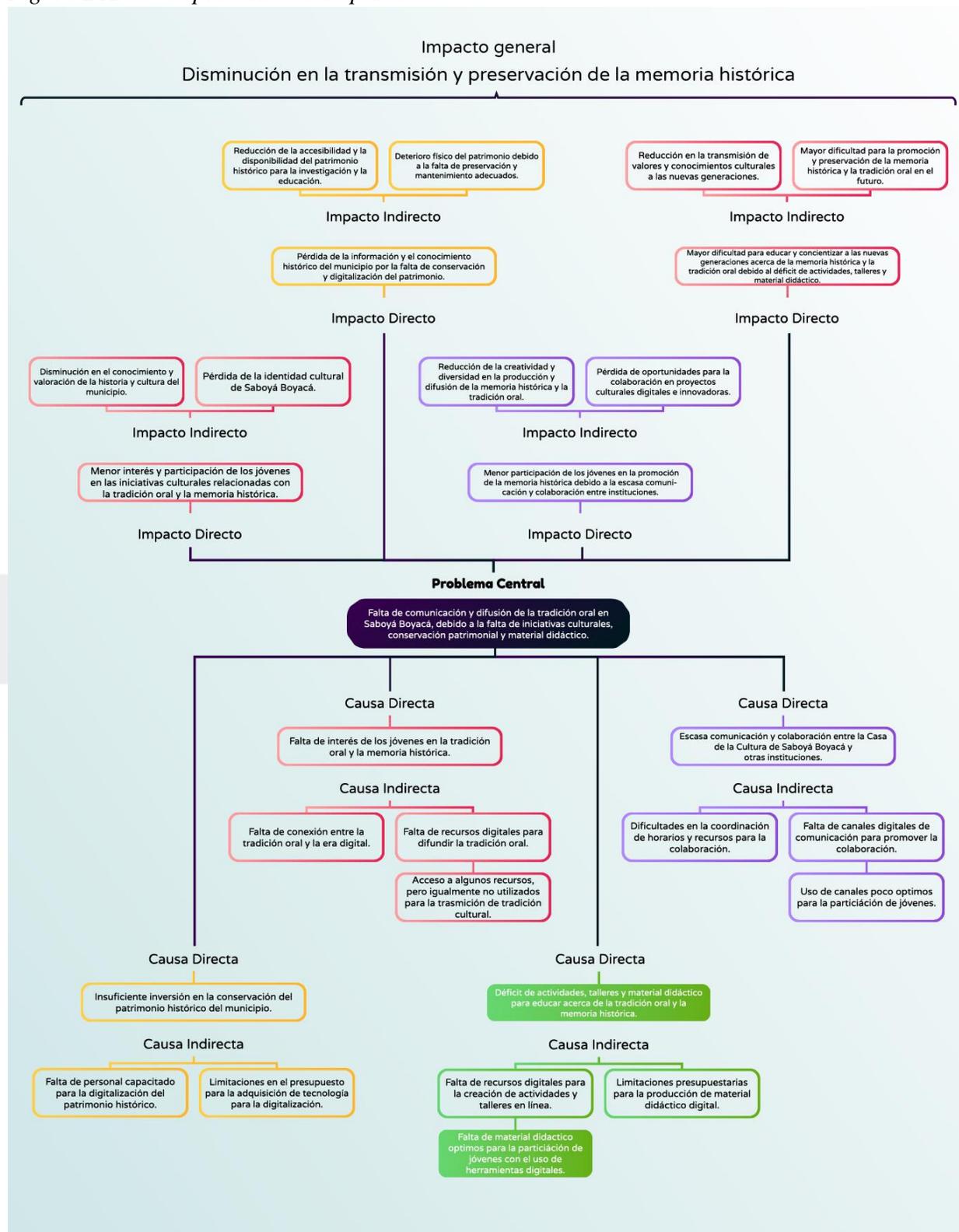
histórica es esencial para entender su historia y origen. Al crear proyectos que rescaten y difundan las historias y anécdotas de la región, se puede generar un sentido de pertenencia y orgullo en la comunidad local, lo que a su vez puede contribuir al fortalecimiento de la identidad cultural.

Figura 1 Árbol de problemas contextual



Fuente: Elaboración propia (Ver Anexo B Árbol de problemas contextual)

Figura 2 Árbol de problemas disciplinar



Fuente: Elaboración propia (Ver Anexo C Árbol de problemas disciplinar)

¿De qué manera podemos aportar desde el diseño a la preservación de las leyendas de Saboyá en la biblioteca municipal?

1.4 Hipótesis de la investigación

1.4.1 Hipótesis explicativa

La falta de registro y difusión de la historia y las tradiciones del municipio de Saboyá, lleva a un desconocimiento y desinterés por parte de los niños y jóvenes, acerca de su patrimonio, lo que pone en riesgo la preservación de su identidad cultural.

1.4.1 Hipótesis propositiva

Si se desarrolla una narrativa transmedia en un entorno educativo como la Biblioteca municipal de Saboyá Boyacá, entonces se puede ayudar a difundir la historia y las tradiciones en los niños y jóvenes, aumentando su identidad cultural y compromiso con la preservación del mismo.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

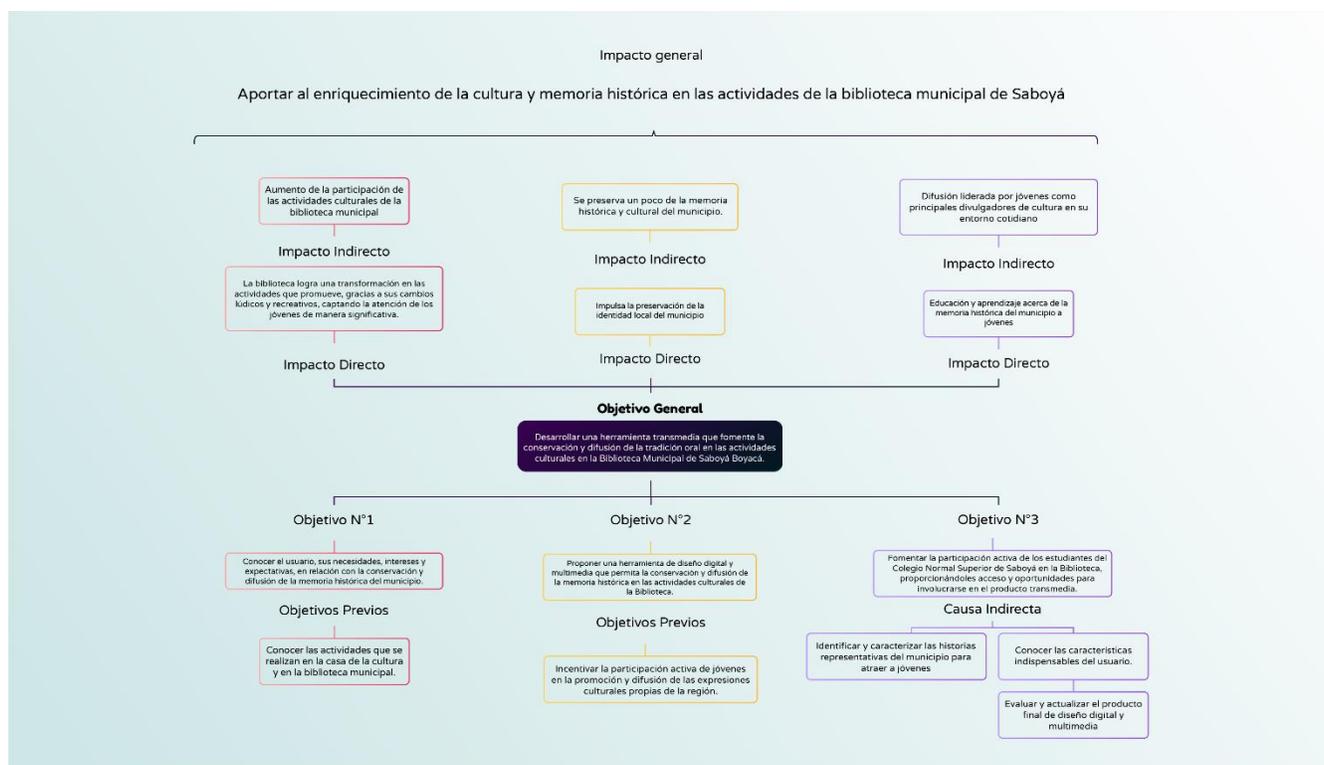
Desarrollar una herramienta transmedia que fomente la conservación y difusión de la tradición oral en las actividades culturales en la Biblioteca Municipal de Saboyá Boyacá.

1.5.2 Objetivos específicos

- **Conocer** el usuario, sus necesidades, intereses y expectativas, en relación con la conservación y difusión de la memoria histórica del municipio.
- Proponer una herramienta de diseño digital y multimedia que permita la **conservación y difusión** de la memoria histórica en las actividades culturales de la Biblioteca.

- **Fomentar la participación** activa de los estudiantes del Colegio Normal Superior de Saboyá en la Biblioteca, proporcionándoles acceso y oportunidades para involucrarse en el producto transmedia.

Figura 3 Árbol de objetivos



Fuente: Elaboración propia

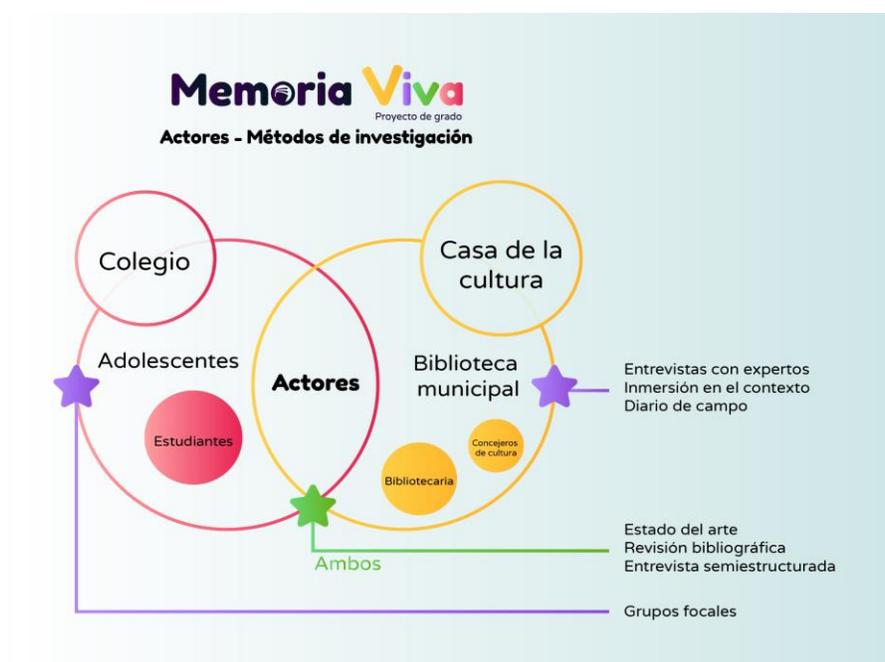
Al construir el árbol de objetivos (Ver Anexo D Árbol de objetivos), se establece una secuencia lógica y coherente de los pasos necesarios para alcanzar el resultado deseado y la meta u objetivo principal; Los objetivos específicos están orientados en enriquecer las actividades culturales y tradicionales, fomentar la conciencia cultural entre los niños y jóvenes, proponer un producto digital y multimedia, y promover la participación activa de la comunidad en la conservación y difusión de la memoria histórica.

1.6 Planteamiento metodológico

El proyecto Memoria Viva se enmarca en un paradigma mixto que combina los enfoques cuantitativos y cualitativos para obtener una comprensión más completa del acceso a la información y la preservación de la tradición oral en la Casa de la Cultura y la Biblioteca Municipal de Saboyá. La investigación descriptiva se utiliza para recopilar información sistemática y detallada sobre el tema. El enfoque cualitativo predominante se emplea para analizar en profundidad los factores que influyen en el acceso a la información relevante de memoria histórica y tradición oral, mientras que los aspectos cuantitativos se utilizan para una toma de decisiones objetiva.

Se hace necesaria identificar la participación de los actores que se ven afectados por el problema de la difusión y preservación de la tradición oral en la Casa de la cultura y la Biblioteca Municipal de Saboyá, de esta manera, la siguiente figura, busca conocer más al usuario y los métodos que se puede abordar en ellos, especialmente para conocerlos y su entorno.

Figura 4 Actores - Métodos de investigación

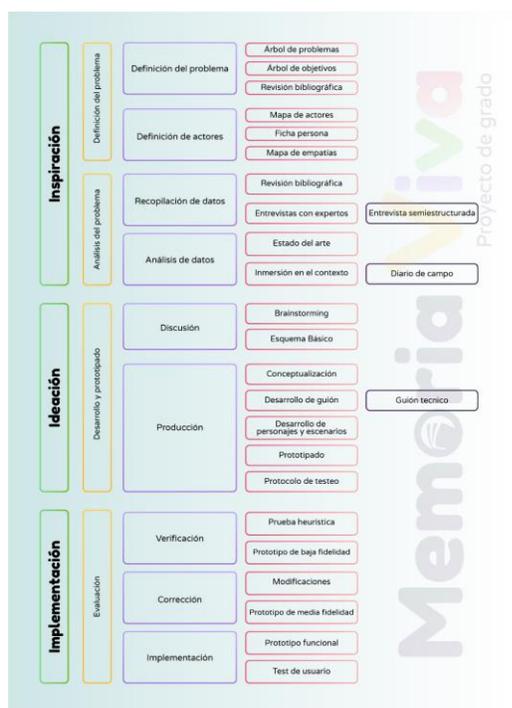


Fuente: Elaboración propia

Posteriormente, se consultará al Ministerio de Cultura con el objetivo de obtener información importante sobre la política y los programas relacionados con la promoción de la lectura y la preservación de la tradición oral en la región, lo que permitirá contextualizar los resultados obtenidos en el estudio y proponer recomendaciones para la mejora de las actividades culturales en la comunidad.

A continuación, se presenta de manera visual y organizada los diferentes métodos de investigación que se utilizarán en el proyecto de grado (Ver Anexo E Metodología), permitiendo una mejor comprensión de las herramientas que se emplearán para la obtención de información y el análisis de los datos obtenidos en el estudio de la preservación de la tradición oral en la comunidad, y la relación entre los niños y adolescentes estudiantes y la Biblioteca municipal.

Figura 5 Metodología



Fuente: Elaboración propia

Se han definido diversas herramientas para llevar a cabo la investigación de manera sistemática y rigurosa. Utilizando como base el método de Design thinking de Tim Brown, con los elementos inspiración, ideación e implementación, posteriormente se adapta, a las necesidades del proyecto, dividiendo todo el proceso metodológico.

Para llevar a cabo este proyecto de diseño digital y multimedia orientado a la conservación y difusión de la tradición oral en la biblioteca municipal de Saboyá Boyacá, se emplea el diagrama de Gantt como una herramienta clave en la gestión y planificación del proyecto. Lo que permite organizar las actividades y establecer una secuencia lógica de tareas, asignando los recursos necesarios y estableciendo plazos realistas para cada etapa del proceso.

1.7 Alcances y limitaciones

Los alcances y limitaciones se consideran bajo la idea de que se espera hacer o cuáles son los aspectos que alcanzaremos en la investigación, sin embargo, el proyecto también presenta ciertas limitaciones que deben ser consideradas en el proceso de investigación y realización del proyecto.

Es así como se plantean los siguientes alcances para el proyecto Memoria Viva:

- Recopilar y preservar las leyendas y tradiciones orales del municipio de Saboyá.
- Difusión y promoción de la cultura y el patrimonio cultural de Saboyá a través de un producto multimedia.
- Aumento del conocimiento y la apreciación de la identidad cultural entre la población local.
- Promover la participación de los niños en el estudio y difusión de la historia y tradiciones culturales del municipio.

Además, se contemplan una serie de limitaciones del proyecto, las cuales son:

- El tamaño de la muestra de usuarios entrevistados puede ser limitado y puede que no represente la población total del municipio.
- La falta de datos confiables o de estudios previos de investigación sobre el tema pueden limitar la precisión de la información recolectada.
- Las limitaciones culturales y sus implicaciones, además de otros tipos de sesgos, pueden influir en la percepción de los usuarios sobre el patrimonio cultural de la región.
- Es posible que algunos usuarios no estén familiarizados con las tecnologías digitales, lo que podría impedir su eficacia en el manejo y disfrute del producto multimedia.
- La herramientas digitales que tiene la biblioteca pueden ser poco aptas o desactualizadas para un producto multimedia.
- El acceso a Internet podría afectar la capacidad de los usuarios para acceder y disfrutar de una experiencia digital.
- Una limitación significativa para el proyecto radica en la accesibilidad al lugar. Debido a esta restricción, no podremos establecer contacto con la comunidad de manera regular, sino que solo podremos hacerlo cada cierto período de tiempo, lo que podría dificultar la continuidad de nuestras interacciones y colaboración con ellos.

Estas limitaciones pueden abordarse para producir una solución viable a través de estrategias metodológicas apropiadas y así facilitar el proceso de conceptualización y materialización del producto multimedia.

2. Base teórica del proyecto

2.1 Marco referencial

La memoria histórica es un componente clave para la construcción de la identidad cultural y colectiva de una sociedad, esta permite a las sociedades establecer una conexión entre su pasado y su presente, faculta en la formación de la identidad propia de las personas, y le ayuda a aprender de su historia y mantener una continuidad cultural.

“La palabra hablada tiene poder de mantenerse en el espacio y en el tiempo de manera integrada en la vida del hombre, más que una herramienta, es una oportunidad de transposición de saberes comunitarios, estos necesarios para mantener y preservar la vida en sociedad” (Hernández, 2013, págs. 125, 135)

De acuerdo a lo anterior, la correlación de la palabra hablada, o mejor conocida tradición oral y la memoria histórica, son parte de la identidad de la población y, por tanto, de la cultura en sí misma. De igual forma, de allí hacen parte las diferentes historias, mitos y leyendas que hacen parte de un territorio y por ende de su patrimonio cultural.

Sin embargo, la identidad cultural puede ser cada vez menos sentida por los habitantes de una región, de acuerdo a Pineda en el texto “Reconocer y rescatar la memoria del patrimonio cultural a través de la tradición oral” (Suescum, 2018) reconoce el problema inicial de la pérdida de identidad por parte del desinterés de la juventud, y concluye en su trabajo que también existen varios causantes de este problema, como son las instituciones, que hoy en día no tienen interés en el fomento de la tradición oral, y tampoco hay esfuerzos para ello.

El problema de la pérdida cultural no es de un sitio o lugar en concreto, sino que viene del desarrollo de diferentes circunstancias que han llevado a avivar el problema, la memoria

histórica se está quedando en los viejos y luego desaparece, Oromí menciona que la identidad cultural:

“Se ven modificadas por la evolución del pensamiento en el tiempo, por las modificaciones del ambiente personal, por la incorporación de comportamientos o costumbres aprendidos de otras culturas, ya sea por contactos con grupos migrantes, o por viajes realizados. Esto nos indica que la identidad no es estática, sino dinámica, aunque siempre nos indique la idiosincrasia individual o colectiva, lo que nos asemeja a unos y nos diferencia de otros.” (Oromí, 2017)

Algunos autores afirman que la memoria histórica está siendo atacada por la globalización y el acceso a la tecnología, ya que esta permite a los jóvenes conocer otras culturas y adaptarse a ellas. Sin embargo, en el texto Globalización y culturas menciona que la globalización puede contribuir y reforzar la cultura local en un modo indirecto, como un efecto rebote que hace tender a la reacción de refugiarse en su propia cultura tradicional. (Giménez, 2002, pág. 13)

En cuanto al contexto en el que se desarrolla el proyecto, es importante conocer algunos detalles sobre el municipio de Saboyá y el departamento de Boyacá en Colombia. Saboyá es un territorio con una población de 11.161 habitantes, según cifras del DANE, situado en un área reconocida por su riqueza cultural e histórica, ya que allí se han desarrollado importantes acontecimientos en la historia del país. (DANE, 2018) Según el Sistema de Información Turística de Boyacá, Saboyá fue el nombre del líder indígena que gobernaba la región cuando los españoles llegaron. En la región había tres asentamientos: uno en Mópora, otro en Mohanes y el tercero en Tibista. En 1556, los dominicos llegaron a la zona, y durante los siglos XVI y XVII, la región fue una encomienda. En 1832, se estableció como parroquia y se independizó de la provincia de Vélez. Aunque no hay registros del papel de Saboyá en la Independencia, sé sabe

que Simón Bolívar visitó la zona en tres ocasiones: el 2 de enero de 1821, el 6 de septiembre de 1827 y el 9 de junio de 1828.

Ahora bien, si se toma en cuenta la globalización como un elemento que beneficia en el contexto del municipio de Saboyá Boyacá, preservar la memoria histórica a través del diseño digital y multimedia es una iniciativa factible, no obstante, bastante amplio para un único producto, es por ello que se prioriza la preservación de la cultura a través de algunas leyendas representativas del municipio que se encuentran en riesgo de desaparición.

De esta manera, la iniciativa está enfocada en la recuperación y preservación de la memoria histórica y cultural en donde se pretende aportar a la difusión de la información relevante sobre leyendas que están en riesgo de perderse y hacen parte de la cultura y la vida cotidiana de las personas que pasan y habitan en los lugares en torno a dichas historias. Es por ello, que inicialmente es necesario conocer qué son las leyendas, cuál es su importancia y su clasificación.

Podemos entender como leyenda a una forma de transmitir información de generación en generación, así mismo como una expresión de la cultura popular y una forma de mantener vivas las tradiciones de una comunidad.

De acuerdo a la RAE, las leyendas son una narración de sucesos fantásticos que se transmite por tradición. No obstante, no es posible quedarse con solamente esa definición, en el estudio de las leyendas, existen diversas definiciones que han sido propuestas por diferentes autores. Según García de Diego, la leyenda es una narración tradicional fantástica que se caracteriza por ser esencialmente admirativa, y que generalmente se centra en personas, épocas y lugares determinados (García de Diego, 1958, págs. 1, 3). Por su parte, Herreros afirma que la

leyenda es aquello que debe ser leído, y que se trata de relatos que explican lo que únicamente podían entender los hombres con palabras, pues ya no se sentían eso fuese parte de la Tierra.

(Herrerros, 2010, pág. 16)

No obstante, el concepto de leyenda es ambiguo y no existe un consenso unánime sobre su interpretación. Esto se debe en parte a que, aunque las definiciones de los subgéneros especifican ciertas características para cada uno, algunos textos pueden pertenecer a más de una categoría, lo que hace que las fronteras entre ellas sean difusas.

Otro aspecto que complica la clasificación de las leyendas es la existencia de diversas versiones de un mismo relato, lo que puede hacer que cada una de ellas se clasifique en un subgénero diferente. La antigüedad de los relatos y su transmisión oral a lo largo del tiempo pueden haber generado cambios y adaptaciones que dificultan su categorización.

Valdivieso clasifica las leyendas por su relación con la Geografía y su aporte para la comprensión del espacio geográfico como lo puede ser; el ambiente o escenario, un lugar o espacio específico. Y los sub-clasifica en:

- Leyendas de fenómenos o sucesos: proporcionan una interpretación sobre ciertos fenómenos astrales, celestes o naturales.
- Leyendas de arraigo: Que tienen la finalidad –explícita o implícita- de fomentar el amor a la patria, el arraigo al terruño y ser un elemento de identidad.
- Leyendas descriptivas: tienen una descripción del paisaje natural o cultural, escenario o en torno de la historia.

- Leyendas históricas: narran sucesos históricos que pueden combinar la realidad y la ficción, no obstante, se pueden aprovechar en la Geografía para identificar los cambios que se han producido a través del tiempo en el espacio y el paisaje.
- Leyendas de configuración del paisaje: Estas leyendas otorgan una explicación de la forma o figura que puede tener el relieve, los accidentes geográficos, los cuerpos de agua y la vegetación, entre otros.

Lo anterior permite reconocer en qué categoría se encuentran las leyendas de Saboyá, además, muchas de estas están presentes en dos o más de las sub-clasificaciones.

De acuerdo con la Biblioteca municipal de Saboyá Boyacá, se encuentran pocos registros sobre la tradición oral, entendiéndose esta como “el conjunto de testimonios concernientes al pasado, que se transmiten de boca, ha oído de generación en generación” (Jiménez, 2017, pág. 3)

Tanto es así que como contexto inicial de la tradición oral en Saboyá Boyacá, se accede al libro "Memorias y riquezas de nuestro pueblo Saboyano a través de la historia: Proyecto de la Biblioteca pública municipal de Saboyá sueños de libertad" (Ver Anexo F Memorias y riquezas), donde se encuentra una amplia variedad de relatos y conocimientos ancestrales que forman parte de la tradición oral en Saboyá, Boyacá. Esta obra, que cuenta con la colaboración de la Biblioteca Pública Municipal, junto con la Administración Municipal de Saboyá Tierra de Oportunidades, se presenta como una recopilación detallada y estructurada de las historias y leyendas que han sido transmitidas de generación en generación en esta región.

La información recopilada se encuentra organizada en diferentes secciones que abarcan desde cuentos hasta saberes ancestrales, lo que permite al lector sumergirse en la cultura y la tradición oral de Saboyá de una manera profunda y completa. Además, el libro hace hincapié en

la importancia de preservar estas historias y conocimientos para las generaciones futuras, con el fin de mantener vivas las raíces culturales de la región.

Dicha obra es fundamental para el proyecto que ayuda a comprender y apreciar la riqueza cultural de Saboyá Boyacá, y representa un testimonio invaluable de la tradición oral, utilizando la clasificación de cuentos, mitos, leyendas y saberes ancestrales que han sido transmitidas de generación en generación en esta región. Este documento ha sido una guía importante de la memoria histórica como una herramienta para comprender la memoria colectiva y como patrimonio invaluable que nos permite conocer y valorar las experiencias y saberes.

Por esto, se propone el desarrollo de un producto transmedia, este tipo de narrativa, de acuerdo al artículo de Señal Colombia proyecta, representa un proceso donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el propósito de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada, (Jáuregui, 2018), este posibilita idealmente que cada medio realice su contribución única al desarrollo de la historia, haciendo que el usuario se involucre en la historia y se sientan parte de ella, lo que puede ser especialmente efectivo para el proyecto que busca recuperar y apropiarse la memoria histórica.

Por lo cual puede ser adecuado para el proyecto por varias razones. La naturaleza de los proyectos de memoria implica la necesidad de contar historias y transmitirlos a través de diferentes medios para llegar a una audiencia amplia y diversa. Un producto transmedia permite crear una narrativa coherente y completa que puede ser explorada por la audiencia de diferentes maneras, a través de diferentes medios y plataformas, lo que permite una mayor inmersión en la historia.

Además, este puede ser una herramienta efectiva para la participación activa del público a través de la creación y el intercambio de contenido, lo que puede generar un sentido de comunidad y colaboración en torno a la memoria, y ser una forma eficaz de mantener viva la historia en el tiempo. A diferencia de los medios tradicionales, los productos transmedia son escalables y pueden ser actualizados y expandidos con el tiempo. Esto significa que el proyecto puede ser continuado y ampliado a medida que surgen nuevas historias, perspectivas y tecnologías, lo que garantiza que la memoria se mantenga viva y relevante para las generaciones futuras.

2.1.1 Antecedentes

A lo largo de la historia, se han llevado a cabo numerosas iniciativas y proyectos encaminados a la preservación y difusión del patrimonio cultural. Desde la creación de museos arqueológicos y la fundación de instituciones dedicadas a la conservación de documentos históricos, hasta la implementación de programas educativos y plataformas digitales innovadoras, cada uno de estos hitos ha contribuido a valorar y proteger la riqueza cultural de Colombia y de otros países.

El surgimiento de tecnologías ha permitido acercar el patrimonio a un público más amplio, proporcionando acceso virtual a Bibliotecas, colecciones de arte y museos de todo el mundo. En este contexto, a continuación, se presenta la línea de tiempo que prioriza la gestión de información para la declaración de bienes patrimoniales y algunos modos de difusión que se presentan en Colombia y en el mundo.

Figura 6 Línea de tiempo antecedentes

Memoria Viva

Proyecto de grado

Línea de tiempo

1942

Creación del Museo Arqueológico de Sogamoso sobre los restos de un cementerio muisca, en el sector de Los Solares (hoy Barrio El Sol), en la ciudad de Sogamoso, Boyacá, Colombia.

1997

Creación del Ministerio de Cultura gracias a la Ley General de la Cultura, aprobada el 7 de agosto de 1997 en la cual se liquidó Colcultura.

2003

El Ministerio de Cultura de Colombia lanza el Plan Nacional de Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, constituido por un complejo conjunto de activos sociales, de carácter cultural, que le dan a un grupo humano sentido, identidad y pertenencia.

Comenzó la construcción física y social del Centro de Memoria, Paz y Reconciliación.

2009

Se lanza a un público internacional la Biblioteca Digital Mundial de la UNESCO, que proporciona acceso a materiales culturales y patrimoniales de diferentes países y regiones.

2013

Exposición "Encuentro Nacional de Patrimonio Cultural –'Las Voces del Patrimonio Inmaterial'"

2014

El Estado colombiano estableció la Cátedra de la paz mediante la Ley 1732 en el año 2014 programa educativo que incluye la enseñanza de la historia y las tradiciones culturales colombianas

2023

Convocatoria INC 2023 'Boyacá Protege su Patrimonio' que busca priorizar seis bienes patrimoniales mediante la gestión de información que redunde en declaratorias, por el ejemplo para Sogamoso, Sativanorte, El Cocuy y Villa de Leyva.

1989

Fundación del Archivo General de la Nación de Colombia. Establecimiento público del gobierno nacional colombiano que promueve la conservación y consulta del legado documental nacional y ponerlo al servicio de la comunidad.

1999

Se crea el Instituto Colombiano de Antropología (ICAN), con el objetivo de investigar y preservar el patrimonio cultural de Colombia, incluyendo cuentos, mitos y leyendas.

2008

Lanzamiento del proyecto "Sonidos de la Tierra", una iniciativa que busca preservar y difundir la música y los instrumentos tradicionales de diferentes culturas de América Latina.

2011

Se crea Google Arts & Culture, una plataforma que permite a los usuarios explorar colecciones de arte de todo el mundo y realizar visitas virtuales a museos.

2012

Creación del proyecto "Oraloteca", una plataforma digital que recopila y preserva las historias, cuentos y mitos de las culturas indígenas de Colombia.

2020

Instructores y aprendices SENA desarrollaron el primer museo de realidad virtual en Colombia.

Fuente: Elaboración propia

Colombia es un país pluriétnico y multicultural que protege la igualdad de todos los ciudadanos. La Constitución Política de Colombia establece la importancia de reconocer y proteger la diversidad étnica y cultural de la Nación colombiana. Además, desde este ámbito gubernamental, el Ministerio de Cultura concibe el patrimonio cultural de manera incluyente, diversa y participativa, como una suma de bienes y manifestaciones que abarca un vasto campo de la vida social y está constituida por un complejo conjunto de activos sociales de carácter cultural (material e inmaterial). (Colombia, S.F)

En el caso de Boyacá, este departamento se destaca por ser uno de los territorios ricos en diversidad cultural e histórica en Colombia, gracias a su amplia variedad de grupos étnicos y una riqueza patrimonial y arqueológica. La conservación de la memoria histórica y cultural ha sido un tema relevante desde los años setenta, en los que se llevaron a cabo estudios para encontrar referentes sobre la identidad de los pueblos y su integración en la consolidación de la identidad nacional. Sin embargo, pese a estos esfuerzos, la pérdida de la memoria histórica y cultural en Boyacá sigue siendo un tema de preocupación.

De acuerdo al Plan de Desarrollo de Saboyá 2020-2023, actualmente no se cuenta con patrimonio mundial de la Unesco, manifestaciones de patrimonio inmaterial del ámbito nacional, inventarios de patrimonio cultural o alguna manifestación reconocida como patrimonio inmaterial por parte del municipio. Esto puede sugerir una falta de reconocimiento oficial del patrimonio cultural en la región. Sin embargo, es importante destacar que la falta de reconocimiento oficial no implica necesariamente la ausencia de elementos culturales valiosos e importantes en la región. De hecho, existen prácticas culturales, tradiciones, costumbres, gastronomía, música, entre otros aspectos, que aún no han sido reconocidos oficialmente.

Además, también se menciona que, con respecto a la planeación a largo plazo, el municipio no cuenta con información de línea base para la formulación de políticas culturales y no cuenta con Plan de Cultura a largo plazo.

En la Casa de la Cultura, se destacan actividades como danza y música, talleres de lectura, reuniones del Consejo Municipal de Cultura y la organización de las ferias y fiestas tradicionales del municipio.

Tabla 1 Frecuencia de actividades culturales en la Casa de la Cultura

Actividad	Frecuencia de realización
Procesos de formación en música:	Frecuente
Procesos de formación en danza:	Frecuente
Procesos de formación en teatro y circo:	No se realiza
Procesos de formación en creación literaria:	Ocasional
Procesos de formación en artes plásticas y visuales:	No se realiza
Conciertos, recitales, óperas y presentaciones de música:	Ocasional
Clubes y talleres de lectura en voz alta y actividades literarias.:	Frecuente
Exposiciones y ferias de artes plásticas, muestras de fotografía, pintura, grabado, dibujo, escultura y artes gráficas.:	Ocasional
Presentaciones de teatro, títeres, circo o cuenteros:	Ocasional
Presentaciones de danza:	Frecuente
Festivales, muestras o proyecciones de cine:	Ocasional
Festivales y muestras gastronómicas:	No se realiza
Ferias y exposiciones artesanales:	No se realiza
Actividades de medios de comunicación comunitarios:	Ocasional
Actividades de medios de comunicación comunitarios:	Ocasional
Reuniones del Consejo Municipal de Cultura:	Frecuente
Organiza las ferias y fiestas tradicionales del municipio:	Frecuente

Fuente: Ministerio de la cultura, Ficha municipal.

A partir de lo mencionado anteriormente, se puede concluir que, si bien existen actividades culturales en la Casa de la Cultura de Saboyá, en estas no se hace referencia a actividades que involucren la tradición oral, la historia del municipio o las leyendas del lugar, lo que podría sugerir la necesidad de fortalecer y diversificar las iniciativas culturales para incluir estos aspectos y promover el conocimiento y la preservación de la identidad cultural y patrimonial del municipio. (Boyacá, 2020)

De igual forma, se ha identificado diversas problemáticas mencionadas en el plan de desarrollo en el sector cultural del municipio, de las cuales se encuentran la necesidad de mantener eventos de carácter artístico y cultural, escuelas de música y danza, inmuebles de interés cultural reconocido nacionalmente, además de que el Consejo Municipal de Cultura a operando con dificultades, el salón de música que no está adecuado acústicamente y la necesidad de implementar los Beneficios Económicos Periódicos para creadores y gestores culturales, de acuerdo a lo dispuesto en el Decreto 2012 de 2017 y la Resolución 2260 de 2018. Y dan claridad de la importancia de mantener los juegos comunitarios institucionalizados y las cinco escuelas deportivas existentes en el municipio.

Finalmente, se reconocen en el propio entorno de la casa de la cultura y la Biblioteca municipal, de acuerdo con la entrevista a Leidy Villamil, Bibliotecaria del Municipio de Saboyá, menciona que ha desempeñado su labor durante 5 años, y si evidencia pocos recursos invertidos en la cultura, además de la falta de capacitaciones para los gestores culturales, y que es necesario hacer un esfuerzo conjunto entre la comunidad y los gestores culturales para fortalecer y promover la identidad cultural y patrimonial de Saboyá. (Ávila Rojas, 2016)

Lo anterior implica la necesidad de reconocer y valorar la diversidad cultural presente en la región, así como tener en cuenta la importancia de invertir en la formación y capacitación de los gestores culturales para que puedan promover iniciativas incluyentes y diversificadas. Así mismo, tener en cuenta el déficit en la implementación de políticas culturales a largo plazo y la adecuación de espacios para la realización de actividades artísticas en el municipio. Solo así se podrá garantizar la preservación y el enriquecimiento del patrimonio cultural de Saboyá para las futuras generaciones.

Es por ello que, el diseño digital y multimedia puede ser una herramienta valiosa para la promoción y preservación de la cultura y el patrimonio de Saboyá. La implementación de estas tecnologías podría contribuir a la difusión de la identidad cultural del municipio, llegando a un público más amplio y diverso, y posiblemente fomentar el turismo cultural en la región.

Los antecedentes del proyecto han revelado la importancia de preservar y difundir la memoria histórica y cultural en el municipio de Saboyá Boyacá, es así como se ha identificado la necesidad de enriquecer las actividades orientadas a la cultura y tradición local, fomentar la conciencia cultural entre los niños y adolescentes y proponer un producto de diseño digital y multimedia que facilite la difusión de la tradición oral.

Para concluir, los antecedentes resaltan la relevancia de abordar la preservación de la memoria histórica como parte fundamental del enriquecimiento cultural y la identidad local. Además, subraya la necesidad de adaptar las formas de difusión y uso de las herramientas y a las tecnologías digitales, para llegar a un público más amplio y de una forma atractiva.

2.1.2 Marco teórico conceptual contextual

El presente apartado busca abordar las temáticas y términos relacionados con el problema que trata el proyecto, el cual es la preservación de la memoria histórica y oral en el municipio de Saboyá. La importancia de esta tarea radica en que, al fallecer los ancianos, se pierden valiosos conocimientos ancestrales que son esenciales para comprender la cultura local. Como consecuencia de esto, las historias no son recopiladas de ninguna manera más que de forma oral a sus hijos, pasando por alteraciones de las mismas historias y perdiendo su significado inicial.

Para entender esto y su importancia, es necesario empezar del término “Cultura”, pues de este se parte de un ámbito general hasta lo particular.

“La cultura es el conjunto de valores, creencias, normas, conocimientos, prácticas, símbolos y artefactos que comparten los miembros de una sociedad y que les permiten interpretar el mundo y comunicarse entre sí” (Hofstede, 2011, pág. 29). Así mismo, Ana Cristina Herreros, en su libro, Geografía mágica, dice “la leyenda, «lo que ha de ser leído», son aquellos relatos que explican lo que ya solo podían entender [los hombres] con palabras, pues ya no se sentían parte de ello” (Herreros, 2010, pág. 16). Partiendo de estos conceptos, la noción de cultura se deriva de la vivencia concreta de la comunidad de Saboyá, donde las costumbres tradicionales y los relatos constituyen un tejido social en constante cambio, a partir de las leyendas más importantes de la comunidad. Esto lleva al siguiente punto.

La Identidad cultural se refiere a la manera en que las personas se identifican a sí mismas en relación con su cultura, sus costumbres y sus tradiciones, además de la construcción y negociación continua de la identidad personal y colectiva en relación con la cultura. (Hall, 1996, pág. 16)

Igualmente, esta identidad “se ve modificada por la evolución del pensamiento en el tiempo, por las modificaciones del ambiente personal, por la incorporación de comportamientos o costumbres aprendidos de otras culturas...” (Oromí, 2017) Artículo: Globalización versus identidad cultural: un conflicto presente.

Para el proyecto Memoria viva, la identidad cultural se aborda desde la importancia que adquieren las leyendas y anécdotas de la comunidad para sus habitantes. Estas historias se convierten en un vínculo significativo que une a las familias, quienes se esfuerzan por preservar las tradiciones. Sin embargo, el avance tecnológico ha provocado la paulatina pérdida tanto de estas historias como de la propia identidad cultural.

Por otra parte, la pérdida cultural se refiere a la desaparición, degradación o destrucción de elementos culturales valiosos, tales como objetos, sitios arqueológicos, tradiciones, costumbres, idiomas o conocimientos, etc. Esta pérdida puede ser el resultado de muchos factores diferentes, como la globalización, el cambio climático, los conflictos armados, la urbanización, etc. (Lowenthal, 1985)

Por otro lado, la destrucción de la memoria colectiva y la identidad cultural de los pueblos latinoamericanos, a través de la imposición de la cultura europea y el rechazo de las culturas originarias. Eduardo Galeano argumenta que esta pérdida se ha producido a lo largo de la historia de la región, desde la llegada de los conquistadores españoles hasta la actualidad, en la que las culturas indígenas siguen siendo marginadas y discriminadas. (Galeano, 1998)

De esta manera, el proyecto toma como pérdida cultural, a la gradual degradación y desaparición de las diversas tradiciones, especialmente las anécdotas y leyendas de Saboya, que se han intentado preservar incansablemente a través de textos y registros, con el fin de resguardar su legado. Dando paso al patrimonio histórico de la región.

“El patrimonio histórico se refiere a los bienes culturales que han sido legados por generaciones pasadas y que tienen un valor histórico, artístico o científico”. (UNESCO, 1972, pág. 3) Pero en Colombia, según el artículo 68 de la Constitución Política de Colombia, el patrimonio cultural de la Nación está conformado por todos los bienes materiales e inmateriales, que son portadores de valores culturales y que forman parte de la identidad de la nación y de las diversas comunidades que la integran. (Colombia G. d., 1991, pág. 27)

La preservación del patrimonio cultural en este documento busca salvaguardar la memoria oral en Saboyá, Boyacá, de acuerdo con la Constitución de Colombia, el patrimonio

cultural es un legado invaluable que engloba las expresiones culturales, tradiciones, conocimientos y manifestaciones artísticas transmitidas de generación en generación. Al proteger y valorar este patrimonio, se fortalece la identidad de la comunidad, se promueve el respeto por la diversidad cultural y se fomenta un sentido de pertenencia y arraigo en las nuevas generaciones. Además, la preservación de la memoria oral permite mantener vivas las voces y experiencias de los antepasados. Teniendo claro la importancia del patrimonio cultural, la memoria histórica es un concepto que debe ser definido para este trabajo.

Así mismo, la memoria histórica se refiere al conjunto de experiencias, acontecimientos y procesos que forman parte de la historia de un lugar, una comunidad o un país, y que son recordados y transmitidos de generación en generación (Muñoz Camacho, 2018, pág. 17).

Por otro lado, Pierre Nora explora el concepto de memoria en la sociedad francesa y cómo esta se ha transformado a lo largo de los siglos. El autor se enfoca en la idea de los “lugares de memoria” (Nora, 1986), que son aquellos lugares, objetos o eventos que han sido seleccionados por una comunidad para ser recordados y transmitidos a través del tiempo.

El proyecto Memoria Viva se inspira en las ideas de Jhon Muñoz y Pierre Nora acerca de la importancia de la memoria histórica y su papel en la construcción de la identidad colectiva en el municipio de Saboyá donde busca preservar y difundir la memoria histórica de la región a través de una experiencia digital, educativa y lúdica.

Más específicamente, la memoria oral es la transmisión de historias, mitos, leyendas, tradiciones y conocimientos de una generación a otra, transmitidas de manera verbal. (Thompson, 1988, pág. 17) “La memoria histórica es un derecho fundamental que engloba distintas facetas tanto en el ámbito jurídico como en el social. A menudo, la importancia de la

memoria ha sido infravalorada en comparación con el minucioso trabajo de los historiadores. En los estudios históricos, se ha tendido a centrarse en el sujeto, sus experiencias, emociones y sufrimientos como parte de las crónicas literarias, pero no se le ha dado el mismo énfasis en la labor académica. Sin embargo, en el campo del derecho, resulta indispensable considerar la costumbre y la tradición como fuentes legítimas, ya que las ciencias jurídicas están intrínsecamente vinculadas a la vida material de las personas en sociedad” (Muñoz Camacho, 2018, pág. 17). A partir de lo anterior, entiéndase que, para el proyecto, memoria oral es aquella parte de la historia que las antiguas generaciones han intentado salvaguardar, sin embargo, a pesar de los intentos no se ha logrado, por esa razón se busca rescatar la memoria oral de la comunidad de Saboyá a partir del Diseño Digital y Multimedia.

Otro concepto importante es la tradición oral, la cual se refiere a la transmisión de conocimientos, valores y experiencias de generación en generación a través de la palabra hablada en lugar de la escrita. Según Walter Ong, la tradición oral es una forma de conocimiento y comunicación que ha sido fundamental en muchas culturas, y que ha permitido la preservación de las tradiciones y la memoria histórica en contextos en los que la escritura no estaba disponible o no era común. (Ong, 1982, pág. 12)

Por otra parte, Enrique Araque la palabra hablada es algo efímera y se asemeja a la música en su secuencia sonora. La oralidad posee una complejidad gramatical y es rica en su habla informal y coloquial. Aunque no deja registro, la expresión oral es dinámica y responde a las necesidades de la sociedad. (Araque, 2013, pág. 3)

De esta manera, el proyecto toma como tradición oral la forma de mantener un espacio y tiempo a lo largo de las generaciones a partir de la palabra hablada, fomentando las tradiciones y

culturas de Saboyá, Boyacá, lo que permite tomar estas historias para la formulación de una propuesta de Diseño Digital y Multimedia.

Por otra parte, otros conceptos importantes por definir son las leyendas, que Según Díaz González de Viana, las leyendas son relatos que se transmiten oralmente y tienen como objetivo dar explicación a fenómenos naturales o culturales, o bien, contar sucesos históricos o sobrenaturales. Además, las leyendas tienen un carácter mítico y están cargadas de simbolismo, lo que les da una compleja significación que varía según la sociedad que las produce y las interpreta. (Viana, 2004, pág. 13)

De la misma manera, “Toda leyenda tiene como ambiente o escenario un lugar o espacio específico. Por lo general, se precisan nombres, ya sean de territorios habitados (aldea, pueblo, barrio, ciudad), de espacios abiertos (valles o campos) o un accidente geográfico (montaña, cordillera, meseta, lago, pantano) en particular” (Valdivieso, 2011, pág. 11).

A través de las leyendas, se preserva el patrimonio inmaterial, se mantienen vivas las historias y se fortalece el sentido de pertenencia. Estas historias tradicionales, llenas de personajes míticos y eventos sobrenaturales, capturan la esencia de Saboyá y su pasado, permitiendo que las generaciones actuales y futuras se conecten con sus raíces culturales. Además, al preservar las leyendas, se evita que se pierdan en el olvido y se promueve el respeto por la diversidad cultural y el legado de las comunidades locales.

Un término muy importante es “Encanto” este término utilizado por personas locales para referirse a tesoros de origen indígena que pueden tomar diversas formas, como personas, objetos, construcciones imaginarias o animales, y que son considerados valiosos debido a su importancia

cultural y simbólica. Estos encantos a menudo son vistos como apariciones o manifestaciones y son valorados por las comunidades locales como parte de sus vivencias locales.

2.1.3 Marco teórico conceptual disciplinar

Para empezar, se debe dejar en claro qué es el Diseño de experiencia de usuario, Para la DIAN, el diseño de experiencia de usuario (UX) implica el mejoramiento de la forma en que los consumidores pueden interactuar con los productos digitales, a través de una serie de pasos que facilitan una conexión más efectiva entre ellos y el producto. El objetivo es lograr una experiencia satisfactoria y significativa para los usuarios, teniendo en cuenta sus necesidades, preferencias y expectativas. (DIAN, s.f.)

Así mismo, La Universidad Abierta de Cataluña expresa que los elementos relacionados con la interacción entre el usuario y el producto implica garantizar que la forma en la que las personas interactúan con el producto sea intuitiva, eficiente y satisfactoria. Para lograrlo, se deben considerar aspectos como la disposición de los elementos, la navegación fluida, la organización de la información y la presentación visual coherente. La arquitectura de la información se encarga de estructurar y categorizar el contenido de manera clara y comprensible, facilitando la búsqueda y la localización de la información relevante para los usuarios. Al controlar estos aspectos, se busca crear una experiencia de usuario óptima, donde los usuarios puedan interactuar de manera efectiva con el producto y acceder fácilmente a la información que necesitan. (Corporate, 2011)

Durante el proyecto toma como definición que el diseño centrado en el usuario se enfocará en el poder brindar una narrativa que facilite la preservación de la memoria oral en

Saboyá y pueda tener un acercamiento sencillo e intuitivo a partir de entornos familiares que permitan al usuario reconocer y navegar en un espacio inmersivo. (Ramírez Acosta, 2017)

Ahora bien, el Diseño centrado en el usuario es definido por la Usability Professionals Association (UPA) como un enfoque de diseño cuyo proceso está dirigido por información sobre las personas que van a hacer uso del producto. (Gov, 2003)

Por otra parte, la accesibilidad se utiliza para nombrar al grado o nivel en el que cualquier ser humano, más allá de su condición física o de sus facultades cognitivas, puede usar una cosa, disfrutar de un servicio o hacer uso de una infraestructura. (Porto, 2009)

El contenido interactivo se caracteriza por su capacidad de involucrar al usuario en la experiencia, permitiéndole realizar acciones y explorar la información presentada de diversas formas. A través de la interactividad, el usuario se convierte en un participante activo, interactuando con el contenido y generando diferentes recorridos o formas de navegación. Esta interacción activa no solo enriquece la experiencia del usuario, sino que también potencia el aprendizaje y la comprensión de la información al involucrar múltiples sentidos y niveles de participación. (Gonzalez, 2021)

También, la página de Genotipo explica que el contenido interactivo es un recurso ideal para conectar constantemente con nuestro público y generar emociones que motiven a los usuarios a realizar una acción, como su nombre lo indica, los contenidos interactivos son aquellos que fomentan la interacción entre marca – usuario, (Genotipo, s.f.). Con esto conseguimos que nuestro público objetivo explore y participe con la información que les brindamos, mejorando drásticamente la transmisión de los mensajes de nuestra marca, y por ende

la retención por parte de los usuarios. Es un ganar ganar: tú das un valor y la gente se involucra con tu marca.

Con lo anterior, el contenido interactivo tiene como objetivo establecer una conexión significativa entre el producto y el usuario, utilizando diversas formas de navegación e interacción para dar vida a las historias y leyendas de la comunidad. El propósito fundamental es crear un espacio en el cual los habitantes puedan compartir sus relatos mientras otras personas puedan disfrutar de ellos. A través de esta experiencia interactiva, se busca fomentar la participación activa, promover la preservación de la memoria oral y enriquecer la experiencia cultural para todos los involucrados.

Para generar un contenido interactivo, se toman como inspiración los libros interactivos, estos trascienden los límites del papel impreso al incorporar contenidos que van más allá, lo que implica una modificación en la presentación y las normas narrativas convencionales. Esto brinda al lector una experiencia de lectura única y distinta. La literatura amplificada, como se le conoce, nos permite explorar dimensiones inherentes a la lectura que los libros en papel no pueden ofrecer. (Gilardoni, 2016)

Además de los libros digitales y de los interactivos, un nuevo tipo de libro está tomando fuerza: el “Transmedia”. Este consiste en un entorno multimedial que pide a los lectores buscar contenido adicional en la Web, explorar información en diferentes contextos, evaluar ideas e interactuar con otras personas" "los libros “Transmedia” enlazan contenidos, complementarios entre sí, distribuidos en diversas plataformas. (Molana, 2013)

Los libros transmedia ofrecen una interesante oportunidad para conectar la preservación de la memoria oral con nuevas formas de narrativa. Al utilizar diferentes plataformas y medios

para contar historias, los libros transmedia pueden convertirse en una herramienta poderosa para preservar y transmitir la memoria oral de una comunidad. Estas narrativas transmedia permiten expandir y enriquecer las historias orales al combinar elementos impresos, digitales, audiovisuales y más, creando una experiencia inmersiva y participativa para los lectores.

Para poder almacenar estas historias, se hace referencia a las Bibliotecas digitales, las cuales son una fuente de recursos electrónicos disponibles para el público en general. Estas colecciones pueden incluir materiales digitalizados, como libros y otros documentos provenientes de bibliotecas, archivos y museos, así como información generada directamente en formato digital. Estas colecciones organizadas ofrecen un amplio abanico de contenido accesible, proporcionando a los usuarios una amplia gama de materiales y conocimientos a su alcance. Ya sea que se trate de obras clásicas digitalizadas o de información contemporánea creada directamente en formato digital, las colecciones digitales desempeñan un papel crucial en la difusión y preservación del patrimonio cultural y académico. (RAE, 2011)

“La Biblioteca digital no puede limitarse a ser definida como una colección digitalizada con herramientas de gestión de información o de gestión documental. La Biblioteca digital también es el ciclo de vida de la información, desde la creación, hasta la diseminación, utilización y obtención de nuevo conocimiento. Esta visión amplia de la Biblioteca digital está en la base de las múltiples iniciativas de desarrollo en este campo. Una Biblioteca digital debe tender, en una formulación actual y con perspectivas de futuro, a configurarse como un centro de conocimiento” (Madrid, 2010)

Contrario a lo dicho por la RAE, La universidad de Madrid establece que una Biblioteca digital no es solo a un lugar virtual donde se colecciona información, más bien, debe ser un entorno que permita la creación, obtención y de fácil accesibilidad. Desde este punto, el proyecto

establece como Biblioteca digital, un centro de conocimiento de fácil acceso para los habitantes de Saboyá, quienes intenta salvaguardar las distintas anécdotas y leyendas de la comunidad.

Siguiendo con los conceptos a definir, la Digitalización, menciona la UNESCO, que el proceso mediante el cual los bienes culturales y científicos en soporte analógico son transformados en formato digital. Esto puede utilizarse en el proyecto para convertir documentos y grabaciones de audio y video, en formatos digitales, accesibles y fáciles de compartir a través de plataformas digitales. Además, la digitalización permite la creación de contenido multimedia, como animaciones y videojuegos, que pueden ser utilizados como herramientas educativas e interactivas para involucrar a las nuevas generaciones en la historia y cultura de su comunidad a través de narrativas transmedia.

Estas narrativas se despliegan en múltiples plataformas y medios, donde cada plataforma o medio aporta una experiencia única y complementaria, y se unen de manera coordinada en una estructura transmedia" (Scolari, 2013, pág. 81)

Del mismo modo, "las narrativas transmedia son un universo de sistemas abstractos de contenido que permiten la actualización o derivación de un repertorio de historias de ficción y personajes hacia una variedad de formas mediáticas." (Pajares, 2014). Según Susana Pajares Tosca, profesora de la IT University of Copenhagen Las narrativas transmedia son aquellas que se presentan como un vasto conjunto de sistemas abstractos de contenido que permiten la actualización y la derivación de un repertorio de historias y personajes provenientes de la tradición oral hacia diversas formas mediáticas. Estas narrativas trascienden los límites de una sola plataforma o medio, y brindan la oportunidad de amplificar y enriquecer las historias a través de diferentes canales, como medios digitales, audiovisuales y sociales, para así asegurar su preservación y difusión en un contexto contemporáneo.

Para que las narrativas transmedia cumplan su función, necesita de unas herramientas transmedia, donde se refieren a aquellas que posibilitan la producción y difusión de contenido a través de diversos canales y plataformas, con el propósito de involucrar y entretener a una audiencia cada vez más diversa y fragmentada, (Scolari, 2013, pág. 81). Esta herramienta permite que los jóvenes puedan tener un acercamiento más fiel, lúdico y entretenido a las distintas historias contadas, y ayude a reconocer los lugares más característicos y la importancia de los mismos.

De lo anterior se busca una manera de integrar las narrativas y herramientas transmedia, esto a través de los videojuegos, siendo estos centros de entretenimientos digitales interactivos que permite a los usuarios interactuar con un mundo virtual. Según el profesor y teórico de medios Ian Bogost, los videojuegos son "una forma de entretenimiento interactivo que utiliza dispositivos electrónicos para generar estímulos visuales y auditivos con el fin de involucrar a los usuarios en un mundo virtual", (Bogost, 2007). Los videojuegos pueden emplearse para preservar la memoria histórica y cultural del municipio. Se pueden crear videojuegos que representan eventos históricos más relevantes, de manera que los usuarios puedan experimentar y aprender de ellos.

Con este proceso de creación de un videojuego, se intenta explorar como la educación y lo lúdico pueden ayudar en la inmersión del producto de Diseño Digital y Multimedia, donde la educación se trata de ayudar en el proceso de aprendizaje, el crecimiento y la obtención de conocimientos, habilidades y valores, mientras que el juego se refiere a actividades realizadas por diversión, placer o entretenimiento. La educación lúdica se enfoca en fusionar estos dos conceptos con el objetivo de crear experiencias de aprendizaje más efectivas y atractivas. En otras palabras, la educación lúdica busca incorporar elementos lúdicos en los procesos

educativos para hacerlos más interesantes y motivadores. (Salen, 2004, pág. 479). De esta manera, con el proyecto se busca poder conectar de manera emocional con los jóvenes del municipio que genere un impacto positivo en la comunidad.

Por último, Experiencia digital se refiere a las sensaciones y emociones que experimenta una persona al interactuar con una plataforma o herramienta digital. En el caso del proyecto Memoria Viva, la experiencia digital se enfoca en la creación de una plataforma interactiva que permita a los usuarios explorar la historia y las tradiciones del municipio de Saboyá de manera lúdica y educativa.

2.1.5 Marco institucional

El proyecto se inscribe en el contexto de la preservación y difusión de la memoria histórica y cultural de la región. Se identifica la falta de interés y medios para la conservación y transmisión de la tradición oral que es parte fundamental del patrimonio cultural de la región.

La Biblioteca municipal de Saboyá tiene como propósito fomentar la educación y la cultura en la comunidad local, ofreciendo un espacio para la consulta, préstamo y difusión de libros y algunos recursos tecnológicos, promoviendo la lectura, el aprendizaje y el desarrollo personal de la población.

Por su parte, la Casa de la Cultura tiene como propósito promover y preservar las expresiones culturales y artísticas de la región, fomentando la creatividad, el talento y la identidad cultural en la comunidad local. Busca ofrecer espacios para el aprendizaje y la práctica de diferentes disciplinas artísticas, así como también para la realización de eventos y actividades culturales que fomenten el diálogo y la integración de la comunidad.

En cuanto a la infraestructura cultural pública se centra principalmente en la Biblioteca municipal, aunque se destaca que no se encuentra registrada en la Red Nacional de Bibliotecas Públicas. Además, la Biblioteca opera en conjunto con la Casa de la Cultura Municipal "Sueños de Libertad, creada por el acuerdo administrativo N°35 del año 2015, en la cual llevan a cabo algunas actividades artísticas y culturales en la Casa de la Cultura desde el 2018, de acuerdo a información del plan de desarrollo municipal.

Estas instituciones colaboran con el proyecto para gestionar y promover el acceso a información relevante que puede nutrir la construcción del proyecto, y así mismo, también supervisan la calidad de los contenidos plasmados al producto de diseño digital y multimedia que como diseñadores proponemos para su uso, ayudando al proyecto con asesorías y así asegurar que sea adecuado y respetuoso con la cultura y la identidad de la región.

Este proyecto se desarrollará en un marco temporal de 1 año, durante el cual se lleva a cabo distintas etapas, desde la investigación y recopilación de las historias y anécdotas de la región, hasta el diseño y puesta en marcha del producto de diseño digital y multimedia y en lo posible su promoción y difusión en la comunidad.

El proyecto también cuenta con la colaboración de distintos actores sociales y culturales de la región, tales como la directora de la casa de la cultura, la bibliotecaria municipal, grupos de personas mayores, entre otros, que aportarán sus conocimientos y experiencias para la recopilación y difusión de la memoria histórica y cultural de Saboyá.

2.1.6 Marco legal

La Constitución Política de Colombia establece que el patrimonio cultural de la nación está conformado por todos los bienes materiales e inmateriales que son portadores de valores

culturales y que forman parte de la identidad de la nación y de las diversas comunidades que la integran. En este sentido, el proyecto Memoria Viva busca preservar y difundir la historia y las tradiciones del municipio de Saboyá, Boyacá, con el objetivo de proteger su patrimonio cultural e histórico.

- El Consejo de Derechos Humanos adoptó en octubre de 2016 una resolución unánime en la que insta a los Estados a respetar, promover y proteger el derecho de toda persona a participar en la vida cultural y acceder al patrimonio cultural. En marzo de 2016, una coalición de 145 países condenó la destrucción intencional del patrimonio cultural y pidió la identificación de las mejores medidas para prevenirla. En marzo de 2018, el Consejo de Derechos Humanos adoptó otra resolución que respalda el compromiso de los Estados de respetar, proteger y hacer efectivos los derechos culturales en el campo del patrimonio cultural y exige que el Alto Comisionado organice un taller de dos días para desarrollar herramientas para promover el respeto universal de los derechos culturales.

- Según la ODS número 11, ciudades y comunidades sostenibles y el objetivo 11.4 Redoblar los esfuerzos para proteger y salvaguardar el patrimonio cultural y natural del mundo, esto puede incluir la implementación de políticas de conservación, la promoción de la participación comunitaria en la preservación del patrimonio, el desarrollo de normativas para la gestión sostenible de los recursos naturales y la promoción de la educación y la concienciación sobre el valor del patrimonio. (ONU, 2020)

- La Convención de la UNESCO sobre la Protección del Patrimonio Mundial, Cultural y Natural de 1972 establece que algunos lugares de la Tierra son de “Importancia Universal Excepcional” y pertenecen al patrimonio común de la humanidad. El patrimonio

cultural no se limita a los monumentos y objetos, sino que también incluye la forma de vida que hemos heredado de nuestros antepasados.

- Plan Nacional de Archivos (Resolución 359 de 2014): Este plan establece las estrategias y acciones para fortalecer la gestión documental y el acceso a la información en el ámbito de los archivos en Colombia. Incluye disposiciones relacionadas con la preservación de la memoria histórica.
- Política de Memoria Histórica (Decreto 4800 de 2011): Esta política establece los lineamientos y directrices para la construcción de la memoria histórica en Colombia. Busca promover la verdad, la justicia y la reparación, así como fomentar la no repetición de los hechos violentos del pasado.
- Ley 397 de 1997: establece el régimen para la protección del patrimonio cultural de la nación, el cual incluye medidas para la identificación, conservación, protección, recuperación, investigación, fomento, promoción y difusión del patrimonio cultural material e inmaterial. El proyecto Memoria Viva se alinea con esta ley al buscar la preservación y difusión de las historias y anécdotas del municipio de Saboyá.
- La Ley 1753 de 2015 establece la política pública de juventud en Colombia y reconoce el derecho de los jóvenes a participar en la vida política, económica, social y cultural del país. El proyecto Memoria Viva busca involucrar activamente a los jóvenes adolescentes en la creación de contenido y la difusión de la historia y las tradiciones del municipio de Saboyá, promoviendo así su participación en la vida cultural de su comunidad.
- La Ley 1581 de 2012 establece el régimen general de protección de datos personales en Colombia. El proyecto Memoria Viva debe cumplir con esta ley al recopilar y

utilizar información personal de los usuarios de la plataforma digital, garantizando la protección y privacidad de sus datos.

- Ley de Archivos (Ley 594 de 2000): Esta ley regula la gestión documental y el acceso a la información pública en Colombia. Establece los procedimientos para la organización, conservación y difusión de archivos, incluidos aquellos relacionados con la memoria histórica.

2.2 Estado del arte

El presente estado del arte busca analizar los productos y proyectos relacionados con la preservación de la memoria histórica y cultural, y como la implementación de una narrativa transmedia y de diseño permite el desarrollo del proyecto Memoria Viva en el municipio de Saboyá. Se explorarán diferentes enfoques y estrategias utilizadas en proyectos similares, y se evaluará su impacto en la preservación del patrimonio cultural e histórico de diversas comunidades.

Rescate de la tradición oral.

Es un proyecto que surge a partir de la importancia de la tradición oral en la comunidad de Santiago Apóstol, estando en peligro debido a varios factores. Uno de ellos es la influencia de la tecnología en la vida diaria de las personas, lo que hace que se descuiden los espacios de intercambio de tradiciones orales comunes antiguamente, tales como plazas, reuniones familiares, etc. Otro factor es la llegada de diversas culturas que logran atrapar a los jóvenes que se apropian de una identidad cultural ajena y pierden el interés en su cultura local. También se menciona que los factores educativos, como los textos descontextualizados y la falta de interés de los docentes por conocer la tradición oral de la comunidad, dificultan la transmisión de estas tradiciones y la creación de identidad cultural en las nuevas generaciones.

Al analizar el proyecto, su objetivo es destacar la importancia de la memoria oral en una comunidad y abordar el problema principal de la falta de interés de los jóvenes por conocer su propia cultura y generar una identidad intercultural. Este fenómeno se atribuye a la globalización, que afecta la conexión entre los jóvenes y los adultos mayores, generando una brecha cada vez mayor en la que la memoria histórica pierde importancia con el tiempo.

A partir de lo anterior, Memoria Viva tiene como objetivo reavivar la importancia de preservar la memoria histórica y oral del municipio de Saboyá, especialmente entre los jóvenes que han perdido el interés en las costumbres y las historias que representan a su comunidad, adoptando en su lugar ideas y conceptos de otras culturas. Para lograr esto, el proyecto hace uso de las nuevas tecnologías para conectar con el público y mantener viva la curiosidad por descubrir las experiencias del pasado.

Cuentos de viejos

Cuentos de Viejos (Figura 7) es una serie animada que recoge una diversidad de memorias personales del siglo XX transmitidas de forma oral, las cuales están vinculadas con sucesos y conflictos de la historia colectiva. El objetivo de este programa es promover la atención y el interés hacia las vivencias y saberes de los ancianos, quienes relatan historias sobre su vida y rememoran vivencias de la niñez que contribuyen a la construcción de nuestra identidad y la comprensión de nuestra historia.

Figura 7 Portada de la serie animada cuentos de viejos



Fuente: Señal Colombia (2013)

La serie de animación "Cuentos de Viejos" ha sido creada con una línea gráfica y estética muy cuidada que busca conectar emocionalmente al espectador con las historias que se narran en cada episodio. Los personajes están diseñados de manera cercana (Figura 9), lo que permite que el espectador se sienta identificado con las vivencias que se cuentan y se involucre de manera más emocional en la trama.

Figura 8 Imagen extraída del primer capítulo



Fuente: rtvcplay.co (2013)

Esta serie ha sido muy bien recibida por muchas personas, actualmente cuenta con cuatro temporadas cada una con 14 capítulos de cinco minutos, como se comentó anteriormente, lo que

se busca es preservar las memorias históricas de los abuelos que se pudieron perder. Así mismo, memoria viva tiene un objetivo similar, poder cuidar y mantener distintas leyendas del municipio de Saboyá que solo saben los adultos mayores y no se han podido transcribir o plasmar en un contenido digital.

Audio Libro de Cuentos Costumbristas del Departamento de Sucre

El audiolibro busca plasmar la riqueza cultural del pueblo sucreño a través de una serie de 10 cuentos que tienen como eje temático las costumbres, valores y creencias que conforman la identidad de esta comunidad. Cada uno de los cuentos busca conectar al oyente con el universo de la región, mostrando desde sus relatos la forma en que se desenvuelven y ven el mundo, además de buscar educar y transmitir el patrimonio cultural y tradicional de esta región a través de historias que reflejan la idiosincrasia y la forma de vida del pueblo sucreño.

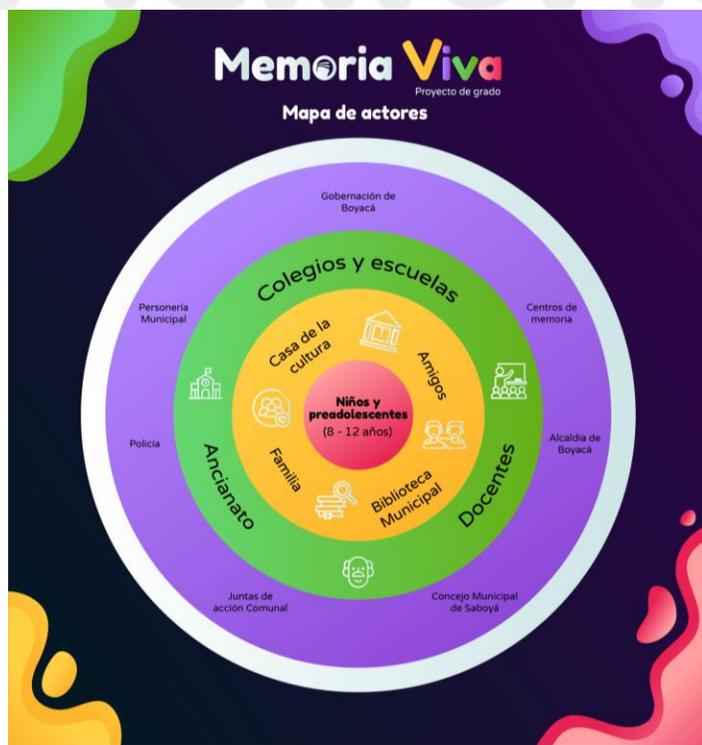
La creación del audiolibro ha sido una fuente de inspiración para explorar cómo las leyendas y tradiciones orales de los habitantes del municipio pueden ser plasmadas en una herramienta digital y multimedia. Este enfoque permitiría una experiencia interactiva y lúdica para los usuarios, que permite sumergirse en las historias y la cultura de la región de una manera más accesible y atractiva. Además, el uso de tecnologías digitales y multimedia puede ayudar a preservar estas historias y tradiciones para futuras generaciones, asegurando que no se pierdan con el tiempo y que sigan siendo valoradas y compartidas como parte del patrimonio cultural de la región.

2.4 Caracterización de usuario

Partiendo del objetivo principal del proyecto, que promueve la preservación y difusión de la historia y tradiciones del municipio de Saboyá, Boyacá, con enfoque en los niños y adolescentes, podemos caracterizar a los usuarios potenciales.

Para lograr este objetivo, es fundamental identificar a los distintos actores potencialmente interesados en el proyecto, en este sentido, se ha elaborado un mapa de actores (Ver Anexo G Mapa de actores), que permite visualizar la relación entre el proyecto Memoria Viva y su público ideal, es decir, personas, grupos y comunidades de interés directo a la preservación y difusión de la memoria histórica y cultural de la región de Saboyá. Este mapa de actores se construye a partir de la identificación de los stakeholders clave involucrados en el proyecto, tanto internos como externos.

Figura 9 Mapa de actores



Fuente: Elaboración propia

Edad: El público objetivo principal son los niños y adolescentes, que generalmente se encuentran en un rango de edad de 8 a 12 años.

Intereses: Es posible que este público esté interesado en temas relacionados con la historia, la cultura y la identidad de su municipio. Además, pueden sentir curiosidad por conocer y explorar nuevas formas de aprendizaje y entretenimiento, por medio de herramientas digitales.

Hábitos tecnológicos: Dado que el proyecto se enfoca en una herramienta transmedia, se espera que los niños y adolescentes tengan habilidades y hábitos tecnológicos desarrollados, así como acceso a dispositivos electrónicos y conexión a internet.

Contexto socioeconómico: Saboyá es un municipio ubicado en la región andina de Colombia, con una población mayoritariamente rural. Por tanto, es posible que los niños y adolescentes pertenezcan a familias de bajos ingresos y/o tengan una educación limitada.

Mapas de actores

A partir de esa identificación de los actores principales que intervienen con el proyecto, se hizo uso de herramientas como las fichas, persona y mapas de empatía, estas herramientas nos permiten obtener y representar información demográfica, necesidades, metas, comportamientos y emociones de los usuarios, lo cual nos ayuda a crear perfiles ficticios que representan a diferentes tipos de usuarios.

La elaboración de las fichas persona nos permite comprender y caracterizar a los diferentes usuarios involucrados. En el caso del proyecto, se crearon tres fichas persona: una para la Bibliotecaria, otra para el gestor cultural y una tercera para un joven estudiante. Estas fichas se elaboraron con el objetivo de entender en profundidad a cada uno de estos usuarios, conocer sus necesidades, metas, preferencias y comportamientos, y así poder empatizar con ellos.

La ficha persona de la Bibliotecaria nos proporciona información valiosa sobre su rol, responsabilidades y expectativas en relación con el proyecto. Conocer sus habilidades, conocimientos y limitaciones nos permite establecer una comunicación efectiva, colaborar de manera productiva y adaptar las ideas de acuerdo a sus requerimientos.

La ficha persona del gestor cultural nos ayuda a comprender sus necesidades y metas en cuanto a la promoción y difusión de proyectos culturales. Identificar sus habilidades tecnológicas, intereses y preferencias nos permite diseñar estrategias adecuadas para establecer alianzas, obtener financiamiento y promover el proyecto.

Por último, la ficha persona del joven estudiante nos brinda una visión clara de sus necesidades, intereses y preferencias en relación con la Biblioteca y con el proyecto. Conocer su comportamiento, habilidades tecnológicas y expectativas nos permite diseñar actividades y recursos que sean atractivos, educativos y adaptados para ese rango de edad.

Figura 10 Ficha Persona Bibliotecaria

Memoria Viva
Proyecto de grado

Ficha Persona - Bibliotecaria Municipal



Nombre: Laura González
Edad: 35 años
Género: Femenino
Ocupación: Bibliotecaria municipal
Educación: Universitaria

Información demográfica:

- Reside en Saboya, Boyacá.
- Tiene experiencia laboral en la biblioteca municipal de Saboya durante los últimos 5 años.
- Posee un título universitario en Bibliotecología y Ciencias de la Información.

Características personales:

- Apasionada por la cultura y la historia local.
- Tiene conocimiento de la comunidad de Saboya y su patrimonio cultural.
- Es amable, empática y dispuesta a ayudar a los visitantes de la biblioteca.

Necesidades y metas:

- Preservar y difundir la memoria histórica de Saboya a través de la biblioteca municipal.
- Proporcionar acceso a recursos y materiales que promuevan el conocimiento y la valoración del patrimonio cultural local.
- Fomentar el interés y la participación de los residentes, especialmente los jóvenes, en actividades culturales y de memoria histórica.
- Establecer alianzas con instituciones educativas y organizaciones locales para enriquecer los servicios de la biblioteca.

Comportamiento y preferencias:

- Organiza eventos y talleres.
- Utiliza las pocas herramientas tecnológicas que cuenta para gestionar la biblioteca y promover sus servicios.
- Mantiene una comunicación fluida con la comunidad.
- Está dispuesta a colaborar con otros proyectos y organizaciones que compartan el objetivo de preservar la memoria histórica de Saboya.

Habilidades Tecnológicas:

- Internet
- Softwares
- Apps Móviles
- Redes Sociales

Espectativas:

- Integración de tecnologías
- Colaboración interinstitucional
- Participación activa de la comunidad
- Valoración y promoción de la cultura

Fuente: Elaboración propia (Ver Anexo H Ficha Persona Bibliotecaria)

La creación de la ficha persona enfocada a la Bibliotecaria municipal brinda una comprensión profunda de las necesidades, expectativas y perspectivas de la bibliotecaria. Además, permite adaptar nuestras soluciones y estrategias del proyecto de manera personalizada, fomentando una relación cercana y colaborativa. Al entender su visión y experiencia, podemos mejorar la comunicación, aprovechar su conocimiento y trabajar de manera efectiva para lograr nuestro objetivo.

Figura 11 Ficha Persona Gestor Cultural



Memoria Viva
Proyecto de grado

Ficha Persona - Gestor Cultural



Nombre: Juan Carlos García

Edad: 37 años

Género: Masculino

Ocupación: Gestor Cultural

Educación: Universitaria

Información demográfica:

- Reside en la ciudad de Bogotá, Colombia.
- Trabaja de forma independiente como gestor cultural.
- Tiene experiencia en la coordinación de proyectos culturales a nivel nacional

Características personales:

- Apasionado por las artes y la cultura
- Conocedor del mercado cultural y sus tendencias.
- Creativo y visionario.

Necesidades y metas:

- Establecer alianzas estratégicas con instituciones culturales para la realización de proyectos conjuntos.
- Identificar oportunidades de financiamiento para proyectos culturales.
- Promover el trabajo de artistas y creadores a nivel municipal.
- Participar en eventos y ferias culturales para establecer contactos y difundir el trabajo de los artistas.

Comportamiento y preferencias:

- Investiga constantemente sobre nuevas tendencias y propuestas culturales.
- Participa en conferencias y encuentros relacionados con la gestión cultural.
- Establece relaciones sólidas con artistas, instituciones y patrocinadores.
- Está dispuesta a colaborar con otros proyectos y organizaciones que compartan el objetivo de preservar la memoria histórica de Saboya.

Habilidades Tecnológicas:

- Internet
- Softwares
- Apps Móviles
- Redes Sociales

Espectativas:

- Reconocimiento y valoración
- Colaboración con profesionales
- Acceso a recursos y oportunidades

Fuente: Elaboración propia (Ver Anexo I Ficha Persona Gestor Cultural)

La creación de la ficha persona para el gestor cultural, en este caso representado por Juan Carlos García, es fundamental para comprender sus necesidades, metas y perspectivas en relación con el proyecto, nos permite obtener una visión clara de quién es el usuario y qué busca

lograr en su rol como gestor cultural, lo cual nos ayuda a diseñar estrategias y soluciones acordes a sus requerimientos.

Figura 12 Ficha Persona Estudiante

Memoria Viva
Proyecto de grado
Ficha Persona - Estudiante

Nombre: Felipe Lopez
Edad: 15 años
Género: Masculino
Ocupación: Estudiante
Educación: Básica Primaria

Información demográfica:
-Reside en Saboya, Boyacá.
-Estudia en el colegio de Saboya.
-Es un usuario ocasional de la biblioteca municipal.

Características personales:
-Curioso y interesado por jugar.
-Le gusta leer, especialmente comics y aventuras.
-Es sociable y le gusta participar en actividades grupales.

Necesidades y metas:
-Obtener información para trabajos escolares en diferentes asignaturas.
-Encontrar un lugar tranquilo para estudiar ocasionalmente.
-Jugar y divertirse.
-Terminar la básica primaria y secundaria.

Comportamiento y preferencias:
-Visita la biblioteca para buscar libros de su interés y llevarlos a casa
-Utiliza los recursos digitales disponibles en la biblioteca para investigaciones escolares o para jugar.
-Mantiene una comunicación fluida con la comunidad.
-Disfruta del ambiente tranquilo de la biblioteca para estudiar ocasionalmente y realizar trabajos escolares.

Habilidades Tecnológicas:
- Internet
- Softwares
- Apps Móviles
- Redes Sociales

Espectativas:
Divertirse y jugar
Solucionar sus problemas y tareas
Aprender mientras juega
Conocer su origen y raíces

Fuente: Elaboración propia (Ver Anexo J Ficha Persona Estudiante)

Al realizar la ficha persona para el joven Felipe López nos permite comprender sus necesidades, metas y preferencias, nos permite diseñar actividades y recursos que sean atractivos, educativos y adaptados a su edad. Además, su presencia ocasional en la Biblioteca nos brinda la oportunidad de despertar su interés por la memoria histórica y fomentar su conciencia cultural. Integrar herramientas digitales y crear un producto divertido y atractivo son aspectos clave para conectar con el estudiante y promover su participación activa en el proyecto.

Figura 13 Mapa de empatías



Fuente: Elaboración propia (Ver Anexo K Mapa de empatías)

Figura 14 Mapa de empatías



Fuente: Elaboración propia (Ver Anexo L Mapa de empatías)

El mapa de empatía dirigido a un joven estudiante y a la bibliotecaria, las cuales nos brinda una comprensión más profunda de lo que está pasando, nos permite comprender sus objetivos e inquietudes reales. Al analizar lo que piensan, sienten, ven, oyen, dicen y hacen, podemos identificar las necesidades y deseos de los estudiantes, así como los obstáculos o problemas que pueden enfrentar en la Biblioteca. Esta comprensión nos permite adaptar nuestro producto y métodos de comunicación para satisfacer sus necesidades.

Después de este proceso de exploración, se reconocen 2 tipos de público, inicialmente el público objetivo principal, que son niños y preadolescentes de edades entre 8 y 12 años, residentes en el municipio de Saboyá, Colombia. Estos jóvenes, en su mayoría provenientes de familias de bajos ingresos y contexto rural, muestran un fuerte interés en explorar y aprender sobre su entorno

Y el público secundario, que es la Biblioteca Municipal de Boyacá, su bibliotecaria y el gestor cultural. Ambos actores son fundamentales para facilitar el acceso de los niños y preadolescentes a recursos educativos y culturales, así como para enriquecer el aprendizaje a través de experiencias interactivas y actividades enriquecedoras.

A medida que se avanza en esta comprensión empática, es crucial considerar el proceso de travesía del usuario. Desde él antes hasta él después.

Tabla 2 Travesía del usuario

Proceso	Antes	Durante	Después
Metas del usuario	Generar interés y curiosidad en los niños	Explorar y aprender sobre la cultura	Difundir la cultura local a más población
Puntos de Contacto	Biblioteca	Biblioteca - Colegios	Colegios - Comunidad
Respuesta Emocional	Curiosidad	Emocionante y enriquecedor	Conexion emocional con la cultura local
Pensamientos del usuario 	Expectativa Positiva	Inmersión en la cultura	Mayor sensibilidad a la preservación de la cultura
	Desinterés	Dificultad para involucrarse en el tema	Olvido
Ideas para mejorar	Incluir elementos interactivos e inmersivos	Generar una buena interacción	Ampliar el alcance del proyecto

Fuente: Elaboración propia

El mapa de travesía del usuario tiene como objetivo guiar y comprender la experiencia del stakeholder, que en este caso los niños y preadolescentes de 8 a 12 años del municipio de Saboyá, Boyacá.

Antes de que los clientes interactúen con la herramienta, nuestra meta es generar interés y curiosidad en ellos por la cultura local, despertando su curiosidad por conocer y explorar historias y anécdotas emblemáticas del lugar. Durante su acercamiento con el producto transmedia “Memoria Viva”, buscamos que los niños se sumerjan en una experiencia digital interactiva que les permita aprender y conocer más sobre la cultura patrimonial de Saboyá. Y

durante el proceso, desarrollen un sentido de pertenencia y orgullo hacia su comunidad local, valorando y apreciando su rica historia.

Después de interactuar con la herramienta, se espera que experimenten una conexión emocional con la cultura local y desarrollen una mayor sensibilidad hacia su preservación. Además, genere una mayor conciencia sobre la importancia de preservar el patrimonio cultural e histórico de Saboyá.

En este contexto, caracterizar al usuario adquiere una importancia fundamental, se establece la selección de los dos públicos clave: los niños como público principal y la Biblioteca como público secundario. Definir elementos como la edad, intereses, hábitos tecnológicos, contexto, rol, importancia y objetivos de participación de cada uno, sienta las bases para una comprensión completa y una experiencia enriquecedora para ambas partes.

Tabla 3 Características del usuario

Características	Público Principal	Público Secundario
Edad	8 - 12 años	30-45 años
Intereses	Curiosidad, Exploración	Rol de educador
Hábitos tecnológicos	Habilidades digitales básicas intuitivas	Habilidades intermedias manejadas en la biblioteca
Contexto Socioeconómico	Rural	Rural
Rol en el Proyecto	Beneficiarios directos	Beneficiarios indirectos
Importancia	Principal público objetivo	Soporte y colaboradores clave
Objetivos de participación	Acceso a contenido digital enriquecido, aprendizaje y entretenimiento digital	Facilitar el acceso y enriquecer la experiencia educativa y cultural de los jóvenes

Fuente: Elaboración propia

El mapa presentado revela dos segmentos de público con sus características y roles dentro del proyecto. El público principal, conformado por niños de 8 a 12 años, muestra un perfil marcado por la curiosidad y la exploración, respaldado por habilidades digitales básicas y una inclinación natural hacia la tecnología. Su importancia radica en ser el público objetivo fundamental del proyecto, buscando brindarles acceso a contenido digital enriquecido que combine aprendizaje y entretenimiento. Esta audiencia representa una oportunidad significativa para enriquecer su experiencia educativa y cultural, aprovechando sus hábitos tecnológicos y su contexto rural.

Por otro lado, el público secundario, conformado por personas de 30 a 45 años con habilidades tecnológicas intermedias, asume un rol de educador y colaborador clave en el proyecto. Aunque no son el foco principal, su papel es esencial para respaldar la participación exitosa de los niños. Su involucramiento podría actuar como un puente entre las nuevas generaciones y las tradiciones, además de contribuir al enriquecimiento del contenido y la oferta educativa. En este contexto, la colaboración con este público secundario es crucial para facilitar el acceso a contenido enriquecido y la mejora de la experiencia educativa y cultural de los niños.

3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados

Se ha establecido un criterio de diseño especialmente dirigido a niños en el rango de edades entre 8 y 12 años, residentes en el municipio de Saboyá, y quienes activamente participan en las diversas actividades culturales organizadas por la biblioteca municipal. Este espacio educativo se ha consolidado como un entorno de aprendizaje que, a través de una amplia gama

de actividades, busca fomentar la comprensión y aprecio por la rica historia y cultura que conforman la identidad del municipio.

En contraposición a un proyecto previo, conocido como “Memorias y Riquezas de Nuestro Pueblo Saboyano” la cual está enfocada hacia la preservación de la información a través de un documento escrito, se propone la creación de una herramienta híbrida análoga-digital. Esta herramienta transmedia tiene como finalidad proporcionar una experiencia de exploración sumamente dinámica y cautivadora, orientada hacia la riqueza intrínseca de la historia local. El objetivo es involucrar de manera profunda y activa a los niños en un viaje interactivo que fusiona elementos tradicionales con tecnología de vanguardia. De esta manera, se logra despertar de manera efectiva su curiosidad innata y cultivar un amor genuino por el valioso patrimonio que Saboyá posee.

Desarrollo de planteamiento metodológico en la Biblioteca Municipal de Saboyá

Entrevista Bibliotecaria

Se desarrolló una entrevista semi-estructurada con Leidy Villamil, licenciada en educación y bibliotecaria, y Carlos Castillon, gestor cultural, en donde se abordaron varios temas relacionados con las actividades culturales llevadas a cabo por la Biblioteca de Saboyá. Y donde su enfoque principal se encuentra en la lectura y la promoción de la cultura en la comunidad. A continuación, se realiza un resumen de todo el proceso que se desarrolló en la entrevista. Para obtener más detalles sobre esta interesante conversación, consultar el archivo compartido entrevista presencial.

Actividades Culturales y Participación:

En la Biblioteca se desarrollan diversas actividades culturales que abarcan desde la educación preescolar hasta el bachillerato. Además, también se incluyen actividades con padres de familia y adultos mayores. Las actividades consisten en lecturas, juegos, cuentos narrados, teatro, bailes y rondas. Para ampliar su alcance, colaboran con 54 instituciones educativas, ya sea yendo a la Biblioteca o llevando las actividades a las escuelas. Utilizan material didáctico tanto físico como digital, e incluso emplean tecnologías como pantallas y video beam para mostrar videos educativos.

Tradición Oral y Preservación de Historias Locales:

La Biblioteca cuenta con un único proyecto que busca preservar la tradición oral a través de "Memorias y Riquezas a través de la Historia". Este proyecto implica la recopilación de información de cuentos, mitos, leyendas, saberes ancestrales, fotografías y ubicaciones sobre Saboyá. Se trabajó con adultos mayores para recopilar esta información.

Involucramiento de los Jóvenes:

En la Biblioteca, se busca involucrar y beneficiar a los jóvenes a través de programas y actividades específicas. Se brinda acompañamiento diario para asesoramiento académico y ayuda en tareas.

Recursos Digitales y Tecnológicos:

La Biblioteca cuenta con recursos digitales y tecnológicos que incluyen 6 tabletas, 1 televisor, 23 computadoras, 1 video beam y 1 parlante, además de acceso a internet. Si bien valoran la implementación de tecnologías digitales, la mayoría de las actividades se realizan con materiales didácticos físicos y algunas tecnologías para proyecciones.

Recursos y Colaboración:

La Biblioteca recibe apoyo del Ministerio de Cultura, de modo que a través de estímulos obtenidos mediante la postulación de proyectos es que han logrado recolectar las tabletas para la Biblioteca. Además, ofrecen materiales de papelería y el apoyo humano de la bibliotecaria y el gestor cultural para llevar a cabo las actividades.

Para concluir, en el contexto de la Biblioteca de Saboyá, se vislumbra una valiosa oportunidad de transformación a través de un enfoque digital y multimedia. A pesar de su compromiso con la tradición oral y la promoción cultural, la Biblioteca enfrenta la limitación de contar únicamente con un proyecto en forma de libro para transmitir su rica herencia. Esta situación se agrava por la falta de atractivo que esta forma tradicional puede tener para las generaciones jóvenes. Además, la infrautilización de recursos tecnológicos como las tabletas plantea la interrogante de cómo se pueden incorporar herramientas digitales de manera efectiva.

En este sentido, un producto que combine elementos analógicos y digitales puede ser la clave para abordar estos desafíos. La creación de un producto transmedia, que incluya tanto contenido impreso como interactivo en dispositivos digitales, no solo revitalizaría la tradición oral y la historia local, sino que también atraería a las nuevas generaciones con formatos más atractivos y relevantes. Esta sinergia entre lo analógico y lo digital podría redefinir el papel de la Biblioteca en la comunidad, ofreciendo una experiencia cultural y educativa más enriquecedora y adaptable a diversas edades y preferencias.

2. Diario de campo

Durante la visita a Saboya, Boyacá, como parte fundamental de la investigación para la realización del proyecto, se exploraron diversos lugares que han sido pilares de las leyendas

locales. Se visitaron sitios significativos y representativos como la Piedra Pintada, donde se representan narrativas indígenas mediante pictogramas rupestres. Además, se recorrió el casco urbano, caracterizado por sus calles empedradas y casas coloniales, que constituyen un testimonio vivo de relatos transmitidos de generación en generación.

Este viaje permitió sumergirnos en el contexto cultural y geográfico del municipio, la exploración de estos lugares emblemáticos enriqueció nuestro entendimiento de las narrativas folclóricas, además ofreció una perspectiva profunda sobre cómo estos sitios están intrínsecamente ligados a la identidad y memoria colectiva de Saboya, Boyacá. La experiencia nos permitió apreciar la relevancia de preservar estas leyendas, no solo como historias aisladas, sino como parte integral del patrimonio cultural de la región.

En conclusión, el viaje a Saboya fue esencial para contextualizar y profundizar en la riqueza de las leyendas locales. Esta inmersión directa en los lugares emblemáticos vinculados a estas historias consolidó nuestra comprensión de su importancia cultural e histórica. Además, sirvió como catalizador para la necesidad de preservar y difundir estas narrativas en nuestro proyecto, garantizando así su perdurabilidad y transmisión a las futuras generaciones.

Figura 15 Piedra pintada



Fuente: Elaboración propia (2023)

3. Inmersión en el contexto (actividad con los niños)

Con el objetivo de lograr una inmersión contextual, se estableció una colaboración con la Biblioteca Municipal. A través de esta asociación, se facilitó un acercamiento con un grupo de 25 estudiantes pertenecientes a los grados cuarto y quinto. Esta iniciativa tuvo como finalidad la ejecución de una serie de actividades diseñadas para explorar y evaluar diversos aspectos de relevancia para el proyecto.

El enfoque central de estas actividades surgió para determinar si conocían algunas de las leyendas que se tomaron para el proyecto, de esta manera se tomó la historia de “El Viejo Feroz” y “La Virgen”, la cual estaba narrada en partes y con opción múltiple para que los niños comprendieran la historia y saber si entendían la moraleja del mismo (Figura 15). Esto permitió reconocer que ellos no sabían exactamente donde ocurrían los sucesos de las leyendas, hasta que lo asociaban a un lugar en específico, ya sea una casa, o unas vías de tren.

Figura 16 Actividad de completar la historia



Fuente: Elaboración propia (2023)

Por otra parte, en la segunda actividad, se le brindó a los estudiantes la oportunidad de asumir roles de artistas y expresar sus propias interpretaciones del personaje principal de "El Viejo Feroz" y "La Virgen". Utilizando los materiales proporcionados, cada estudiante dibujó su visión personal en el papel (Figura 16). A través de esta actividad, se obtuvo un entendimiento de sus preferencias individuales y de cómo se relacionaban con la historia. Esta experiencia permitió observar cómo cada niño plasmaba su visión única del personaje, revelando una conexión especial con la narrativa y ayudando a la ideación de personajes más carismática y única.

Figura 17 Ilustración Viejo Feroz



Fuente: Elaboración propia (2023)

Por último, se desarrolló una actividad en el patio de la Biblioteca, donde los estudiantes, en grupos de cinco, debían pasar por un laberinto (Figura 17). Esta actividad destacó la colaboración y el ingenio de los estudiantes. Su capacidad para abordar obstáculos de manera creativa, para enfrentar desafíos y a algunas veces entre ellos mismos, en un entorno práctico, resaltando así su aptitud para aplicar conocimientos en situaciones reales.

Figura 18 Actividad del Laberinto



Fuente: Elaboración propia (2023)

Memoria Viva
Proyecto de grado

Mediante estas actividades, no solo se logró la participación activa de los niños en la riqueza cultural de su municipio, sino que también se les brindó la oportunidad de convertirse en agentes activos en la conservación de esta herencia. A través de actividades interactivas y significativas realizadas en la Biblioteca Municipal, los estudiantes demostraron una profunda comprensión y conexión con las leyendas locales, así como la habilidad para aplicar sus destrezas en situaciones del mundo real. Este proyecto se alza como un testimonio elocuente de la importancia de mantener viva nuestra historia y compartir su riqueza con las generaciones venideras.

Figura 19 Concepto de diseño



Fuente: Elaboración propia (2023)

3.1 Criterios de diseño

Con el propósito de brindar una experiencia enriquecedora y significativa a los niños preadolescentes participantes en las actividades culturales de la Biblioteca municipal de Saboyá, se ha concebido un proyecto que busca marcar un hito en la forma en que los niños se involucran con la historia y la cultura local. En este sentido, se ha estructurado un enfoque detallado que aborda distintos aspectos clave. Desde los objetivos de diseño que orientan la creación de una herramienta única, hasta los requerimientos y determinantes que configuran la esencia del producto a desarrollar. Cada uno de estos componentes se alinea con la misión de brindar a los niños, una experiencia que fusiona lo tradicional con lo innovador, fomentando su interés y conexión con el patrimonio local.

3.1.1 Árbol de objetivos de diseño

Con el fin de establecer un marco sólido para el desarrollo de este proyecto, se han trazado objetivos de diseño que definen claramente la dirección y propósito del mismo. Estos

objetivos están intrínsecamente arraigados en el deseo de brindar una experiencia excepcional a los niños de Saboyá que participan en las actividades culturales de la biblioteca municipal. A través de una cuidadosa combinación de elementos tradicionales y herramientas tecnológicas avanzadas, se busca lograr un doble objetivo. El primero, comunicar de manera cautivadora las leyendas que conforman la rica historia del municipio, con un enfoque especialmente orientado a niños y preadolescentes. El segundo, preservar de manera única y análoga-digital la preciada tradición oral que ha sido transmitida a lo largo de generaciones en Saboyá.

Figura 20 *Árbol de objetivos de producto*



Fuente: Elaboración propia (2023)

3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño

La tradición oral es un componente fundamental de la identidad cultural de una comunidad, transmitiendo conocimientos, valores y experiencias a lo largo de generaciones. En

el contexto de la Biblioteca Municipal de Saboyá, Boyacá, surge la necesidad de conservar y difundir esta rica tradición oral que ha sido parte esencial de la vida de la comunidad. Para lograr este objetivo, se propone la creación de una herramienta transmedia. En este sentido, la creación de una Tabla de Requerimientos y Determinantes se presenta como un paso crucial en la planificación y ejecución del proyecto:

Identificación de necesidades: La tabla permite un análisis detallado de las necesidades de la comunidad y de la Biblioteca en relación con la conservación y difusión de la tradición oral. Esto incluye la identificación de los tipos de contenidos, formatos preferidos por la audiencia, plataformas de distribución adecuadas y la infraestructura tecnológica requerida.

Recursos disponibles: Al desarrollar la tabla, se deben considerar los recursos disponibles, tanto financieros como técnicos. Esto implica evaluar la capacidad de la Biblioteca para invertir en tecnología, producción de contenido, capacitación del personal y promoción de la herramienta.

Parámetros de diseño: Esto permite definir cómo se va a experimentar la narrativa transmedia por parte de los usuarios. Esto incluye la interfaz de usuario, la navegación intuitiva, la facilidad de acceso a diferentes tipos de contenido y la inclusión de elementos interactivos que fomenten la participación y el compromiso.

Tabla 4 Requerimientos y determinantes de diseño

Problema	Factor	SubProblema (Necesidad)	Requerimientos	Parametros de diseño
Brindar una herramienta transmedia que facilite la conservación y difusión de la tradición oral en las actividades culturales en la biblioteca municipal de Saboyá Boyacá.	Uso	Carencias de herramientas digitales.	Herramienta digital accesible a la biblioteca.	De fácil entendimiento a la Bibliotecaria y gestor cultural para promover su uso.
		El lenguaje utilizado puede resultar para los niños.	Herramienta didáctica que ayuden a mejorar las actividades.	Lenguaje básico y entretenido para niños y adolescentes.
	Funcionamiento	Aprender a través de diferentes herramientas digitales y análogas las leyendas del municipio.	Herramientas que simplifiquen la interconexión entre las diferentes historias.	Narrativa sencilla que interconecte varias historias.
		La biblioteca carece de actividades dinámicas que promuevan la transmisión de la tradición oral del municipio entre los niños.	Realizar actividades que permitan a los niños sobre su municipio.	Herramienta didáctica análoga digital que funcione sin depender de la otra.
	Contexto	Los niños no conocen de donde provienen las historias proporcionadas.	Conocer las historias a través de diferentes herramientas.	Narrativa relacionada con las leyendas.
		Falta de elementos que registren la tradición oral del municio.	Elemento físico y digital que pueda permanecer en la biblioteca.	Elemento de fácil acceso

Fuente: Elaboración propia (2023)

3.2 Hipótesis de producto

En el contexto de este proyecto centrado en la creación de una narrativa transmedia para la Biblioteca Municipal de Saboyá, Boyacá, se formularon tres hipótesis con objetivos particulares:

1. La creación y difusión de videos educativos (documental), sobre la historia y tradiciones del municipio de Saboyá, a través de una plataforma digital, tiene el potencial de despertar el interés de los jóvenes y fortalecer su conexión con su patrimonio cultural.

2. Cortometraje animado que tiene como objetivo rescatar y compartir las valiosas historias de la tradición oral arraigada en el municipio. Mediante una mezcla de animación visualmente atractiva y narración cautivadora.

3. El producto es un diseño digital transmedia que combina un videojuego de estilo low poly con elementos de laberintos y acertijos. Junto a esta experiencia interactiva, se integran libros físicos de cuentos que sirven como narrativas para resolver los acertijos dentro del videojuego.

Tabla 5 Hipótesis de producto

			
HIPÓTESIS	PROTOTIPO	+	-
<p>Hipótesis 1</p> <p>Despertar el interés y fortalecer su conexión con su patrimonio cultural.</p>	<p>La creación y difusión de videos educativos (documental), sobre la historia y tradiciones del municipio de Saboyá, a través de una plataforma digital, tiene el potencial de despertar el interés de los jóvenes y fortalecer su conexión con su patrimonio cultural.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brindándole información valiosa sobre la historia y tradiciones de su municipio. • Los videos pueden ser accesibles en línea en cualquier momento y lugar. Esto permite a los jóvenes aprender sobre su patrimonio cultural a su propio ritmo, lo que puede ser especialmente beneficioso para aquellos con horarios ocupados o limitaciones de tiempo. • Los videos permiten una presentación visual dinámica de la información, lo que puede resultar más atractivo y efectivo para el aprendizaje en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza. 	<ul style="list-style-type: none"> • No todos los jóvenes pueden tener acceso constante a dispositivos y conexiones a internet. Esto podría limitar la capacidad de algunos estudiantes para acceder al contenido de video, creando una brecha digital en el aprendizaje. • Los videos pueden presentar información de manera selectiva o sesgada, lo que podría distorsionar la comprensión real de la historia y las tradiciones del municipio. • La educación basada en videos puede reducir la interacción cara a cara entre los jóvenes y los educadores, así como entre los propios estudiantes.
<p>Hipótesis 2</p> <p>Reforzar el interés y la apreciación por la tradición oral.</p>	<p>Cortometraje animado que tiene como objetivo rescatar y compartir las valiosas historias de la tradición oral arraigada en el municipio. Mediante una mezcla de animación visualmente atractiva y narración cautivadora.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Preservación Cultural: El video animado contribuye significativamente a la preservación de las tradiciones orales del municipio, permitiendo que las historias se transmitan de manera visual y emocionalmente impactante. • Accesibilidad Universal: Al utilizar el formato de video animado, el producto puede llegar a una audiencia diversa, incluyendo a personas de todas las edades y orígenes. • Atractivo Visual y Narrativo: La combinación de animación visualmente atractiva y narración cautivadora genera un producto envolvente que mantiene la atención del espectador, facilitando la transmisión efectiva de las historias y su mensaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pérdida de Detalles Culturales: La condensación de las historias en un formato de video animado podría resultar en la pérdida de detalles y matices culturales que son difíciles de transmitir en un tiempo limitado. • Sensibilidad Cultural: Existe el riesgo de malinterpretación o falta de autenticidad en la representación visual o narrativa de las historias, lo que podría generar inquietudes entre la comunidad local y afectar la percepción del producto. • Dependencia de Medios Tecnológicos: La accesibilidad al producto podría verse limitada por la disponibilidad de dispositivos y conexión a internet, excluyendo a personas que no tienen acceso a estas tecnologías y que podrían perderse esta experiencia cultural.
<p>Hipótesis 3</p> <p>Integración de medios que estimule la creatividad, el aprendizaje y la solución de problemas, al mismo tiempo que fortalezca la conexión con el patrimonio cultural del municipio</p>	<p>El producto es un diseño digital transmedia que combina un videojuego de estilo low poly con elementos de laberintos y acertijos. Junto a esta experiencia interactiva, se integran libros físicos de cuentos que sirven como herramientas para resolver los acertijos dentro del videojuego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Divertido: La combinación de videojuego y libros fomenta un aprendizaje lúdico y atractivo, involucrando a los niños de manera interactiva en el desarrollo de habilidades cognitivas y de resolución de problemas. • Exploración Transmedia: El enfoque transmedia permite a los niños sumergirse en múltiples medios, aumentando su compromiso y conexión con la historia. • Vínculo Real-Virtual: La interacción entre los cuentos físicos y el videojuego crea un puente entre el mundo real y el digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • Requerimientos de Tecnología: El acceso a dispositivos digitales puede ser un obstáculo para algunos niños, limitando su participación en la experiencia del videojuego y afectando su disfrute completo. • Coherencia Narrativa: Mantener una narrativa coherente y fluida entre los cuentos físicos y el videojuego puede ser un desafío, lo que podría dificultar la integración perfecta de ambos medios. • Posible Dependencia: Si la trama del videojuego depende demasiado de los cuentos físicos, los jugadores podrían sentirse frustrados si no tienen acceso a la información requerida, lo que podría afectar su experiencia global.

Fuente: Elaboración propia (2023) (Ver Anexo M Hipótesis de producto)

Además de este enfoque, se llevó a cabo un proceso de brainstorming para explorar diversas vías de materialización del proyecto. A través de este proceso creativo, emergieron varias ideas con el potencial de dar vida y proyección a las valiosas tradiciones orales del municipio. Estas propuestas abarcan diferentes medios y enfoques, cada uno con su propia combinación única de ventajas y desafíos.

Figura 21 BrainStorm



Fuente: Elaboración propia (2023) (Ver Anexo N BrainStorm)

De acuerdo a lo anterior, se buscó definir los canales para atraer, convencer, vender y fidelizar al usuario, tanto a la biblioteca como entidad como a los niños partícipes del producto.

Atraer (canales):

- Redes sociales.
- Canales oficiales de la biblioteca, (pág. Web, Facebook).
- Voz a voz.

Convencer (valor agregado/beneficios)

- Cada producto funciona independiente y en conjunto.
- Motiva la exploración de la biblioteca.
- Piezas gráficas que sean herramientas para actividades de la biblioteca.

Vender, puntos de contacto:

- Convocatorias del ministerio de cultura para proyectos de cultura.
- Monetizar a través de plataformas o tiendas virtuales de videojuegos, steam, epic etc.
- Crowdfunding.
- Merchandising.
- Eventos y talleres por una tarifa.

Fidelizar:***Público 1 (Niños)***

- Más niveles de juego.
- Coleccionables físicos dependiendo de la historia.

- Logros físicos (que se pueden ganar después de completar actividades o talleres en la biblioteca).

Público 2 (biblioteca)

- Actualización y soporte del juego y todas las herramientas, cuentos.

3.3 Desarrollo de producto

3.3.1 Primer acercamiento

Contextualización

El proyecto Memoria Viva en la Biblioteca de Saboya, Boyacá, es una iniciativa transmedia que busca preservar y difundir las leyendas históricas del municipio entre niños y preadolescentes de 8 a 12 años. A través de la creación de un videojuego, libros de cuentos y herramientas analógicas, este proyecto busca promover el conocimiento y la apreciación de la memoria histórica de Saboya.

La biblioteca, siendo un espacio central en la vida de estos jóvenes, se convierte en el escenario ideal para esta experiencia que conecta el pasado con el presente, fomentando la reflexión y el aprendizaje en un contexto académico y cultural.

Objetivos de la prueba

Las pruebas se desarrollaron de acuerdo al usuario, en este caso, el usuario principal que son los niños y preadolescentes de 8-12 años y al usuario secundario que es la biblioteca, de esta manera se toma como agente al gestor cultural, a la bibliotecaria y a un padre de familia.

Usuario 1 (Niños y preadolescentes de 8-12 años):

- Identificar las preferencias y gustos visuales de los niños y preadolescentes, a través de la actividad de dibujo de personajes, con el fin de utilizar esta información en el diseño y desarrollo de personajes para el videojuego y cuentos ilustrados.
- reconocer la capacidad cognitiva y de resolución de problemas de los niños y preadolescentes a través de la actividad del laberinto, con el objetivo de diseñar elementos que desafíen y estimulen estas habilidades cognitivas y de recordación.
- Analizar las respuestas de los niños y preadolescentes para determinar cuáles son los elementos visuales, actividades y enfoques que resultan más atractivos y divertidos para ellos en el contexto de aprender historias, con el propósito de adaptar el contenido y las actividades del proyecto según sus preferencias.

Usuario 2 (Biblioteca - Gestor cultural y Bibliotecaria):

Recopilar la opinión y experiencia de los profesionales en pedagogía que trabajan en la biblioteca para identificar los elementos visuales, actividades y enfoques que consideran más efectivos al enseñar historias a niños, con el fin de incorporar sus conocimientos en el diseño y desarrollo del proyecto.

Datos de reclutamiento y perfil de usuario

Perfil de Usuario - Niños y Preadolescentes (8-12 años):

Edad: 8-12 años.

Género: Sin restricciones (inclusivo).

Ubicación: Residentes en el municipio de Saboya, Boyacá.

Características:

- Estudiantes de escuelas primarias y preadolescentes de la comunidad.
- Diversos niveles de familiaridad con las leyendas históricas locales.
- Interés en actividades culturales y educativas.
- Experiencia en el uso de dispositivos digitales como computadoras y tablets.

Perfil de Usuario - Biblioteca (Gestor Cultural y Bibliotecaria):

Gestor Cultural y Bibliotecaria:

- Profesionales en pedagogía o campos relacionados.
- Experiencia en la educación y promoción cultural.
- Conocimiento de las preferencias y necesidades educativas de los niños.
- Comprometidos con el fomento de la cultura local.
- Experiencia en la gestión de actividades en la biblioteca.

Actividades

Usuario 1 (Niños y preadolescentes de 8-12 años):

Actividad 1: Dibujo de Personajes

Diseño de la prueba: La primera actividad consistió en la sesión de dibujo de personajes, diseñada cuidadosamente para involucrar a los niños de Saboya Boyacá, de 8 a 12 años. Esta actividad buscó comprender sus preferencias y afinidades en cuanto a personajes y estilos

visuales, elementos cruciales para el desarrollo de cuentos ilustrados y el videojuego del proyecto.

Durante la sesión, se les presenta una serie de historias y personajes relacionados con las leyendas locales. A partir de estas narraciones, los participantes tienen la oportunidad de dibujar los personajes que más les atraigan y despierten su interés. Esta actividad permite que los niños expresen su creatividad y, al mismo tiempo, revelen sus gustos personales en cuanto a estética y narrativa.

Análisis y Resultados de la Primera Actividad: Dibujo de Personajes

En esta se involucró a aproximadamente 20 niños de Saboya, Boyacá, se solicitó a los participantes que realizaran dibujos de personajes relacionados con las leyendas locales que anteriormente se les había contado. De lo anterior se pudo reconocer:

Variedad de Personajes Representados: Los niños demostraron una comprensión diversa de las leyendas locales al dibujar una amplia variedad de personajes. Esto sugiere que las historias locales tienen un atractivo multifacético para el público joven y que están dispuestos a explorar diferentes aspectos de estas narrativas.

Preferencia por los Protagonistas Niños: La mayoría de los niños optaron por dibujar a los protagonistas, que en su mayoría eran niños de sus edades. Esto indica una fuerte identificación con los personajes jóvenes y una afinidad natural con las historias que involucran a niños como héroes.

Inclusión del Villano: Algunos participantes eligieron representar al villano de las historias, lo que muestra su interés en la construcción de conflictos y la narrativa en las leyendas.

Esto podría indicar una apreciación por las dimensiones emocionales y dramáticas de las historias.

Representación de la Virgen: La inclusión de una representación de la Virgen en uno de los dibujos resalta la importancia de las figuras religiosas en la cultura local. Este hallazgo sugiere que las leyendas religiosas también son de interés y relevancia en Saboya.

Figura 22 Actividad biblioteca análisis de personajes



Fuente: Elaboración propia (2023)

Conclusión:

Los datos recopilados a través de la actividad de dibujo de personajes desempeñan un papel en la creación y el desarrollo del producto transmedia. Estos datos proporcionan una guía esencial para la adaptación y personalización de los elementos visuales, personajes y narrativas dentro del videojuego y los cuentos ilustrados. La diversidad de interpretaciones y la identificación con protagonistas jóvenes indican la importancia de centrar la experiencia del usuario en personajes que resuenen con el público objetivo. Además, el interés en el conflicto narrativo y la relevancia de las narrativas religiosas sugieren la incorporación de elementos

emocionantes y culturales en el contenido. Finalmente, la expresión creativa con colores vibrantes subraya la necesidad de un diseño visual llamativo. En conjunto, estos datos sirven como un faro que guía la creación de un producto que no solo refleje las preferencias de la comunidad, sino que también preserva y difunde de manera efectiva la rica herencia cultural.

Actividad 2: Laberinto:

Diseño de la prueba: La actividad del laberinto se diseñó para evaluar la capacidad cognitiva y la resolución de problemas de los niños de Saboya Boyacá, de 8 a 12 años.

El diseño de la prueba del laberinto se basó en la creación de un escenario que presentara a los participantes un desafío visual y lógico. Los niños se enfrentaron a un laberinto que requería habilidades de pensamiento espacial, planificación estratégica y toma de decisiones. Al resolver el laberinto, se evaluaron aspectos como la capacidad de orientación, la resolución de problemas y la perseverancia en la búsqueda de soluciones.

Análisis y Resultados de la Actividad del Laberinto

La actividad del laberinto, que involucró a aproximadamente 20 niños, proporcionó datos significativos sobre su capacidad cognitiva, resolución de problemas y habilidades de trabajo en equipo. Durante esta actividad, se llevó a cabo un enfoque colaborativo, donde un niño tuvo los ojos vendados y sus compañeros le ayudaron a navegar por el laberinto. A partir de esta experiencia, se obtuvieron observaciones y resultados destacados:

Colaboración y Comunicación: La actividad promovió la colaboración y la comunicación entre los niños. Para guiar al niño con los ojos vendados, los participantes tuvieron que comunicarse de manera efectiva, lo que resaltó la importancia de las habilidades sociales y de trabajo en equipo.

Desarrollo de Habilidades Cognitivas: El laberinto requería habilidades cognitivas, como la percepción espacial, la planificación estratégica y la toma de decisiones. Los niños que actuaron como guías tuvieron que pensar en cómo llevar al niño con los ojos vendados de manera segura a través del laberinto, lo que fomentó el desarrollo de estas habilidades.

Perseverancia y Determinación: Algunos niños enfrentaron dificultades mientras navegaban por el laberinto, pero muchos demostraron perseverancia y determinación al enfrentar obstáculos y buscar soluciones. Este rasgo puede ser fundamental en el desarrollo de habilidades de resolución de problemas.

Diversidad de Enfoques: Los niños adoptaron una variedad de enfoques para resolver el laberinto, lo que refleja la diversidad de pensamiento y estrategia en el grupo. Algunos fueron más meticulosos, mientras que otros adoptaron un enfoque más audaz y experimental.

Figura 23 Actividad Biblioteca Resolución de problemas



Fuente: Elaboración propia (2023)

Conclusión:

Este aporta una perspectiva esencial para la construcción del producto transmedia. Estos resultados revelan el potencial para desarrollar habilidades cognitivas y sociales en los usuarios,

destacando la importancia de la percepción espacial, la toma de decisiones y la colaboración. Además, la diversidad de enfoques utilizados por los niños y su capacidad para perseverar ante desafíos son aspectos clave que influyen en el diseño de elementos interactivos del videojuego. En consecuencia, estos datos respaldan la creación de una experiencia educativa y culturalmente enriquecedora que no solo transmita las leyendas locales, sino que también fomente el crecimiento personal y el aprendizaje significativo a través de la participación activa en la narrativa y el juego, lo que nos permite conocer si se puede enfrentar al desafío de un videojuego.

3.3.2 Análisis de preferencias

Diseño de la prueba 1: La encuesta se diseñó y aplicó a un grupo de 13 niños con una edad promedio de 8 años, pertenecientes a cursos desde primero hasta quinto de primaria. El objetivo de esta encuesta era comprender las preferencias y conexiones de los niños con las leyendas y los cuentos. Se realizaron preguntas de opción múltiple.

Análisis y Resultados de la Encuesta sobre Preferencias de Leyendas en Niños:

¿Cómo te gusta conocer una leyenda?

Resolviendo desafíos y acertijos divertidos: Este enfoque fue preferido por la mayoría de los niños (6 de 11). Refleja un interés en la participación activa y el desafío intelectual al interactuar con las leyendas.

Que la lean y yo escuchar atentamente: Un grupo significativo de niños (5 de 11) prefiere escuchar atentamente las narraciones. Esto destaca la importancia de la narración oral en la presentación de las leyendas.

¿Cómo te sientes más conectado con los personajes de un cuento?

Si son animales que hablan: La mayoría de los niños (9 de 13) se siente más conectada con personajes que son animales que hablan. Esto sugiere un atractivo hacia personajes con características fantásticas y habilidades comunicativas únicas.

Si enfrentan problemas que tú también puedes tener: Un grupo más pequeño (4 de 13) se siente conectado con personajes que enfrentan problemas similares a los suyos. Esto resalta la importancia de la empatía en la narrativa.

Después de escuchar un cuento, ¿Qué te ayuda a recordarlo mejor?

Hacer manualidades relacionadas: Algunos niños (6 de 13) recuerdan mejor los cuentos cuando pueden participar en actividades creativas relacionadas con la historia. Esto subraya la importancia de la interacción práctica para la retención de la narrativa.

Hablar con la profesora y mis amigos sobre lo que más nos gustó del cuento: La mayoría de los niños (7 de 13) encuentran útil discutir y compartir sus impresiones sobre el cuento con otros. Esto destaca la importancia de la comunicación social en el proceso de aprendizaje.

¿Qué cosas de un cuento te llaman más la atención?

Lugares mágicos y fantásticos: La mayoría de los niños (7 de 11) se siente atraída por lugares mágicos y fantásticos en los cuentos. Esto sugiere un interés en la fantasía y la imaginación.

Paisajes extraños: Un grupo más pequeño (4 de 11) muestra interés en paisajes extraños, lo que indica una curiosidad por lo inusual y lo desconocido en las narrativas.

Para concluir, estos datos proporcionan una hoja de ruta esencial para adaptar y enriquecer el contenido, los personajes y las actividades dentro del proyecto, asegurando que se

alineee de manera precisa con las preferencias y las conexiones emocionales de los jóvenes participantes. Desde la elección de desafíos interactivos hasta la inclusión de personajes fantásticos y la promoción de la participación activa y la comunicación social, estos resultados informarán y mejorarán significativamente la experiencia transmedia, garantizando así su capacidad para cautivar y educar de manera efectiva a la audiencia deseada.

Diseño de la prueba 2: La encuesta está dirigida a la bibliotecaria municipal y al gestor cultural, con el propósito de profundizar en su comprensión de las preferencias y percepciones relacionadas con las experiencias de aprendizaje y entretenimiento visual de los niños. El objetivo principal de esta encuesta es identificar los elementos visuales y narrativos que más captan la atención de los niños en una historia, así como las actividades y estrategias que se consideran eficaces para promover el aprendizaje y la diversión.

Análisis y Resultados de la Encuesta sobre las preferencias de la bibliotecaria y el gestor cultural

¿Qué proceso de aprendizaje le parece más adecuado para que un niño recuerde una historia?

Qué se presente un desafío (La solución de un acertijo o rompecabezas sencillos): La bibliotecaria y el gestor cultural tomaron la decisión de utilizar un enfoque creativo para enseñar a los niños sobre las leyendas. Este enfoque no solo les permite aprender sobre las leyendas de una manera interactiva y lúdica, sino que también fomenta el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

¿Qué forma de contar las historias es más divertida para los niños?

Actividades recreativas: Este enfoque creativo no solo fomenta la imaginación y el aprendizaje lúdico, sino que también fortalece la apreciación por la riqueza cultural y folclórica de su entorno. Estas actividades no solo buscan entretener, sino también enriquecer la comprensión y la conexión de los niños con las narrativas culturales y las tradiciones.

¿Cuál de las siguientes opciones cree que ayudaría a los niños a relacionarse mejor con los personajes de una historia?

Los resultados de la encuesta muestran que los niños prefieren que los personajes en las historias sean animales parlantes; Aunque las otras opciones recibieron menos apoyo que la primera, también son importantes. Los niños expresaron preferencia por personajes con personalidades similares a las suyas, personajes que enfrenten desafíos similares a los suyos y personajes diferentes que promuevan la diversidad. Esto sugiere que tanto la bibliotecaria como el gestor cultural reconocen la importancia de diferentes enfoques para involucrar a los niños en historias y conectarlos con los personajes.

¿Qué tipo de recursos multimedia considera más atractivos para complementar la narración de una historia a los niños?

Animaciones o videos que muestren la historia de manera visual: Al utilizar elementos visuales, se puede captar la atención de los niños de una manera efectiva, estimulando su imaginación y creatividad a través de la presentación de personajes, escenarios y eventos de las leyendas. Además, esta elección permite adaptar el contenido para que sea accesible y atractivo para los jóvenes, teniendo en cuenta sus preferencias y estilo de aprendizaje.

Aparte, tomaron también los juegos interactivos relacionados con la historia, para mostrar las distintas leyendas a los niños, de esta manera se puede crear un juego donde los niños, pueden interactuar con distintas historias o leyendas.

¿Qué tipo de actividades de seguimiento después de escuchar una historia cree que ayuda a los niños a retener la información de una historia?

Realizar juegos de preguntas y respuestas sobre la trama: se fomenta la participación activa de los niños y se les invita a involucrarse en el proceso de aprendizaje de una manera lúdica y emocionante. Los juegos están diseñados específicamente para abordar las historias y tramas de las leyendas, planteando preguntas que desafían su conocimiento y comprensión de la narrativa.

Aparte, hacer manualidades relacionadas con la historia (Dibujos, esculturas de plastilina, colorear personajes) fue la segunda opción que ellos tomaron para que los niños retengan las historias.

¿Qué tipo de elementos visuales cree que atraen más la atención de los niños en una historia?

Arte digital o gráficos en 3D: El arte digital y los gráficos en 3D tienen la capacidad de dar vida a los personajes y escenarios de las leyendas de una manera altamente atractiva y envolvente. Esta técnica no solo capta la imaginación de los niños, sino que también les brinda una experiencia visual y sensorialmente rica que complementa la narrativa oral.

En conclusión, los resultados de la encuesta, basados en las respuestas del gestor cultural y la bibliotecaria municipal, muestran que los niños prefieren personajes animales parlantes en las historias. Además, valoran la identificación con personajes similares a ellos y la promoción

de la diversidad en las tramas. Para involucrar a los niños en las historias de leyendas, se proponen estrategias como el uso de animaciones, juegos de preguntas y respuestas, manualidades relacionadas con la historia y arte digital en 3D. Estas estrategias reflejan un enfoque creativo y versátil para conectar a los niños con las historias y fomentar su participación activa en el aprendizaje.

3.3.3 Prototipo de papel Videojuego

Objetivo de la Prueba: Evaluar la funcionalidad y la experiencia de juego del prototipo de papel del videojuego para asegurar que cumpla con los objetivos previstos y proporcionar una experiencia atractiva y sin problemas.

Desarrollo de la Actividad: La prueba se llevó a cabo con la participación de dos niños, de edades comprendidas entre 8 y 10 años. Se les pidió que jugaran a través de diferentes etapas del juego, que consistían en resolver acertijos presentados en el prototipo de papel.

Inicio del Juego: Se proporcionó a los niños una breve introducción a la historia del juego y se les presentaron los objetivos iniciales. Se observó cómo interactuaban con la introducción y cómo asimilaban la información proporcionada.

Resolución de Acertijos: Los niños se enfrentaron al laberinto que se presenta en general en el juego, y de los diferentes puzzles.

Interacción con Personajes: Se evaluó la interacción de los niños con los personajes del juego. Se observó cómo se relacionaban con ellos, si entendían sus roles en la historia y cómo respondían a las conversaciones y situaciones presentadas.

Dinámica del Juego: Se analizó la fluidez de la dinámica del juego, incluida la transición el manejo de los escenarios, la claridad de las pistas proporcionadas y la coherencia general de la experiencia. Se prestaron especial atención a posibles puntos de confusión o dificultades.

Conclusión de la Prueba: La prueba reveló varios puntos destacados. Los niños mostraron entusiasmo y compromiso con la historia y los acertijos presentados. Sin embargo, se identificaron algunos errores en la dinámica del juego, especialmente en la interacción con los personajes. Hubo instancias en las que las respuestas de los personajes no coincidían con las acciones de los niños, lo que generó confusión. Estos hallazgos sugieren la necesidad de ajustes en la secuencia de eventos para.

3.3.4 Prototipo de papel Cuento

Objetivo de la Prueba: Evaluar la usabilidad y la comprensión del prototipo de papel de un libro de cuentos infantiles, asegurando que cumpla con los estándares de legibilidad y atractivo visual para el público infantil.

Desarrollo de la Actividad: Dos niños participaron en la prueba del prototipo de papel del libro ilustrado. La actividad consistió en presentarles el maquetado del libro y observar cómo interactuaban con el contenido.

Exploración Visual: Se permitió a los niños explorar las ilustraciones y el diseño general del libro. Se observó la reacción inicial ante las imágenes y cómo se relacionaban con los elementos visuales.

Lectura en Voz Alta: Se pidió a los niños que leyeran en voz alta algunas partes del libro. Se registraron las áreas donde se encontraron dificultades, como palabras difíciles de pronunciar o comprender, y se evaluó la fluidez general de la lectura.

Espaciado y Tamaño de Texto: Durante la lectura, se prestó especial atención al espaciado entre líneas y al tamaño del texto. Se observó si estos elementos facilitaban o dificultaban la lectura, así como la comodidad general de los niños al seguir el texto.

Conclusión de la Prueba: La prueba del prototipo de papel del libro de cuentos infantiles reveló algunas falencias en el diseño y la legibilidad. Se observaron problemas significativos en el espaciado entre líneas, que dificultaban la lectura fluida.

Además, se identificaron algunas palabras en el texto que eran difíciles de comprender para los niños, lo que afectaba la comprensión de la lectura. Estos hallazgos sugieren la necesidad de ajustes en el diseño del libro, incluyendo un espaciado más amplio entre líneas y un tamaño de texto más adecuado.

Figura 24 Testeo prototipo de papel

Cuento



Prototipo de papel



Fuente: Elaboración propia (2023)

3.3.5 Revisión del papel Cuento por profesional de Diseño editorial

Se elabora una revisión del libro infantil, llevada a cabo por William Guerrero, profesional en diseño gráfico con amplia experiencia en el ámbito editorial, se han identificado áreas clave que pueden beneficiarse de mejoras significativas. La atención se centró en diversos aspectos, abordando tanto elementos visuales como estructurales.

Uso de Márgenes: Se observó que el libro presenta inconsistencias en el uso de márgenes, lo que puede afectar la armonía visual y la legibilidad.

Tamaño de Letra: La revisión destacó que el tamaño de letra actual puede resultar pequeño para el público infantil. Se sugiere aumentar ligeramente el tamaño para mejorar la experiencia de lectura y facilitar la comprensión del texto.

Tamaño de las Ilustraciones: Se observó que algunas ilustraciones presentan un tamaño que podría comprometer su impacto visual. Se recomienda evaluar y ajustar el tamaño de las ilustraciones para garantizar que complementen adecuadamente la narrativa y sean visualmente atractivas para los niños.

Estilo de Portada: El análisis del diseño de la portada señaló la oportunidad de explorar opciones más llamativas y representativas del contenido del libro. Se sugiere considerar un estilo de portada que capture la esencia general de las leyendas y atraiga la atención de los niños y sus cuidadores.

En conjunto, estas recomendaciones dieron paso para perfeccionar la presentación global del libro infantil, asegurando que cada elemento contribuya a una experiencia atractiva y memorable para los jóvenes lectores. La revisión de William Guerrero sirve como guía para

potenciar el impacto visual y narrativo del libro, creando así un producto final que destaque en el competitivo mundo editorial infantil.

3.3.6 Testeo preliminar videojuego

Objetivo de la Prueba: El objetivo de la prueba del prototipo de videojuego fue evaluar su funcionalidad y detectar posibles errores o bugs. Se buscaba asegurar que el juego fuera accesible y brindara una experiencia fluida para el público infantil.

Desarrollo de la Actividad: Tres niños fueron invitados a participar en la prueba del prototipo de videojuego en la biblioteca, utilizando un dispositivo móvil. La actividad se llevó a cabo de la siguiente manera:

Introducción al Juego: Se proporcionó a los niños una breve introducción al juego, explicando la premisa y los objetivos.

Juego Activo e Identificación de Bugs: El participante jugó el videojuego, mientras se observaba su interacción. Se prestaron especial atención a la fluidez del juego, la respuesta a las acciones y cualquier comportamiento inesperado.

Observación de Interacción con Personajes: Se evaluó la interacción de los niños con los personajes del juego. Se observó si entendían sus roles, si seguían las pistas proporcionadas y si se producían saltos inesperados o errores en la narrativa.

Retroalimentación sobre Dispositivos Utilizados: Al final de la prueba, se exploró cualquier dificultad técnica o incomodidad en el formato de dispositivo.

Conclusión de la Prueba: La prueba del prototipo de videojuego proporcionó información valiosa. Se identificaron errores en la interacción de los niños con los personajes, observándose

que algunos se saltaban ciertos elementos del juego. Este hallazgo sugiere la necesidad de ajustes en la lógica del juego para garantizar una experiencia más guiada y coherente.

Además, un descubrimiento inesperado fue la limitación de rendimiento en las tabletas en las cuales se instalaría posteriormente el juego. A pesar de que el juego estaba inicialmente diseñado para tabletas, se evidenció que estas no contaban con el rendimiento necesario. Esta revelación propone una adaptación del juego para ser compatible con plataformas de PC, garantizando así un rendimiento óptimo.

Figura 25 Testeo en dispositivo móvil



Fuente: Elaboración propia (2023)

3.3.7 Testeo preliminar Cuento

Objetivo de la Prueba: El objetivo de la prueba del prototipo de papel de un libro de cuentos infantiles fue evaluar la experiencia de lectura digital en tabletas, centrando la atención en la interacción de los niños con la tecnología, su capacidad para leer en voz alta y sus preferencias en cuanto al contenido del libro.

Desarrollo de la Actividad: Tres niños participaron activamente en la prueba llevada a cabo en la biblioteca. Se les proporcionaron tabletas con el prototipo digital del libro de cuentos infantiles para que exploraran y disfrutaran de la lectura. La actividad se dividió en varias etapas:

Introducción a la Tecnología: Se observó cómo los niños interactuaban con las tabletas y se familiarizaban con la interfaz digital. Se evaluaron aspectos como la facilidad de navegación y la adaptación a la tecnología.

Lectura en Voz Alta: Cada niño tuvo la oportunidad de leer partes del libro en voz alta. Se registró la fluidez en la lectura, la pronunciación y la expresión emocional durante esta actividad.

Exploración del Contenido: Los niños fueron alentados a explorar diferentes secciones del libro digital, incluyendo ilustraciones interactivas y elementos multimedia. Se observó cómo respondían a estas características y cómo afectaban su experiencia de lectura.

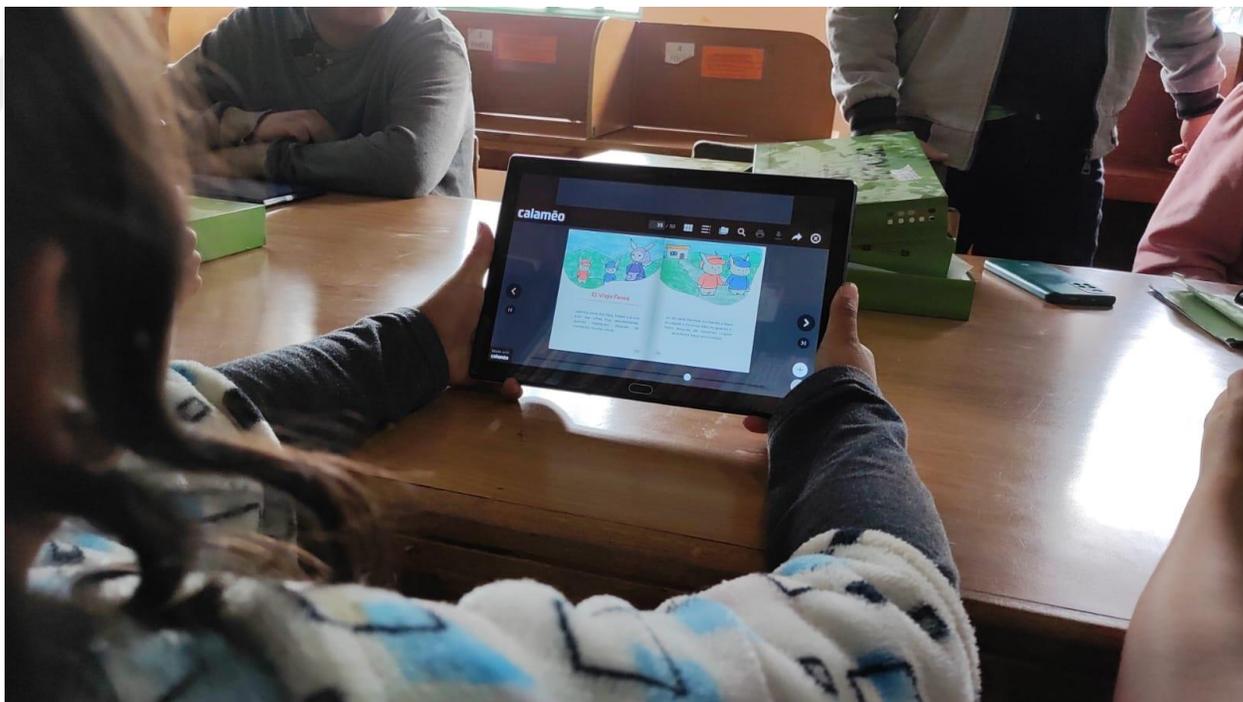
Retroalimentación sobre Preferencias: Al final de la actividad, se les preguntó a los niños qué aspectos específicos del libro les gustaron más. Se recopilaron comentarios sobre las partes favoritas, ya sea la historia en sí, las ilustraciones o las interacciones digitales.

Conclusión de la Prueba: La prueba del prototipo de papel en formato digital arrojó resultados positivos. Los niños demostraron una rápida adaptación y comodidad al utilizar las

tabletas para la lectura, destacando la accesibilidad de la tecnología. La lectura en voz alta reveló un nivel adecuado de fluidez y entusiasmo por parte de los participantes.

La exploración del contenido digital fue bien recibida, con los niños mostrando interés en las ilustraciones. La retroalimentación final destacó elementos específicos del libro que capturaron la atención de los niños, proporcionando información valiosa sobre lo que más les gusta en un libro de cuentos. Sin embargo, desde la perspectiva de los gestores culturales, también es una buena alternativa el uso de este mismo elemento en físico por la limitación de tabletas.

Figura 26 Cuento digital



Fuente: Elaboración propia (2023)

4. Conclusiones

El proyecto Memoria Viva en el municipio de Saboyá, Boyacá, se presenta como una iniciativa esencial para la preservación y difusión de la cultura e historia local del municipio. Lo principal se basa en la constante necesidad de valorar y proteger el patrimonio cultural e histórico de la zona, en un contexto donde la memoria colectiva y las tradiciones culturales enfrentan una pérdida progresiva. Este fenómeno se ha ido perdiendo por la globalización, la urbanización y la homogeneización cultural, lo que amenaza con la desaparición de lenguas, tradiciones, costumbres y conocimientos ancestrales.

Una de las preocupaciones fundamentales en Saboyá es la falta de un proyecto cultural a largo plazo, como lo establece el Plan de Desarrollo para el período 2020-2023. A pesar de la presencia de eventos culturales en la región, estos no abordan aspectos cruciales como la tradición oral, la historia local y las leyendas, lo que subraya la urgencia de implementar estrategias sostenibles para la preservación y difusión del patrimonio cultural.

El proyecto Memoria Viva se caracteriza por su enfoque interdisciplinario, que involucra disciplinas como la antropología, la historia, la educación y la tecnología. Esta multidisciplinariedad enriquece la iniciativa y amplía su alcance, al reconocer que la preservación del patrimonio cultural requiere enfoques variados y complementarios. Además, se destaca la relevancia de este proyecto en el contexto del desarrollo social, económico y turístico de la región, ya que la conservación de la cultura e historia local no solo tiene un valor intrínseco, sino que también puede impulsar positivamente la comunidad en múltiples aspectos.

Un aspecto particularmente destacado del proyecto Memoria Viva es su dedicación a la preservación de las leyendas locales. Estas narrativas representan un componente esencial de la identidad cultural y la herencia de la comunidad, y están en peligro de desaparecer. La iniciativa

busca rescatar estas historias en riesgo de olvido, reconociendo su importancia en la transmisión de valores y tradiciones.

4.2 Estrategia de mercado

La estrategia de mercado se fundamenta en una red de socios clave que incluyen la Biblioteca, la Casa de la Cultura, el Colegio Normal Superior de Saboyá, educadores y escuelas rurales. Aliados fundamentales para difundir y promover las leyendas locales, siendo puntos estratégicos de interacción con la comunidad y el público objetivo.

Las actividades claves del proyecto se centran en presentaciones interactivas del producto digital, exposiciones de material audiovisual, visualización del producto con elementos gráficos y sesiones de narración de cuentos. Estas actividades están diseñadas para cautivar y sumergir a los participantes en las leyendas, creando una experiencia inmersiva y educativa.

Nuestros recursos esenciales incluyen tecnología como computadoras, tabletas, así como nuestra experiencia y equipos para el desarrollo del videojuego, junto con impresiones de cuentos y material educativo. Estos recursos son la base para la creación y promoción de la experiencia transmedia.

La propuesta de valor del proyecto "Memoria Viva" radica en ofrecer una experiencia de juego interactiva, combinar las historias con elementos gráficos y libros, crear elementos atractivos y educativos, adaptar las narrativas al público para una inmersión profunda, proporcionar una herramienta lúdica y, a la vez, ofrecer un aprendizaje cultural enriquecedor.

La relación con nuestros clientes objetivo abarca habitantes del municipio, estudiantes de primaria y secundaria, profesores y amantes de la lectura. Esto garantiza una conexión diversa y

relevante con la comunidad, así como la atención a distintos grupos interesados en las leyendas locales.

Nuestros canales de distribución incluyen el uso de material promocional y el método del voz a voz, además de la conexión de la biblioteca con las escuelas cercanas.

El mercado potencial se compone de personas interesadas en la historia local, jugadores, lectores, estudiantes deseosos de jugar y aprender la historia y educadores interesados en integrar esta herramienta en sus procesos educativos.

Los costos estimados para este proyecto, con un presupuesto aproximado, abarcan desde el desarrollo del videojuego hasta los salarios del equipo, la producción de material educativo y promocional, así como la inversión en infraestructura tecnológica.

El desarrollo del videojuego constituye una parte significativa del presupuesto, con una estimación de alrededor de \$30,000,000 COP. Esta cifra se basa en análisis de costos reales de proyectos similares, abarcando el software especializado, diseño, programación y pruebas. Los salarios del equipo, fundamental para el desarrollo y gestión del proyecto, se estiman en \$15,000,000 COP, considerando el personal clave necesario durante la fase de creación. Por otra parte, se asignan aproximadamente \$5,000,000 COP para la producción de cuentos ilustrados y material educativo, y se destinan alrededor de \$8,000,000 COP para estrategias de promoción digital, incluyendo campañas de marketing y creación de material promocional. Finalmente, se reserva un presupuesto de \$7,000,000 COP para la infraestructura tecnológica, cubriendo la adquisición de hardware, software y servidores esenciales para la ejecución del proyecto en su totalidad.

En cuanto a los ingresos, se puede obtener fondos a través de convocatorias del Ministerio de Cultura, monetización en plataformas de videojuegos, crowdfunding, merchandising relacionado, patrocinios locales y la organización de eventos o talleres con tarifas de participación. Estos ingresos diversificados aseguran una base financiera sólida y sostenible para el proyecto "Memoria Viva".

Figura 27 estrategia de mercado

Socios	Actividades Clave	Propuesta de valor	Relación con Clientes	Mercado
<ul style="list-style-type: none"> Biblioteca Casa de la Cultura Colegio Normal Superior de Saboyá Educadores Escuelas rurales 	<ul style="list-style-type: none"> Presentación interactiva del producto digital. Exposición de material audiovisual. Visualización del producto con piezas gráficas. Sesiones de narración de cuentos en vivo 	<ul style="list-style-type: none"> Experiencia de juego interactiva Historias que se cuentan de la mano con el juego y el libro Elementos atractivos y educativos Narrativas adaptadas al público e inmersivas Herramienta lúdica Aprendizaje Cultural 	<ul style="list-style-type: none"> Habitantes del municipio Estudiantes de básica primaria Estudiantes de secundaria Profesores y docentes de colegios Amantes de la lectura 	<ul style="list-style-type: none"> Personas interesadas por la historia Jugadores o gamers Lectores Estudiantes interesados por jugar y conocer la historia Educadores
	<p>Recursos Clave</p> <p>Computadores, tablet, internet, nuestro propio conocimiento, nuestros equipos para el desarrollo del videojuego, impresiones de los cuentos.</p>		<p>Canales</p> <ul style="list-style-type: none"> Redes sociales de la Biblioteca Material Pop Cadena radial del municipio (Posibilidad) Voz a voz 	
<p>Costos</p> <ul style="list-style-type: none"> Desarrollo del Videojuego: Incluye software, diseño, programación y pruebas, con un presupuesto de aproximadamente \$50,000,000 COP, basado en el costo promedio de desarrollo de juegos educativos similares en el mercado. Salarios del Equipo: Considera los salarios de 5 personas clave durante el proyecto, con una estimación de \$15,000,000 COP. Material de Cuentos e Ilustraciones: Cubre producción y publicación de cuentos, material educativo, con un costo de alrededor de \$5,000,000 COP. Promoción y Marketing: Gastos en estrategias de marketing digital y material promocional, aproximadamente \$8,000,000 COP. Infraestructura Tecnológica: Inversión en hardware y software esencial, estimada en \$7,000,000 COP. 		<p>Ingresos</p> <ul style="list-style-type: none"> Convocatorias del Ministerio de Cultura. Monetización a través de plataformas de videojuegos como Steam y Epic. Crowdfunding (apoyo financiero colectivo). Merchandising relacionado con el proyecto. Patrocinios de empresas locales. Eventos y talleres con tarifas de participación. 		

Fuente: Elaboración propia (2023)

Referencias

Araque, E. (2013). TRADICIÓN ORAL EN LA CULTURA BOYACENSE. Fundación Universitaria Juan de Castellanos, 125, 135.

Ávila Rojas, C. V. (2016). Memorias y riquezas de nuestro pueblo Saboyano a través de la historia: Proyecto de la biblioteca pública municipal de Saboyá sueños de libertad. Saboyá Boyaca: Biblioteca pública, sueños de libertad, Saboyá Boyacá, & Administración Municipal Saboyá Tierra de Oportunidades.

Bogost, I. (2007). Persuasive Games. Inglaterra: Massachusetts Institute of Technology.

Boyacá, G. d. (2020). Plan de desarrollo Pacto social por Boyacá. Boyacá.

Colombia, G. d. (1991). Constitución Política de Colombia. Colombia.

Colombia, M. C. (S.F). Patrimonio en Colombia. Obtenido de <https://www.mincultura.gov.co/areas/patrimonio/patrimonio-cultural-en-Colombia/Paginas/default.aspx>

Corporate, U. (2011). Técnicas y Herramientas para el Diseño de Experiencia de Usuario. Universitat Oberta de Catalunya.

DANE. (2018). Censo nacional de población y vivienda. Obtenido de <https://sitios.dane.gov.co/cnpv/#/>

DIAN. (s.f.). Lineamientos de productos digitales, Experiencia de usuario. Obtenido de <https://www.dian.gov.co/Prensa/Documents/DIAN-design-system/Experiencia-de-Usuario.pdf>

Galeano, E. (1998). Las venas abiertas de América Latina. Madrid: Siglo XXI Editores.

García de Diego, V. (1958). Antología de leyendas de la literatura universal. España: Editorial Labor.

Gennep, A. (1982). La formación de las leyendas. Barcelona: Alta Fulla.

Genotipo. (s.f.). Contenido Interactivo en Marketing: Atracción de Clientes por Medio de Experiencias. Obtenido de <https://www.genotipo.com/articulos/contenido-interactivo-en-marketing-atraccion-de-clientes-por-medio-de-experiencias>

Gilardoni, C. (2016). Leamos más. Obtenido de <https://www.leamosmas.com/2016/06/22/libros-interactivos-algo-mas-en-materia-de-lectura-digital/>

Gili, M. L. (2014). La historia oral y la memoria colectiva para el registro del pasado. Revista Tefros, 8,10.

Giménez, G. (2002). Globalización y cultura. Estudios Sociológicos, vol. XX, núm. 1.

Gonzalez, S. (2021). Contenido interactivo: qué es, tipos y uso de marca. . Obtenido de <https://www.cyberclick.es/numerical-blog/contenido-interactivo-que-es-tipos-y-uso-de-marca#:~:text=El%20contenido%20interactivo%20es%20aquel,a%20diferentes%20maneras%20de%20recorrerla>

Gov, U. (2003). Usability Professionals Association. Obtenido de <https://www.usability.gov/what-and-why/user-centered-design.html>

Hall, S. (1996). Introducción: ¿Quién necesita “identidad”? En S. Hall y P. du Gay (Eds.), Cuestiones de identidad cultural. Madrid, España: Amorrortu Editores.

Hernández, J. E. (2013). Tradición Oral En La Cultura Boyacense. . Fundación Universitaria de Colombia, 125, 135.

Herreros, A. C. (2010). Geografía mágica. Madrid, España: Editorial Siruela.

Hofstede, G. (2011). Culturas y organizaciones: El software mental. Empresa Activa. Estados Unidos: Empresa Activa.

Jáuregui, S. (2018). ¿Qué es y cómo hacer un transmedia? Obtenido de <https://proyecta.senalcolombia.tv/guias/que-es-y-como-hacer-un-transmedia>

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

Lowenthal, D. (1985). The past is a foreign country. Inglaterra: Cambridge University Press.

Madrid, U. P. (2010). Propuestas de concepto y definición de la biblioteca digital. Dpto. Ciencias de la Documentación, Univ. de Zaragoza, España.

Molana, E. T. (2013). Eduteka: Libros interactivos, otro avance de los libros digitales. Obtenido de <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/LibrosInteractivos>

Muñoz Camacho, J. (2018). La construcción de la memoria histórica como derecho fundamental en Colombia. Colombia: Repositorio Institucional Universidad Católica de Colombia - RIUCaC.

Nora, P. (1986). Los Cuadros De La Memoria. Chile: TRILCE.

Ong, W. (1982). “Oralidad y escritura” vínculos relevantes entre la oralidad y la escritura para el desarrollo de la comunicación académica. Uchile.

ONU. (17 de junio de 2020). Ciudades - Desarrollo Sostenible. Desarrollo Sostenible. .
Obtenido de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/cities/>

Oromí, A. M. (2017). Globalización versus identidad cultural: un conflicto presente.
Horizonte de la Ciencia, vol. 7.

Pajares, S. (31 de octubre de 2014). Entre la ludología y los mundos transmedia. (C.
Scolari, Entrevistador)

Porto, P. (2009). Accesibilidad - Qué es, en la informática, definición y concepto.
Obtenido de <https://definicion.de/accesibilidad/>

RAE. (2011). biblioteca digital. Diccionario panhispánico del español jurídico - Real
Academia Española. Obtenido de <https://dpej.rae.es/lema/biblioteca-digital>

Ramírez Acosta, K. (2017). Interfaz y experiencia de usuario: parámetros importantes
para un diseño efectivo. Costa Rica: Scielo.

Salen, K. &. (2004). Rules of Play: Game Design Fundamentals. Obtenido de
<https://pdfroom.com/books/rules-of-play-game-design-fundamentals/jb5qOn6egxQ>

Scolari, C. (2013). Narrativas Transmedia. Argentina: Centro Libros PAPF, S.L.U.

Suescum, P. (2018). Reconocer y rescatar la memoria del patrimonio cultural a través de
la tradición oral. Colombia: Universidad Distrital.

Thompson, P. (1988). LA VOZ DEL PASADO LA HISTORIA ORAL. Inglaterra :
Oxford University Press.

UNESCO. (1972). Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y
natural. UNESCO, 3.

Valdivieso, E. V. (2011). La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de la Geografía. Revista de investigación de la universidad Simón Bolívar , 10.

Viana, G. d. (2004). Amantes que se desvanecen en el tiempo: la memoria etnográfica o la compleja significación de las leyendas. Revista de antropología social, 155,170.

Memoria Viva
Proyecto de grado

Anexos

1. Anexo A Entrevista.
2. Anexo B Árbol de problemas contextual.
3. Anexo C Árbol de problemas disciplinar.
4. Anexo D Árbol de objetivos.
5. Anexo E Metodología.
6. Anexo F Memorias y riquezas.
7. Anexo G Mapa de actores.
8. Anexo H Ficha Persona Bibliotecaria.
9. Anexo I Ficha Persona Gestor Cultural.
10. Anexo J Ficha Persona Estudiante.
11. Anexo K Mapa de empatías Niño.
12. Anexo L Mapa de empatías Bibliotecaria.
13. Anexo M Hipótesis de producto.
14. Anexo N BrainStorm.