

CAZADORES DE ÁNIMAS
JUEGO DE ROL POP-UP SOBRE HISTORIAS TRADICIONALES

ANDRÉS CASTRO CHAMORRO
JOSE MIGUEL RÍOS AZA

Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Diseño Gráfico
2018

CAZADORES DE ÁNIMAS
JUEGO DE ROL POP-UP SOBRE HISTORIAS TRADICIONALES

PROYECTO DE GRADO PARA OPTAR POR
EL TÍTULO DE DISEÑADOR GRÁFICO

Por:
ANDRÉS CASTRO CHAMORRO
JOSE MIGUEL RÍOS AZA

Universidad de Nariño
Facultad de Artes
Diseño Gráfico
2018

Nota de Responsabilidad

“Las ideas y conclusiones aportadas en el trabajo de grado son responsabilidad exclusiva de los autores” Art. 1 del Acuerdo N° 32 de octubre 11 de 1966, emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño

NOTA DE ACEPTACIÓN

FIRMA DEL PRESIDENTE JURADO

FIRMA DEL JURADO

FIRMA DEL JURADO

SAN JUAN DE PASTO, MAYO 2018

RESUMEN

“Cazadores de ánimas” es un proyecto de diseño donde a partir de la investigación sobre los mitos de tradición oral y la forma de representarlos a través de los juegos de mesa, los libros pop-up, juegos de rol, juegos en miniatura y los art toys, se logró generar una pieza que adopta estos elementos integrando una dinámica visual entretenida, donde se aprenden las historias tradicionales y se da una muestra de la riqueza cultural inmersa en la palabra de los nariñenses de antaño.

Se consideró en primera instancia dirigir el juego a los niños de quinto grado de primaria, teniendo en cuenta que en este punto se encuentran en transición de una etapa llamada tercera infancia. Donde el crecimiento cognoscitivo y ciertas preferencias de esa edad en los niños, les permite desarrollar conceptos como; el sentido de pertenencia, competitividad, lo real e imaginario a partir del empirismo, valores adquiridos que se manifiestan claramente a través del juego.

Los diversos personajes sobrenaturales que integran el juego justifican su existencia gracias a las historias escuchadas por personas que los han guardado en su memoria por recuerdos compartidos (tradición oral) o experiencias propias, dándoles una posición importante dentro del saber autóctono de la región, saber que debería ser más reconocido, y qué mejor que con la ayuda de medios educativos alternativos como lo son los juegos.

Para desarrollar esta pieza gráfica se aplicó formas lúdicas didácticas que permitieran que el juego brinde conocimiento que enriquezca el léxico y la apropiación de significados que generalmente sólo tienen su uso dentro de un contexto fantástico de tradición oral. El juego está compuesto por tazos dónde están impresas estas palabras, con el agregado recreativo para el jugador de que dichos vocablos pueden darle vida o magia a su personaje. El tablero sobre el cual se desarrolla el juego está compuesto por cuatro caras, las cuales son los

escenarios representativos de lugares reales donde recurrentemente se desenvuelven dichas historias. Estos escenarios que son el fundamento del juego, funcionan al desplegarlos utilizando un sistema pop-up, también incluye unas pestañas que al tirar de ellas se levantan otros componentes del tablero.

Los personajes del juego: el chutun, el gritón, la viuda, la madre monte, las brujas voladoras de sapuyes, el duende, el carbunco y el padre descabezado fueron creados a partir de las características antropomorfas recolectadas en cada relato, por tanto, responden a un reconocimiento colectivo, lo cual facilita al niño ese mismo reconocimiento.

“cazadores de ánimas” es un juego dinámico, entretenido y fácil de transportar en comparación a otros juegos de rol, por su carácter plegable y de material liviano. La forma en que se juega se da a conocer por medio de un reglamento que describe las características del juego en un lenguaje entendible para niños de la tercera infancia.

La pieza final de este proyecto está pensada para producirse y distribuirse bajo entidades culturales y de educación, para usarse como material didáctico a la hora de enseñar historias tradicionales en quinto grado de primaria, de tal manera que brindaría gran ayuda a los docentes en dicho campo y cumpliría el objetivo principal que es enseñar historias tradicionales de forma entretenida, afianzando además un sentido de pertenencia en los niños por la región y sus raíces culturales.

ABSTRACT

'cazadores de ánimas" is a design project that used a thorough research on the myths of oral tradition and the way of representing them through board games, pop-up books, role-play games, miniature games and artoys. We managed to create a piece that could adopt these elements by integrating an entertaining visual dynamic. Through this, traditional stories were learned and a sample of the cultural richness immersed in the word of people from nariño of yesteryear was given.

At first, it was considered to address the game to the children of the fifth grade of primary school, taking into account that at this point, they are in transition from a stage called concrete operational stage (third childhood). On this stage, the cognitive growth and certain preferences of children according to their age allow them to develop concepts such as; the sense of belonging, competitiveness, and the real and the imaginary from empiricism. These all are acquired values that are clearly manifested through the game.

The diverse supernatural characters that make up the game justify their existence thanks to the stories heard by people who have kept them in their memory through shared reminiscences (oral tradition) or their own experiences. Those have given them an important position in the region's indigenous knowledge, a knowledge that should be more recognized, with the help of alternative educational media such as games.

In order to develop this graphic piece, ludic didactic forms were applied in order to allow the game to provide knowledge that enriches the lexicon and the appropriation of meanings which, generally, only have their use within a fantastic context of oral tradition. The game is composed of pogs where these words are printed, with the recreational addition for the player to give life or magic to his character through these words. The board on which the game is developed is

composed of four faces. Each face is a representative scenario of real places where these stories recurrently unfold. These scenarios that are the basis of the game, work by simply deploying them using a pop-up system, it also includes some tabs that can be pulled to lift other components of the board

The characters of the game such as el chutun, el gritón, the widow, la madremonite, the flying witches of sapuyes, the goblin, el carbunco and the headless father were created from the anthropomorphic characteristics collected in each story. Therefore, they respond to collective recognition, which facilitates the child said recognition

"cazadores de ánimas" is a dynamic game, entertaining and easy to transport compared to other role-play games, due to its folding nature and light material. The way in which it is played is made known through a regulation that describes the characteristics of the game in a language understandable to children of the concrete operational stage (third childhood).

The final piece of this project is designed to be produced and distributed under cultural and educational entities. Moreover, its design may be used as teaching material at the moment of teaching traditional stories in the fifth grade of primary school, in such a way that it would provide great help to teachers in said field. Besides, it would fulfill the main objective of teaching traditional stories in an entertaining way, also strengthening a sense of belonging in the children to the region and its cultural roots.

CONTENIDO

Pág

INTRODUCCIÓN	
1. PLANTEAMIENTO	22
2. ENFOQUE	23
3. MÉTODO	23
4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	24
5. JUSTIFICACIÓN	24
6. OBJETIVOS	25
6.1. OBJETIVO GENERAL	25
6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	25
7. CONTEXTO	26
8. CONCEPTUALIZACIÓN	28
8.1. HISTORIAS TRADICIONALES	28
8.1.1 EL CARBUNCO	33
8.1.2 EL CHUTÚN	33
8.1.3. LA MADRE MONTE	33
8.1.4. LA VIUDA	35
8.1.5. LAS BRUJAS VOLADORAS DE SAPUYES	34
8.1.6. EL DUENDE	35
8.1.7. EL GRITÓN	36
8.1.8. EL PADRE DESCABEZADO	36
8.2. FORMAS Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE INFANTIL	37
8.3. LOS JUEGOS	38
8.3.1. EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN	39
8.3.2. LOS JUEGOS DE ROL	40
8.4. INGENIERÍA DE PAPEL	41
8.4.1. POP UP	41
8.5. ART TOYS	43

9. METODOLOGÍA	44
9.1. DESIGN THINKING	44
9.2. DESCUBRIR	44
9.2.1 GRUPO OBJETIVO	47
9.3. INTERPRETAR	48
9.4. IDEAR	51
9.5. PROTOTIPAR	53
10. PROCESO GRÁFICO	55
10.1. DISEÑO DE MARCA	55
10.1.1. REFERENTES	55
10.1.2. BOCETACIÓN DE MARCA	57
10.1.2. MANEJO TIPOGRÁFICO	58
10.1.3. PROPUESTA FINAL DE MARCA	59
10.1.4. PALETA CROMÁTICA	61
10.2. ANÁLISIS Y SELECCIÓN DE PERSONAJES	62
10.2.1. ELEMENTOS ADICIONALES	62
10.2.2. FICHAS TÉCNICAS	65
10.2.3. REFERENTES GRÁFICOS	67
10.2.4. REFERENTES TRIDIMENSIONALES	69
10.3. DISEÑO DE PERSONAJES	70
10.3.1. PROCESO DE DIGITALIZACIÓN	73
10.3.2. PERSONAJES FINALIZADOS	74
10.4. DISEÑO DE ESCENARIOS	77
10.4.1. EL TABLERO	77
10.4.2. REFERENTES	79
10.5. TARJETAS POP UP	82
10.6. MANEJO DE COLOR	83
11. EL JUEGO	85
11.1. ESTRUCTURA	85
11.1.1. TIPO DE JUEGO	85

11.1.2. JUEGO DE ROL	85
11.1.3. JUEGO DE MINIATURA	85
11.1.4. JUEGO DE TABLERO	86
11.2. USABILIDAD Y REGLAMENTO	86
11.2.1. COMO BATALLAR	87
11.2.2. TRANSPORTADORES	87
11.2.3. TAZOS	88
12. DISEÑO DE EMPAQUE	90
13. TESTEAR Y EVALUAR	93
14. DISTRIBUCIÓN DEL JUEGO	95
15. CONCLUSIONES	96
16. RECOMENDACIONES	98
INSTITUCIONES VINCULADAS	99
BIBLIOGRAFÍA	100

LISTA DE CUADROS

	Pag
CUADRO 1. CARD SURTING	48
CUADRO 2. MAPA DE EMPATÍA	50

LISTA DE FIGURAS

	Pág
Figura 1. Cámara oculta en Salón de clase	38
Figura 2. Entrevista con docente	45
Figura 3. Entrevista con actor de teatro infantil	46
Figura 4. Taller con animados y cartoons	49
Figura 5. Taller de lluvia de ideas	51
Figura 6. Taller de maquetación	52
Figura 7. Prototipo 1	53
Figura 8: Prototipo 2	54
Figura 9: Prototipo 3	54
Figura 10. Logotipo Dragomon Hunter	56
Figura 11. Boceto de marca 1	57
Figura 12. Boceto de marca 2	57
Figura 13. Boceto de marca 3	57
Figura 14. Boceto de marca 4	58
Figura 15. Tipografía principal DK Sticky Toffee	58
Figura 16. Tipografía secundaria en caja alta Sala de fiestas	59
Figura 17. Tipografía secundaria en caja baja Sala de fiestas	59
Figura 18. Propuesta final de marca	60
Figura 19. Proporciones de marca	60
Figura 20. Paleta cromática de marca	61
Figura 21. Jungla sobre ruedas, Play House Disney. 2009	68
Figura 22. Chicas super poderosas, Craig McCracken, Cartoon Network	68
Figura 23. Pocoyó, Cartoon Network 2005	69
Figura 24. Chris Ryniak. Circusposterus	70
Figura 25. Little Wizard: First Year, tramp.com	70
Figura 26. Madre monte, cánones y vistas	71

Figura 27. Duende, cánones y vistas	71
Figura 28. Chutún, cánones y vistas	71
Figura 29. Padre descabezado, cánones y vistas	72
Figura 30. Carbunco, cánones y vistas	72
Figura 31. Viuda, cánones y vistas	72
Figura 32. Bruja, cánones y vistas	73
Figura 33. Gritón, cánones y vistas	73
Figura 34. Personajes digitalizados	74
Figura 35. Padre Descabezado	75
Figura 36. El Duende	75
Figura 37. EL Chutún	75
Figura 38. Madre monte	75
Figura 39. El Gritón	76
Figura 40. El Carbunco	76
Figura 41. La Viuda	76
Figura 42. La Bruja	76
Figura 43. Bocetos del tablero	78
Figura 44. Tablero digitalizado	78
Figura 45. Tablero ensamblado	79
Figura 46. Portada Ruta ancestral	80
Figura 47. Pantallazo, Cap1 a robar a la piedra pintada	81
Figura 48. Portada, Espantos. Juego de rol	81
Figura 49. Bocetos y plantillas de tarjetas Pop-Up	82
Figura 50. Tarjeta digitalizada	82
Figura 51. Tarjeta Pop-Up ensamblada	83
Figura 52. Anciana en cocina campestre	84
Figura 53. Tazos ensamblados	88
Figura 54. Construcción de baúles	90
Figura 55. Construcción de baúl 2	90
Figura 56. Baúl de personajes, tarjetas y puntos	91

Figura 57. Empaque y baúles	91
Figura 58. Empaque cerrado	92
Figura 59. Niños descubriendo el Juego	93
Figura 60. Niños jugando por primera vez	94

GLOSARIO

Agüero: son supersticiones las cuales giran alrededor de algún elemento o acción en particular. Es muy común relacionarlo la suerte y a las cosas que generan bienestar.

Ánima: Fantasma o espíritu.

Animación automática: El relieve solo se yergue cuando se abre la página.

Autóctono: que nació y creó allí, que pertenece al lugar de origen.

Cartoons: Dibujos animados, caricaturas o historietas gráficas.

Cherches: Pequeños frutos o semillas silvestres que se encuentran en los campos de Nariño.

Chuquía: es un término Usado para referirse a espacios donde se arroja el agua sucia y genera malos olores. Usado en algunas poblaciones del sur de Colombia.

Cueche: es la palabra con la que se reconoce al arcoíris en el campo y se le da una denotación maligna dependiendo del lugar donde surja.

Entundado: Embrujado o hechizado.

Galpón: Este término es usado por las personas del campo para referirse a un espacio, por lo general son espacios donde se hace trabajo y hay maquinaria. En Nariño es muy comúnmente escuchar la palabra galpón en las fábricas de ladrillo artesanal.

Guagua: niño/infante.

Partida: en los juegos se reconoce como “partida” al tiempo que dura un juego y todas las acciones relacionadas dentro del tiempo de su desarrollo.

Relieve (Pop Up): Estructura de papel sobresaliente.

Rol: Cargo o función que alguien o algo cumple en alguna situación o en la vida. Efectivamente, en los juegos de rol cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que lo definen.

Secreto: se refiere a plantas o actos curativos los cuales van acompañados de un ritual para beneficio de una persona enferma.

Tazo: Pieza o juguete coleccionable de forma circular con gráficos en sus caras.

Volvelles: son construcciones de papel con piezas giratorias. Uno de los primeros ejemplos es el Astronomicum Caesareum, por Petrus Apianus, que se hizo para el Emperador del Sacro Imperio Romano Carlos I de España/Carlos V de Alemania en 1540. El libro está lleno de piezas circulares anidadas girando sobre aros o anillos.

INTRODUCCIÓN

En el presente proyecto se describe el proceso por el cual se pasó, para dar solución a una problemática comunicacional mediante una pieza gráfica, todo esto se desarrolla partiendo del hecho en el que los niños están inmersos en la actualidad, pues gracias a la televisión e internet, aunque en condiciones limitadas, los infantes tienen acceso a información que en muchos casos no es la adecuada, ya que los papás y profesores no pueden estar pendientes de ellos todo el tiempo. Es así como los chicos conocen más acerca de culturas extranjeras que la de su región, perdiendo de esta forma el sentido de pertenencia por las costumbres y saberes culturales del departamento. Cazadores de Ánimas es un juego de rol sobre historias tradicionales, que además de enseñar este conocimiento ancestral, motiva al aprendizaje y contribuye en el buen desarrollo de los niños en la madurez infantil, pues mejora habilidades como el trabajo en equipo, cumplimiento de normas, superación de obstáculos, etc.

Cazadores de ánimas se diseñó como un juego de rol, pues en este formato los jugadores tienen que asumir los papeles de sus personajes y actuar de acuerdo a sus características, lo que le da cierto valor psicológico, puesto que esta actividad se toma como un ejercicio para su futuro, en donde tendrá cargos y responsabilidades que deberá superar cumpliendo las normas, como estudiante, hijo, profesional, etc. También se decide trabajar con un sistema Pop Up para el tablero del juego, ya que aparte de otorgar volumen a los escenarios, los jugadores pueden interactuar con la animación o desplazarse directamente sobre él.

Bajo la guía de la metodología de diseño “Design Thinking” se desarrolló paso a paso una investigación a fondo basada en el sentir del grupo objetivo, método que arrojaría información precisa acerca del medio, los niños y demás implicados en la

problemática. Datos que llevaron a concluir varias propuestas en el campo del diseño gráfico, de las que se elige la más pertinente para solucionar el desafío que se había planteado.

Este proyecto pretende enseñar historias tradicionales a los estudiantes de 5to grado de primaria por medio de un juego de rol, entregando así un legado cultural casi perdido en las últimas generaciones de una manera divertida y entretenida. En un segundo plano, pero no menos importante, con la práctica del juego se quiere generar sentido de pertenencia en los niños hacia la región y sus raíces culturales, pues Cazadores de ánimas motiva a la búsqueda de más información y a su vez a compartirla.

1. PLANTEAMIENTO

Desde hace mucho tiempo en Nariño se ha consolidado un legado de tradiciones y enseñanzas que de alguna forma hacen parte de nuestra riqueza cultural, de igual forma no se debe desconocer otras costumbres, prácticas y celebraciones de fiestas de otros países que han llegado hasta aquí con tanto peso, que sumado al desarrollo de la tecnología y el crecimiento de los medios, han deteriorado de alguna manera ciertos vínculos con las historias tradicionales del departamento: Halloween, San Valentín, navidad, por nombrar algunas, son prácticas que nos han encaminado a un distanciamiento de nuestras raíces e idiosincrasia cultural.

Con estas tradiciones ajenas, y la nueva ola de medios de comunicación asequibles para los chicos de este tiempo, es muy difícil para los padres de familia controlar el contenido que sus hijos pueden ver, e incluso no pueden estar todo el tiempo como una especie de manager para que sus niños asimilen correctamente toda la información que a diario reciben por internet o televisión, por tal razón los niños toman como propias muchas otras formas vivenciales extranjeras y se sienten identificados cuando en sus programas favoritos el tema principal gira en torno a la historia y costumbres que no pertenecen a la región, culturalmente hablando.

De esta manera las tradiciones y el folclor extranjero han tomado mucha más fuerza que algunas de la región nariñense. De igual forma ocurre con historias y todo tipo de narraciones, juegos y costumbres tradicionales del departamento de Nariño que han sido olvidadas por los niños e inclusive que no se han llegado a conocer.

La pérdida de importancia de este campo cultural, también es debido al enfoque de desarrollo gubernamental, el cual tiene actualmente ahínco en un crecimiento financiero y/o económico de las regiones, con ello se está dejando a un lado temas como la cultura e identidad regional, que deberían incentivarse en la población desde edades tempranas, pues los niños están instruyendo su saber cultural por medio de internet y la televisión.

Tomando estos hechos se puede ver de forma manifiesta las consecuencias cuando llegan turistas o familiares de otros lugares, y se puede notar en la mayoría de los casos que los foráneos tienen más conocimiento sobre la cultura de Nariño que personas que han nacido y crecido en el departamento. También pasa algo similar cuando se preguntan sobre estas tradiciones o festividades y se conocen más sobre las de otro país que las propias.

2. ENFOQUE

Carácter cualitativo: el uso de este enfoque permite conocer, observar y llegar a comprender la situación en la cual se encuentra la relación de los niños pastusos con las historias tradicionales y que ventajas y desventajas traen estos tiempos modernos.

3. MÉTODO

Considerando que el proyecto está enfocado en enseñar historias tradicionales a los niños y niñas de quinto de primaria de la ciudad de pasto, es muy relevante conocer la relación del público objetivo con su entorno, su forma de aprendizaje, entretenimiento y personas que los rodean, como también identificar su posición frente a estos aspectos y su determinada influencia.

De Acuerdo a lo anterior se decidió trabajar bajo una metodología proyectual, el pensamiento diseño nos permite adquirir un contacto directo con nuestro foco de estudio, permitiendo establecer las razones por las cuales se identificó el problema y de igual manera generar aportes a soluciones pensadas desde el diseño

4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo hacer que los niños de quinto de primaria de Pasto conozcan las historias tradicionales de la región de manera entretenida y divertida?

5. JUSTIFICACIÓN

Las historias tradicionales hacen parte de la riqueza ancestral de un lugar, allí se ven evidenciados muchos de los componentes históricos y vivenciales de una comunidad en particular, En San Juan de Pasto se ha notado en varias situaciones que la niñez no reconoce su cultura; Halloween, el día de San Valentín, reconocer una imagen de un indígena americano como si fuera de acá, saber más acerca de leyendas extranjeras que las de nuestra región, estos y otros temas son un claro ejemplo de que los niños toman con propiedad y tienen mayor conocimiento en cuanto a cultura de otros países que del propio.

Por razones anteriormente mencionadas con respecto a la problemática, es claro que los chicos no tomarían la iniciativa para investigar y enriquecer su conocimiento cultural si el método que deben usar es la lectura tradicional, puesto que su atención la acaparan otras actividades que para sus intereses son de mayor agrado.

Uno de los problemas que se da hoy en día es el distanciamiento entre los individuos que conforman el núcleo familiar, parte de este acontecimiento radica

en que los niños y jóvenes dedican la mayor parte de su tiempo a actividades de entretenimiento que a su familia o deberes, pues por razones evidentes se puede afirmar que ellos prefieren ya sea jugar con dispositivos electrónicos o perder el tiempo en internet, a compartir momentos con su familia, que de una forma u otra también aportan dejando un legado cultural por medio de historia y anécdotas familiares.

La solución a la que se ha llegado no solamente hace entrega del conocimiento y aprendizaje, sino que incentiva su búsqueda, ayuda a que los niños desarrollen habilidades necesarias en esa etapa y fomenta el trabajo en equipo desde temprana edad, todo esto hace que el proceso de adquisición del saber sea lúdico y entretenido.

De esta manera se hace entrega un conocimiento ancestral en cuanto a las historias tradicionales nariñenses, se comparte un puente que acerca a los niños a sus costumbres y cultura, creando en ellos un sentido de pertenencia con sus raíces y tradiciones, y quizá de esta forma se contribuya en algo para distanciarlos de los dispositivos electrónicos como desearían sus padres.

6. OBJETIVOS

6.1. OBJETIVO GENERAL

Enseñar a los niños de quinto grado de primaria historias tradicionales de la región de una manera entretenida.

6.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Identificar y seleccionar las principales historias tradicionales de la región y el material existente que les concierne.
2. Identificar las principales formas y ambientes de aprendizaje de los niños, para definir una alternativa de reconocimiento eficaz y entretenido para las historias tradicionales.
3. Identificar las tendencias gráficas y narrativas que atraen a los niños.
4. Analizar las historias tradicionales seleccionadas y determinar conceptualmente las adecuadas para la pieza final.
5. Emplear una metodología de diseño que permita dar solución al problema y testear el producto.

7. CONTEXTO

La investigación para desarrollar el proyecto se realizó a partir de la evidencia del problema en los niños que comprenden entre los 9 y 12 años que por lo general en esta edad se encuentran cursando quinto año de primaria. Un lugar como la escuela permite ubicarlos directamente en el campo de aprendizaje el cuál es el principal emisor del conocimiento, cuyas formas de darlo a conocer han sido secundadas actualmente por un método facilista e individualista que va de la mano con el mal uso de la tecnología, conceptualizándola a tan temprana edad para los niños como un todo, un todo para conocer, un todo para jugar, un todo para compartir.

La importancia que se le da a la transmisión de este tipo de conocimiento “ancestral” es fundamental para determinar si este pasa a ser parte o no dentro de la formación integral de los niños y el cambio de su representación conocida por la

tradición oral o la lectura de los libros ha suscitado este vacío donde el niño perdió el estímulo y el interés por todo el encanto que nuestras historias, mitos y leyendas traen consigo si estas no son representadas a través de una pantalla.

De igual forma la observación de los niños en su ambiente escolar también facilita el análisis previo de su conducta al trabajar en conjunto y en el desarrollo del campo recreativo que la escuela da lugar donde logramos captar la poca interacción con juegos que se destacan entre otras generaciones, eran simples, de movimiento, de curiosidad y empatía entre sí, juegos remplazados nuevamente por los avances tecnológicos de hoy en día y el mal uso que de estos se ha enseñado.

En la actualidad es muy fácil la accesibilidad a los medios digitales de información, de tal forma que niños desde los 6 años ya saben lo que es una aplicación y como descargarla a placer. En los estratos 2 y 3 se hace evidente este tipo de situaciones donde los pequeños ya casi no juegan entre sí, ahora buscan la forma de encerrarse en un cubículo a jugar en línea o en los teléfonos de sus padres sin tener ningún control de la navegación. En la investigación que se realizó en la escuela de Miraflores ahora extensión del colegio CCP (ciudad de pasto) ubicada al suroriente de la ciudad de pasto en la comuna 4 se hace evidente que el único espacio donde se ve que los niños juegan de forma tradicionales es en las instalaciones de la misma, ya que tiene prohibido el ingreso de teléfonos celulares y dispositivos digitales que interfieran en el aprendizaje.

8. CONCEPTUALIZACIÓN

8.1. HISTORIAS TRADICIONALES

Las muestras culturales en Colombia se han dado desde mucho tiempo atrás y en gran cantidad, en cada una de ellas se puede apreciar la diversidad religiosa, étnica, de tradiciones, clima, flora, fauna y estilo de vida de cada región en dónde nació. Muestras como la danza, la pintura o las historias tradicionales, expresan claramente este testimonio, siendo esta última uno de los principales temas de este proyecto, se podría definir como pequeños relatos míticos que gracias a la tradición oral han llegado hasta nuestros días.

Desde la antigüedad y gracias al uso de razón de las personas, se han venido creando este tipo de historias de forma colectiva con diferentes objetivos, pues se ha encontrado pruebas de ello que remontan al tiempo de los neandertales, en donde se evidencia una muy posible meditación de la vida después de la muerte, estos individuos, siendo los primeros en tomar conciencia de su mortalidad, elaboraron una narración paralela que les permitiera comprenderla a futuro.

El mito surge por la necesidad de las personas por explicar lo desconocido, para comprender el mundo y de cierta forma, además; tener una guía de comportamiento, de manera que estos relatos vienen a ser mensajes que las personas se dan a sí mismos y a futuras generaciones, haciendo que el conocimiento trascienda y sugiriendo un modo de comportarse de acuerdo a la experiencia e intuición de sus antepasados.

Todo el material encontrado indica que desde la prehistoria los humanos meditaban sobre ideas fuera de su experiencia diaria. El conocimiento que han dejado las tumbas neandertales ha sido de mucha importancia, empezando por su

aporte a los conceptos que nos brinda Karen Armstrong, (2005, p. 13) *“El mito está enraizado en la experiencia”*. En estas tumbas también se encontraron huesos de animales, lo que evidencia la ejecución de un ritual tras la muerte de una persona. Otro dato que arroja el estudio de dichos entierros, es que la temática siempre gira entorno a lo desconocido y jamás estas historias se crean sin un objetivo. *“Adecuadamente entendida, la mitología nos coloca en la postura espiritual o psicológica correcta para la acción apropiada, ya sea en este mundo o en el más allá”*. (Karen Armstrong, 2005, p. 14) Como en el principio, hasta hoy, la mayoría de los mitos en el mundo se han contado acompañados de una enseñanza inmersa en el relato, pues el papel de los personajes en cada historia como sus acciones, insinúan un tipo de comportamiento correcto ante una situación, tal como lo expresan Galindo, García y Valencia (2003, p. 45) *“El mito aspira a que la acción de los individuos haga de lo posible una realidad. Todo mito quiere, en últimas, llegar a ser comportamiento”*

“La elaboración de mitos es una tendencia de todo grupo humano, aunque no siempre los productos de esa inclinación, llamada por nosotros Mitismo, alcanzan a ser mitos. Se trata de una propensión universal, por cuanto es universal la forma como todos los individuos decantan en la memoria y luego comunican sus experiencias vitales, de acuerdo con su importancia y su significado y, en particular, con las intuiciones de muerte o trascendencia que despiertan.

Por este camino las experiencias que cuentan, aquellas colectivamente relevantes, se van puliendo y perfeccionando en el cedazo del “boca a boca”, hasta llegar a las elaboraciones concretas en la memoria que integran la totalidad de la experiencia en el orden trascendente de los fines radicales; es decir, a los mitos. Estos son elaborados por las colectividades en forma espontánea e inadvertida a partir de la decantación de la experiencia común en el tiempo. Según el psicoanalista suizo Carl Gustav Jung (1872-1961), las experiencias comunes a

la humanidad entera generan estructuras psíquicas presentes en todos los individuos, que él llamó Arquetipos, las cuales organizan las experiencias vitales en la misma forma y, ante situaciones similares, generan respuestas y comportamientos semejantes en todas las personas.

El Mitismo opera como una energía integradora que permite descubrir la manifestación de valores humanos en los hechos de la naturaleza. Los sentimientos de pertenencia a la “tribu” que despiertan ídolos del deporte o del espectáculo, las narraciones de estos se intercambian en el grupo, así como las creencias generalizadas sobre actores relevantes de la sociedad, son manifestaciones del Mitismo distintas del mito.” (Galindo et al, 2003, p. 40)

Otra de las principales características del mito se presenta cuando brinda una señal de esperanza en cuanto a la etapa después de la muerte, en la gran mayoría de este tipo de relatos, explica cómo el espíritu trasciende en el final de la vida y, reivindica para el hombre una existencia eterna fuera de un tiempo lineal, como el que transcurre a lo largo de su vida terrenal.

Para que el mito cumpla con su principal objetivo, su contenido debe contextualizarse dentro de los escenarios, temas cotidianos e idiosincrasia de la región, pues no hay mejor forma de enseñar lo desconocido a las personas, que mostrar esta realidad junto a lo más cercano y vivencial que tengan respecto a sus vidas y experiencia. Por tal razón el mito se construye alrededor de la vida misma de cada lugar, y obviamente agregando el toque extraordinario a la hora de tratar de explicar lo oculto en cada relato, de tal manera que la historia con toda su temática excepcional y desconocida, puede llegar a ser creíble y deje en el público una pequeña guía de comportamiento.

La cultura colombiana viene a ser una cultura mixta, pues es el resultado de la mezcla de la hispana, africana e indígena. Gracias a este choque se pueden notar elementos en la construcción colectiva de las historias tradicionales de Nariño, elementos esotéricos o místicos, que, junto con lo cristiano y espiritual, le dan a las a estos relatos un sentido mítico y moral. Los mitos campesinos nariñenses, como los del resto del país poseen estas características, que sugieren un comportamiento hacia el bien, pues en cada relato se muestra como los personajes son castigados o recompensados según su proceder.

En la ciudad de Pasto, aunque con menor intensidad, todavía se recuerdan y cuentan estas historias creadas por el imaginario colectivo de nuestros antepasados, y claro, con el pasar del tiempo se modifican en cierta parte, de manera que los receptores de ellas las puedan interpretarlas como vivencias y sucesos del pasado, que a fin de todo, ese ha sido siempre el principal objetivo. A pesar de existir muy poco material bibliográfico respecto a este tema, se ha tenido la suerte de encontrar gente de avanzada edad con gran conocimiento ancestral, personas que muy amablemente relataron las historias que sus padres y abuelos les narraron en algún momento de sus vidas como una forma de guía ética y entretenimiento, entre los relatos que se encontraron están mitos y leyendas como:

Camuestes, El Enlazador de Nubes en Imues

El Cueche Blanco

El Carhunco

El Gualcala

El Padre Descabezado

El encanto de la Laguna de Cumbal

La Piedra de los Matrimonios

El Fumao

El Guando
El Duende
La Formación de La Cocha
El Riviel
El Niño Jesús de La Chorrera
El Fantasma del Camino
La Viuda
La Turumama (Ilorona)
La Pata Sola
La Tunda
La Imagen del Diablo en la Catedral
La Madre Monte
El Chutún
La Vieja del Monte
Las Brujas Voladoras de Sapuyes
El Encanto de la Laguna de Cumbal
Recogiendo Pasos
La Imagen de la Virgen de Las Lajas
El Curandero a Distancia
El rito de las calaveras
La procesión de la otra vida
El Misterio de la Humeadora
La Dama del Taxista
La Vieja
El Guardián de las guacas\$
El Poblado de Males, hoy Córdoba
El Guagua Auca
Funerales Indígenas en la Región Andina
Hielo de muerto

8.1.1. El Carbunco

También conocido como “el Perro del Diablo” se dice que es un animal de color oscuro, que tiene la apariencia de un perro muy grande, con una joya sobre su cabeza que emana luz y ojos que destellan fuego, según lo que cuentan los ancianos, existe la posibilidad de que vomite una esfera de oro puro cubierta con joyas preciosas, pero si a la persona que se le aparece el Carbunco tiene ambición en el momento de recibir el regalo; este devora el obsequio y desaparece en la oscuridad de la noche, en otras versiones se cuenta que a quien se le aparezca este demonio, debe quitarle la joya de su cabeza y el carbunco le entregará a cambio todas las riquezas que se desee, pero de igual forma si es una persona ambiciosa; no recibirá nada y el Carbunco se perderá en el mismo momento.

8.1.2. EL Chutún

Es el nombre con el que se reconoce a una criatura pequeña, un niño de ojos azules y rubio el cual vive al pie de la montaña, es muy recurrente que en época de frutos (cherches) se escuche del Chutún. Los viejos sabios habitantes de los campos los tuquerreños con recelo cuentan que este pequeño ser es el protector del bosque y sobre todo de sus frutos, suele aparece muy amigablemente a los niños que entran a los a la espesura del monte a jugar y a comer cherches, se dice que cuando los niños están más entretenidos con este bello ser, él se muestra como realmente es. Tiene todas las características de un niño a excepción de sus pies los cuales no son normales, en vez de pies posee un par de patas de gallo con todo y espuela.

8.1.3. La Madre Monte

Según cuentan los ancestros nariñenses, se trata de una mujer que se fue para el monte en busca del hombre que amaba, siendo maldecida allí por su padre y condenada para siempre a vivir en el monte, está cubierta de hojas, líquenes, musgo y una larga cabellera que sale de un gran sombrero, de tal forma que no se puede apreciar su rostro. Vive en los nacimientos de los ríos o quebradas y se les aparece a las personas que atentan contra la naturaleza y los animales que viven en el bosque, los castiga arrancándoles los dedos o mutilando sus extremidades como un escarmiento para los demás por dañar su montaña.

8.1.4. La Viuda

Se desconoce el origen de esta historia, pero es de las que más se cuentan versiones, en Nariño se describe a la viuda como una mujer de aparentes 60 años, con ropa negra, falda larga y un manto que cubre su rostro, en otros lugares se dice que al principio se muestra como una dama muy atractiva para cautivar a sus víctimas, pero se da a conocer tal como es en el momento del encuentro. Las historias de la Viuda, coinciden en que se originó cuando una esposa enamorada se entera de las infidelidades de su amado ya estando muerta, lo que la lleva a realizar un pacto con el diablo para vivir eternamente atormentando a los hombres infieles y vengando a las mujeres engañadas.

Se les aparece a este tipo de hombres manipulándolos con ilusiones y llevándolos hasta el cementerio, en donde los deja inconscientes y con un temor que los termina enfermando de Espanto, de forma tal que si no reciben las curaciones adecuadas; podrían morir y ser abandonados por sus esposas tal como lo hubiera querido la Viuda como venganza.

8.1.5. Las brujas voladoras de Sapuyes

Las brujas son mujeres malvadas reconocidas sus cualidades físicas recurrentes en casi todos los cuentos, leyendas o historias populares, mujeres que vuelan en escoba, visten de negro, sombrero en punta, nariz puntiaguda y con una verruga etc. Se dice son mujeres que decidieron entregar su vida a la magia, habitar en este mundo poniéndola en práctica y atemorizando con la muestra de sus poderes.

Lo cierto es que cuándo se cuentan experiencias sobre encuentros con las llamadas “brujas” responden a una entidad femenina relacionada con un maleficio o encanto, cuyas acciones y apariciones no tienen como fin hacer el bien, las personas temen se los lleven o a sus niños para cumplir con los mencionados rituales o conjuros que hacen parte de sus quehaceres como brujas.

En la región de Sapuyes ubicada al sur del departamento de Nariño Existen una gran cantidad de historias relacionadas con las brujas, muchos de sus habitantes cuentan y datan de que las han visto en diferentes lugares de la región y dan fe del respeto hacia ellas tanto por su sabiduría como por sus poderes y aseguran que siempre antes de tomar vuelo ellas se encomiendan diciendo: “sin Dios ni santa María

8.1.6. El duende

En los relatos escuchados, no se puede precisar o deducir el origen del Duende, de este se habla como una representación ya existente, validado por sus acciones buenas y malas, manifestándose como una persona de tamaño pequeño, por tal razón varios de quienes relatan (en su mayoría) lo señalan como un niño que de acuerdo a su color; blanco o negro realiza actuaciones benévolas o malvadas, un ejemplo de esto es asociar al duende blanco con regalos como dulces, flores o leche, los cuales ofrece a quienes han sido “endeudados” por su magia, por un

misterio que cautiva y domina. Caso contrario sucede con la asociación hacia el Duende negro, el cual se caracteriza por acciones desagradables que denotan miseria y suciedad, una muestra es las ofrendas dadas por este, como estiércol de animales, partes del cuerpo de los mismos, cabelleras etc.

8.1.7. El gritón

Se puede decir que el Gritón es la representación de la huella que deja la gran desesperación de morir, la última acción que pudo hacer un hombre que amaba vivir, y cuya vida fue arrebatada en el momento en el cual más la disfrutaba, en el momento en el cual él sentía el amor a plenitud.

Cuentan quienes han oído hablar de este personaje, que aquel hombre grito con tanta fuerza antes de morir, que en aquel grito pudieron sentir quienes lo escucharon aquella noche la penumbra de mil almas podridas y condenadas, el grito de aquel hombre que no se pudo contener al llegar a casa y ver a sus hijos degollados y su esposa lamiendo el cuchillo, otros cuentan, que fue cuando su esposa quien era el amor de su vida lo ahogó en el río. Sobre el origen de su legendario grito hay muchas versiones, pero todas coinciden en que quien lo escucha se estremece y no lo olvida, teniendo la particularidad de que si este es escuchado como si estuviera distante, muy despacio, entonces quiere decir que el fantasma del gritón se encuentra muy cerca y si por el contrario este se escucha muy fuerte es porque se encuentra lejos, pero ya se lo ha encontrado y quienes escuchan su grito sólo desean morir.

8.1.8. El padre descabezado

Muchos cuentan que lo han visto, a medianoche y con una sotana grande de color oscuro con un cordón grueso alrededor, otros lo han visto paseándose por las

calles de los pueblos en semana santa muy cerca de la medianoche, las personas de antaño aseguran que el padre descabezado fue decapitado a causa de sus amoríos con una mujer, al enterarse sus superiores de su descenso pecaminoso decidieron decapitarlo, su alma en pena vaga en busca de calma y perdón.

8.2. FORMAS Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE INFANTIL

No es un secreto que para los niños el juego es la actividad más importante en sus vidas, de hecho, cuando están jugando, necesidades fundamentales como dormir y comer pasan a un segundo plano, se inmiscuyen tanto en el juego que cuando se lo adopta en los escenarios escolares como método de aprendizaje, este también pasa a un segundo plano, pero logrando su objetivo, pues existe en los infantes un sentido inagotable de competitividad, juego y diversión.

Gracias a la técnica de recolección de información “Mosca en la pared”, se pudo observar que los estudiantes de quinto grado están más a gusto cuando aprenden por medio de trabajos en grupo que cuando el profesor les dicta clase, son autónomos y entre ellos mismo existe un cierto grado para llevar una buena convivencia, incluso cuando uno que otro estudiante hace bromas o se sale un poco de la línea de trabajo del salón, ellos vuelven a sus deberes sin dejar a un lado su espontaneidad y actitud competitiva casi en todo momento.



Figura 1: Cámara oculta en Salón de clase

8.3. LOS JUEGOS

El juego es una actividad libre en la que los niños descubren, interpretan y aprenden sobre la realidad que los rodea, además su práctica hace que se desarrollen en ellos muchas habilidades que les permiten idear situaciones sociales y ensayar conductas frente a problemas planteados o que ellos mismos improvisan, todo esto acompañado de fantasías creadas a partir de sus impulsos, sueños y emociones, que hacen de cada juego una práctica divertida, atractiva y adictiva.

Como lo dice Claparède (citado en Chateau, 1958, p. 4) “En el niño, el juego es el trabajo, es el bien, es el deber, es el ideal de vida. Es la única atmósfera en la cual su ser psicológico puede respirar y, en consecuencia, puede actuar” es el medio y la oportunidad que tiene para desarrollarse sanamente en el ámbito familiar, social y educativo. Obviamente el juego no representa totalmente la vida del niño, pero cuando juega, es absorbido por completo por el juego y es ahí donde encuentra

todo lo que necesita para desarrollar sanamente su vida, pues los niños desde el momento en que empiezan un juego, lo hacen de la forma más seria posible para ellos, donde todos son iguales, aprendiendo desde ya valores como la honestidad, respeto, cooperación, etc. Desde el momento en que el niño juega con otros niños, empieza a comprender a los demás, aprende a ser leal, a compartir y a socializar en diferentes ámbitos. Además, incentiva el trabajo en equipo, mejorando sus habilidades sociales,

Adquiere cualidades que a futuro definirán su personalidad, como ser solidarios, responsables y equitativos, por lo que serán capaces de enfrentar sus problemas cumpliendo con las normas, examinando la situación que la vida les ponga en su camino.

8.3.1 El Juego en la educación

Una de las misteriosas características del juego, es que guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego. En palabras de Catherine Garvey (1977, p. 15) “Si el juego fuese, precisamente, un brote único, aislado, una aberración ampliamente difundida, pero temporal e inocua, de la infancia, sería quizá interesante como hecho, pero su estudio tendría escaso valor científico. Sin embargo, el juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales.”

“El papel pedagógico del juego no se limita a la adquisición de los datos útiles al pedagogo. El juego origina muchas actividades superiores, si es que no las origina a todas, arte, ciencia, trabajo, etc. Constituye por consiguiente como el vestíbulo natural de esas actividades; por su intermedio el niño puede llegar a ellas. Se concibe entonces que se haya podido buscar en el juego un medio de

educación” (Chateau, 1958, p. 112) Las actividades que el niño realiza mediante el juego, son pre-ejercicios para actividades futuras, ya sea por imitación, deseo, experiencias etc. Se fomenta en los niños la adaptación a la realidad, desarrollan su inteligencia y su alma para enfrentarse a la vida social y al trabajo en las siguientes etapas de su vida.

8.3.2. Los Juegos de Rol

RPG (del inglés role-playing game) en los juegos de Rol, como su nombre lo dice; cada participante tiene un papel que interpretar, este se elige de acuerdo a su gusto y aptitudes o se le asigna deliberadamente al inicio del juego. El rol que desempeña cada jugador se desarrolla también sobre un ambiente ficticio, el cual es planteado en el guion del juego, este espacio en algunos casos es modificable por decisión colectiva, cada participante debe conocerlo ya que tiene que desplazarse de acuerdo a las reglas y poder cumplir con los puntos requeridos para ganar.

De acuerdo a las etapas de los niños, planteadas por Jean Piaget, en la última etapa de los infantes es cuando se da preferencia por los juegos de reglas, sobre todo a los juegos en los que las reglas son de nivel general, puesto que los niños pueden crear unas nuevas y combinar el sistema del juego con otros que ya conozcan, dando pie al desarrollo de la creatividad y su capacidad de interacción social.

Como define Shenk Danzinger “Los juegos de construcción y de reglas fomentan la adaptación a la realidad, practican la subordinación a las leyes de la colectividad y dan oportunidad de acreditarse en el marco de la colectividad y de luchar personalmente por el grupo, del cual se siente uno parte” (citado en Paul Moor, 1981, p. 82) Gracias a esto, se logra inculcar en los niños una capacidad de

superación de obstáculos sin infringir las normas, que por supuesto le ayudarán en el futuro para salir adelante en muchos aspectos de la vida real, y a aplicar un concepto de victoria y competitividad transparente y meritorio.

Otra característica importante de los juegos de rol es que tiene piezas coleccionables como tastos, estatuillas y cartas, lo cual es de gran valor representativo para el grupo objetivo al que va dirigido este proyecto, “Durost, que interrogó a alrededor de 10.000 niños y adolescentes de 8 a 20 años sobre sus intereses de coleccionistas, la edad más característica de este gusto se encuentra entre los 8 y los 13 años: según L. Danzinger, el 100% de varones y el 91% de niñas de 11 a 12 años hacen colecciones; resultados que confirman otras encuestas.” (Chateau, 1958, p. 128).

8.4. INGENIERÍA DEL PAPEL

En la actualidad existe una gran diversidad de técnicas acotadas dentro de la ingeniería del papel. Origami, Kirigami, Makigami, troquelados, pop up, pop out son algunas de las técnicas más conocidas para trabajar el papel y darle un provechoso valor agregado más allá de la imagen. Encontramos muchos de estos sistemas que trabajan en conjunto aplicados al diseño, Libros, animaciones, juegos, tarjetas, publicidad, esculturas, arquitectura por nombrar algunos.

8.3.1 Pop Up

El pop up es una expresión del idioma inglés que tiene como significado “surgir o aparecer” no obstante fue hasta (Gema Hernández Corralón 2016) “1932 cuando la editorial americana Blue Ribbon tituló *Pop-up Books* (libros que saltan, emergen o brotan) a una colección infantil de despleables” desde ese momento y hasta nuestros días el termino pop-up se convirtió en un onomatopéyico anglicismo sustantivado en todo el mundo para referirse a cualquier libro con elementos

móviles. De esta manera es como se conocen a los libros desplegados o Pop-up Books. Y son una serie de piezas móviles incrustadas, adaptadas y cuidadosamente acomodadas de tal forma que permiten que el libro se cierra casi por completo, pero que al abrir sea toda una experiencia, las piezas del libro en algunos casos adquieren armónicamente cierto grado de movilidad y en otros simplemente el hecho de abrir el libro ya genera un despliegue tridimensional literal de su contenido visual.

En un principio los libros desplegados o Pop up book nacen con temáticas como la astronomía, medicina, navegación, religión y ocultismo, una de las primeras piezas conocidas según Jean Trebbi (2012) son “las Volvelles (discos móviles de papel) aparecen por primera vez en un manuscrito del siglo XIII, *Chronica Majora*, del monje inglés Matthew Paris” (p 08). En la actualidad los Libros animados tienen su fuerte en la interacción con el lector joven, sobre todo los niños, su característica principal es brindar a quien lee una participación ilimitada, transformando su contenido de distintas maneras, los libros desplegados han evolucionado de tal forma que existe gran diversidad de técnicas aplicadas y contenidas en un solo libro. Las piezas pop up tienen un éxito asegurado, y es por eso que existen bibliotecas con estanterías llenas de libros y juegos de todo tipo que aún sorprenden al abrirlos.

Troquelados: Los troquelados son menos antiguos del Pop Up pero no menos importantes, nacen en el siglo XIX con la idea de innovar dentro de la literatura infantil, pues sugieren otra perspectiva con más profundidad en cada pieza. Al ser combinadas con otros sistemas relativos al pop up generan magia y roban la atención de quien los percibe.

Existen también los multitroquelados, son piezas conformadas por otras piezas adicionales al troquel las cuales funcionan como una unidad.

Pop - outs: Son sistemas de pestaña o tiraderas, básicamente son piezas pop up las cuales están compuestas por varios cuerpos armónicamente unidos. Este tipo de pieza tiene que ser accionada a través de pestañas. Al ejecutar tal movimiento suele surgir la magia de dicha pieza.

8.5. ART TOYS

Juguetes para adultos o Art Toys. Son piezas coleccionables producidos en forma limitada por diseñadores y artistas, nacen en la década de los 90s en Japón, con la intervención en algunas piezas tridimensionales de compañías tales como Bounty Hunt y MediCom Toy Inc. Pero se considera como pioneros a dos artistas multimediales de la época. Michael Lau y Eric So quienes trabajaban en hong kong diseñando piezas en soft vinyl (vinilo suave) un material moldeable que permite unos acabados impecables. Su trabajo tuvo tanta trascendencia que en definitiva cambió la forma de ver los juguetes, dejaron de ser simples piezas de diversión para convertirse en verdaderas obras dignas de estar en un museo.

El verdadero atractivo de los Art toys es que son piezas de colección en ediciones limitadas, por lo general son intervenciones o creaciones de artistas quienes dejan su sello en dicha creación. Con los años fabricar art toys dejó de ser un pasatiempo y se convirtió en tendencia artística de talla mundial.

Uno de los juguetes más emblemáticos dentro de los Art toys son los Munnys. Un diseño fabricado en serie y producido por la empresa Kidrobots MT el cual consta de: un cuerpo macizo, dos brazos y cabeza desmontable. Conocido mundialmente por su versatilidad al momento de intervenirlos. En la actualidad pueden llegar a tener valores muy elevados dependiendo siempre de su originalidad y de la cantidad de copias que existan en el mercado.

9. METODOLOGÍA

9.1. DESIGN THINKING

El Design Thinking o pensamiento de diseño es una metodología enfocada en el sentir del usuario para quien se diseñará el producto, puesto que ofrece técnicas en las que el diseñador se pone realmente en los zapatos del grupo objetivo; observación, charlas, vídeos, y más medios por los cuales se puede involucrarse a un grado de empatía tal, que se conozca la problemática como propia y de esta manera lograr una solución pertinente e innovadora. Se decide trabajar de esta forma dado que la solución gráfica a la que se tiene que llegar depende en gran parte de las necesidades, entorno y características de los niños, como también de sus gustos y preferencias

9.2. DESCUBRIR

En esta etapa se plantea un desafío a partir de una problemática que se tiene que solucionar de manera innovadora, para esto se realizó un análisis de quienes estaban implicados directa e indirectamente, en el Design Thinking a estas personas se les denomina Stakeholders.

Para empezar, se hizo un Card sorting en donde se describe lo que se necesita conocer de cada uno de los Stakeholders, se formula pequeñas frases en “post it’s” para los diferentes grupos que serán resueltas de distintas maneras de acuerdo a la relación que tengan con los niños. Los Stakeholders que se entrevistaron fueron: expertos en nuevas tecnologías, personas de la tercera edad, docentes de primaria, estudiantes de secundaria, gente que ha trabajado en proyectos con niños, cuenteros y grupos de teatro. Para el caso del grupo objetivo

se realizaron técnicas de observación como La mosca en la pared; que consiste en dejar cámaras escondidas registrando el comportamiento real del grupo objetivo, esto da una idea real de su reacción en situaciones a las que normalmente no se podría tener acceso, como a sus clases, hora de juegos o tiempo para hacer sus deberes. Con la mosca en la pared se pudo detectar a ciencia cierta lo que los alumnos hacen en su tiempo libre y su inclinación a la hora de buscar entretenimiento. También se llevaron a cabo talleres y charlas informales con los niños para involucrarnos y averiguar sobre sus gustos y tendencias en cuanto al tema gráfico y narrativo.



Figura 2: Entrevista con docente

Las personas entrevistadas fueron:

Oswaldo Granda - docente

María Dolores Aza - Persona Tercera edad

Luz Dilia Jaramillo - Persona Tercera edad

Andres Mora Rivera – comunicador

Wilson Caicedo - Director de teatro

Carolina Mejía – Docente de lengua Castellana
Ema Ríos – Tercera edad
Doris del Socorro - Madre de familia
Lidia Riascos - Madre de familia
Carlos Andrés Portilla – Docente Castellano e Ingles
Ximena Ríos - Madre de familia
Wilson Melo – aporte con historias
Luis Alfonso López Chapuel – aporte con historias
Constanza Salazar – Madre de Familia
Arturo de la Cruz - nuevas tecnologías
Carolina Ortega – Estudiante de bachillerato
Angie Ordoñez - Estudiante de bachillerato
Sonia Patricia Tovar – aporte con historias
Serbio Tulio Ríos – aporte con historias
Luz María Trinidad Muñoz – Tercera edad



Figura 3: Entrevista con actor de teatro infantil

9.2.1. Grupo objetivo

La investigación se realizó con los niños de quinto grado de primaria de la institución educativa CCP sede Miraflores, ya que el rango de edades en este grado va de los 9 a los 12 años, edad en la que, según Piaget, se constituye el periodo de los juegos de reglas y desde allí sigue evolucionando durante toda la vida, como, por ejemplo, en actividades deportivas, cartas, ajedrez, etc. A esta edad los niños pasan por una etapa llamada Madurez infantil, o culminación de la tercera infancia, es un periodo de sus vidas en el que se desarrollan sus habilidades sociales, por lo que es conveniente que se involucren con este tipo de juegos y actividades en las que implique interactuar en grupos o en “pandillas” como lo llaman algunos autores.

Una partida en este tipo de juegos de rol puede durar varios minutos y hasta horas, no se tiene una estimación de la duración media de un juego más allá del jardín; “pero es sabido que esa duración va creciendo que los niños de 10 años pueden a veces pasar un recreo de una hora en la misma actividad lúdica, lo que es común en niños de 12 años” (Jean Chateau, 1958).



Cuadro 1: Card Surfing

9.3 INTERPRETAR

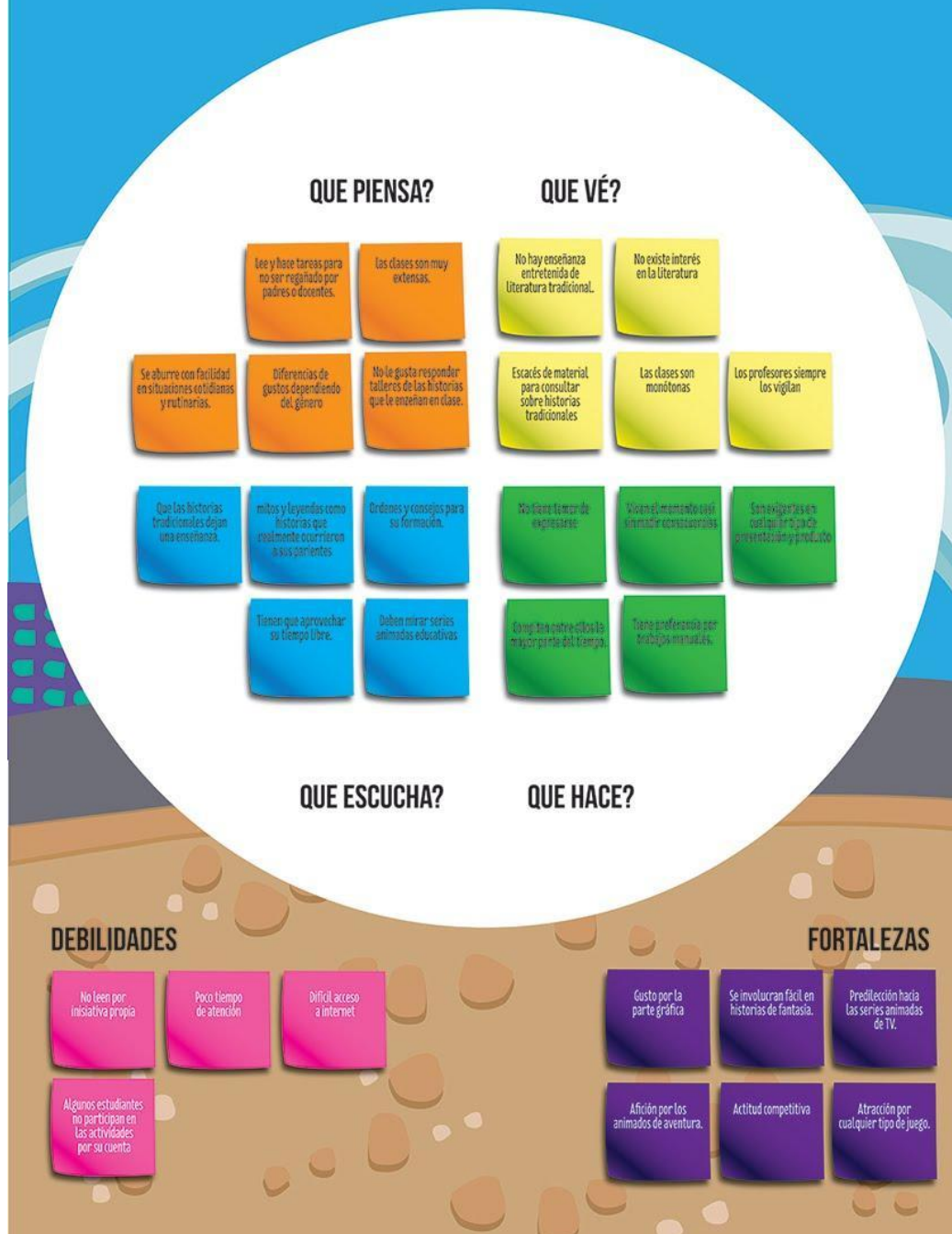
Este es uno de los puntos críticos, en esta etapa se pretende enfocar de manera clara y concisa los pilares que van a soportar todo el peso del desarrollo del proyecto, se definen y redefinen los conceptos basados en las experiencias adquiridas del acercamiento a los usuarios y su entorno vivencial.



Figura 4: Taller con animados y cartoons

Todo esto de acuerdo a la información capturada en vídeos, fotos, talleres y a las “card insights” más relevantes de cada proceso dentro de la investigación. Con esto se puede comprender a un nivel más profundo las necesidades del usuario, lo que hace, ve, escucha y piensa respecto a la problemática, como también las debilidades y fortalezas que se encuentran inmersas en los resultados de la investigación.

CÓMO HACER QUE LOS NIÑOS DE PASTO CONOZCAN LAS HISTORIAS TRADICIONALES DE MANERA ENTRETENIDA?



Cuadro 2: Mapa de empatía

9.4. IDEAR

En el proceso de idear ya se ve inmersa la parte creativa, y con toda la información que ya se tiene a estas alturas del proceso, se comienza a generar múltiples propuestas con un solo enfoque y sin limitaciones técnicas para dar rienda suelta a la imaginación, lo que obviamente brinda una multiplicidad de resultados.

Los resultados son una gran cantidad de posibilidades con diferentes perspectivas dependiendo de los elementos incluidos en cada grupo de trabajo, con esta gran cantidad de variables se logra alcanzar un índice más alto en cuanto se habla de innovación y diversidad.



Figura 5: Taller de lluvia de ideas

Con la ayuda de distintos grupos interdisciplinarios se genera una serie de gráficas, maquetas, conceptos e ideas que dan paso a distintas soluciones, sin comprometerse sentimentalmente con una. El valor de este ejercicio reside en que se puede fallar varias veces y aprender de la retroalimentación y críticas de los compañeros del grupo después de exponerlo como si ya fuese usado en la vida real. Además de que no genera mayor repercusión en el bolsillo, pues todas estas ideas se desarrollan en maquetas con ayuda de papel, lápices de colores, legos, y otros elementos infantiles.

Al terminar el taller de creatividad y después de analizar la información que arrojó todo el proceso, se llegó a la conclusión de realizar un juego de mesa Pop Up sobre historias tradicionales, lo que obviamente es una forma entretenida en la que los niños pueden aprender y conocer acerca de este tema.



Figura 6: Taller de maquetación

9.5. PROTOTIPAR

Alcanzado este nivel, llega la hora de poner a prueba el resultado de todo lo adquirido anteriormente en la investigación y los talleres de creatividad, los primeros acercamientos son testeos por parte de los grupos de trabajo inherentes y personas vinculadas quienes conocen el proyecto de una manera más detallada, para pasar a realizar una prueba simulada, todo esto con el fin de conseguir nuevos ajustes, corregir, y dar la mejor solución al desafío para realizar la pieza final.

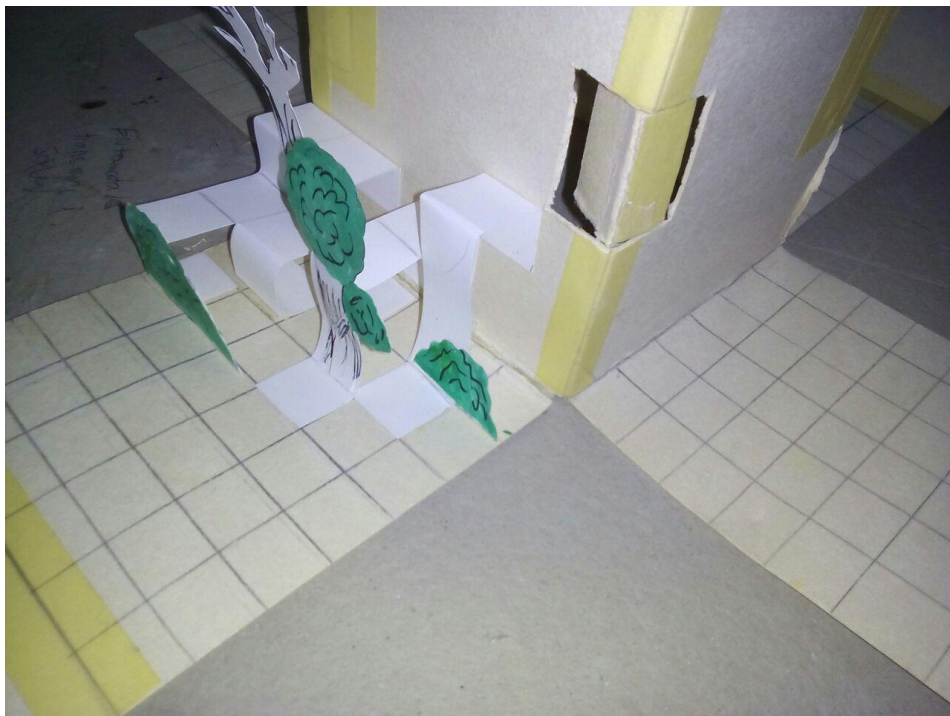


Figura 7. Prototipo 1

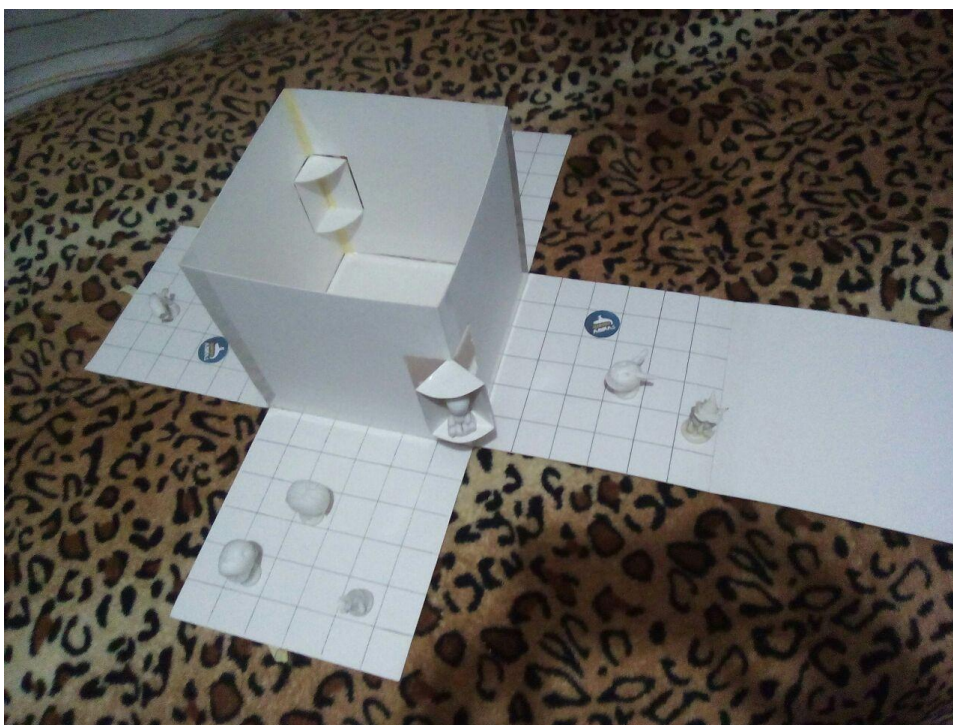


Figura 8: Prototipo2



Figura 9: Prototipo 3

10. PROCESO GRÁFICO

10.1. DISEÑO DE MARCA

Después de optar por hacer un juego como solución al desafío planteado, se inició por buscar un nombre que representara su dinámica y temática al mismo tiempo, representando así la acción principal en la jugabilidad y mencionando a los protagonistas de la pieza gráfica, de manera que se decide por “Cazadores de ánimas” en representación a todo lo que se pretende comunicar por medio del nombre.

10.1.1. Referentes

Luego de definir el nombre, se investigaron referentes gráficos acordes al tipo de juego, grupo objetivo y concepto que se deseaba llegar. Entre los que se encontraron para tener en cuenta a la hora del diseño de marca están:

Dragomon Hunter: Es un juego de Rol creado por X-Legend y distribuido por Aeria games, Se ejecuta bajo plataforma Windows y se desarrolla bajo una temática anime. Su dinámica consiste en derrotar y atrapar hasta cien monstruos distintos.

La marca de este juego está compuesta por elementos de gran volumen y apariencia 3D en la parte tipográfica y Pictográfica, aunque el diseño del texto es limpio, tiene un texturizado y una extrusión que le dan un acabado duro y algo rígido, claro está, sin perder legibilidad e impacto gracias a la paleta de colores usada en el texto y la composición con el pictograma.



Figura 10. Logotipo Dragomon Hunter

Comic ConQuest: Es un juego basado en el cosplay con plataforma en PC, Mac y otros, en donde los jugadores pueden crear un personaje a partir de sus gustos desde el cómic, la fantasía o ciencia ficción. Su marca presenta elementos tipográficos y pictográficos fuertemente contrastados por la paleta de color, además de este tratamiento cromático, el texto presenta atributos de textura, brillos y sombras que dan una apariencia en 3D a la marca.



Figura 11. Imagotipo Comic ConQuest

10.1.2. Bocetación marca

Teniendo en cuenta lo anterior se empieza un proceso de bocetación basado en conceptos como el efecto sorpresa que surge del Pop Up, además un elemento pictográfico que viene desde la creación de un personaje acorde a la temática del juego, que denote misterio y susto dentro del ámbito infantil.

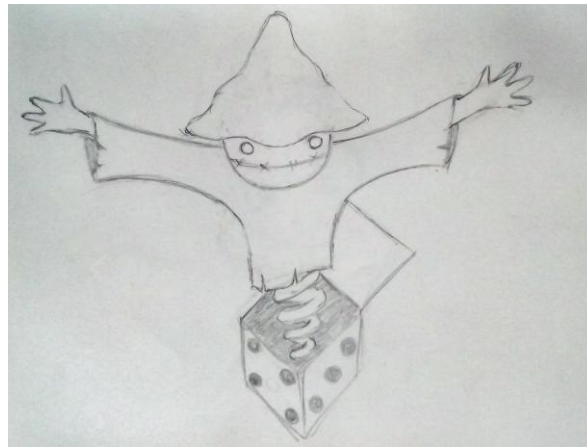


Figura 11. Boceto1 para marca



Figura 12. Boceto de marca 2

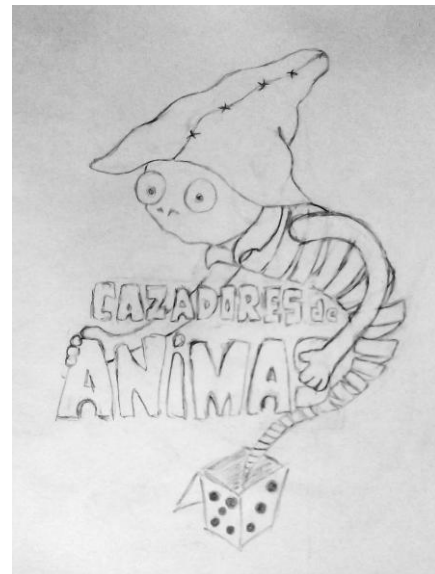


Figura 13. Boceto de marca 3

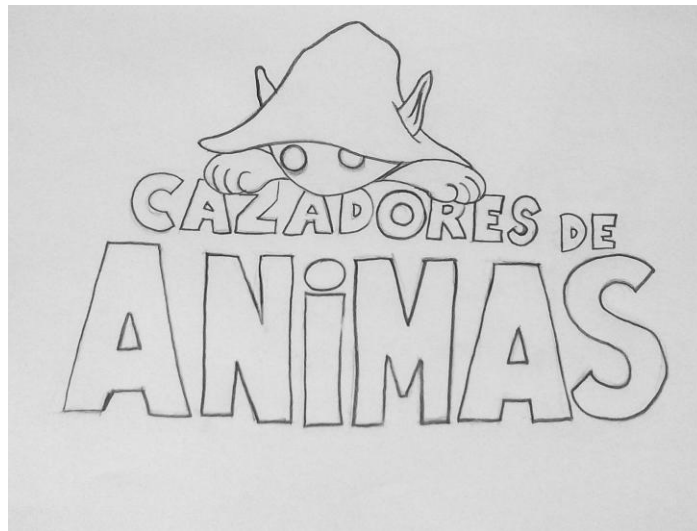


Figura 14. Boceto de marca 4

10.1.3. Manejo tipográfico

Se usa este elemento en una posición dinámica y con un kerning ajustado, puesto que se pretende denotar flexibilidad y armonía desde la marca, también se decide trabajar con la tipografía en caja alta para presentar un ritmo suave sin ascendentes o descendentes, pues se maneja el texto en dos líneas y se quiere mostrar estabilidad para superponer las palabras en la línea base.

Se decide trabajar con una tipografía principal pesada denominada DK Sticky Toffee, con grosor amplio y de remates rectangulares, pues se pretende formar un imagotipo en donde la ilustración y el texto obtengan igual impacto visual.

**A B C D E F G H I J K L M N
Ñ O P Q R S T U V W X Y Z**

Figura 15. Tipografía principal DK Sticky Toffee

Para la tipografía secundaria se utiliza una opción de escritura con caracteres sueltos en caja baja, denominada por el autor como “Sala de fiestas”, legible, pero a la vez dinámica y consecuente con un patrón, pues el eslogan está compuesto por varias palabras y se encuentra en la parte inferior del imagotipo con un puntaje mucho menor pero legible obviamente.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O
P Q R S T U V W X Y Z

Figura 16. Tipografía secundaria en caja alta Sala de fiestas

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p
q r s t u v w x y z

Figura 17. Tipografía secundaria

10.1.4. Propuesta final de marca

Hasta la propuesta final no hubo cambios sustanciales, pero se simplificó la parte pictográfica y se dio un tratamiento de extrusión y otros efectos vectoriales para dar dinamismo y volumen a la tipografía. Aparte de esto se bordea totalmente el imagotipo para que sea legible en su totalidad, puesto que tiene una paleta de color amplia, al igual que las plataformas sobre las que tiene que ubicarse dentro del juego.



Figura 18. Propuesta final de marca

Para los valores de proporción del imagotipo se toma como valor de X a la letra “O” de la palabra “cazadores”. de tal forma que para la reproducción de la marca no se distorsione, se debe realizar a 10X de altura por 10X de ancho, la tipografía secundaria debe tener 3/5 de X, el borde negro que rodea la marca debe ser de 5/5 de X de grosor, y la posición del elemento pictográfico se debe ubicar de acuerdo a las diagonales y con una altura de 5X, teniendo en cuenta las intersecciones de estas para ubicar elementos importantes como los ojos o dobles del sombrero.



Figura 19. Proporciones de marca

10.1.3. Paleta cromática

Se usaron estos colores en la marca pensando en la psicología de cada uno, como es sabido que el naranja es uno de los predilectos por la niñez, se ha usado en diferentes tonos para el acabado de la palabra principal, y se empleó el color rojo para contrastar y dar mayor calidez al conjunto. El componente de misterio se lo trató de mostrar en la vestimenta del personaje con un color violeta azulado como es típico en temáticas de susto y misterio.

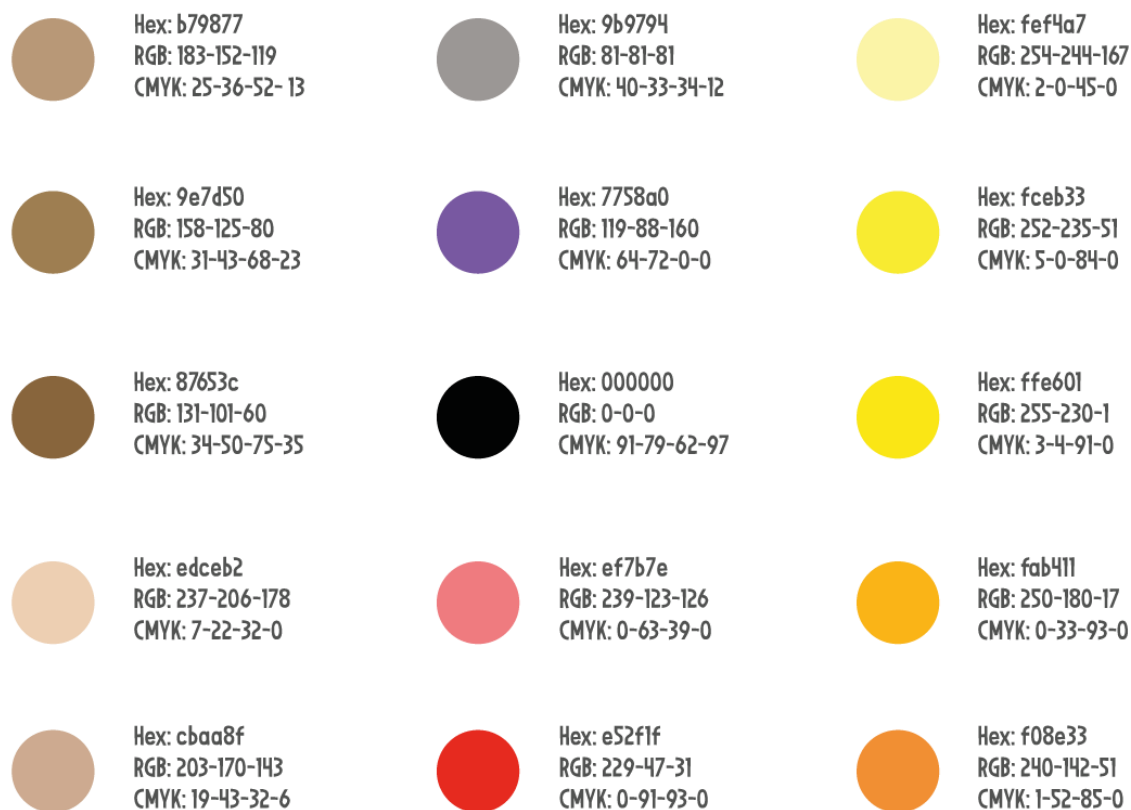


Figura 20. Paleta cromática marca

10.2. ANÁLISIS Y SELECCIÓN DE PERSONAJES

Después de acotar las historias tradicionales representativas del departamento en sus diferentes versiones, se opta por ocho de ellas para diseñar las miniaturas que serían las ánimas del juego. Cada narración comparte un imaginario común entre varias personas y se rigen en entorno a un solo espanto o ánima, razones por las cuales se pudo construir dichas piezas.

A partir de los distintos relatos se logró captar los rasgos físicos y psicológicos de cada personaje, pues, aunque los relatos difieren de una persona a otra, se

conserva una línea en la historia y determinadas características en la forma de actuar y descripción de cada espanto.

De esta manera se consiguió elaborar las correspondientes fichas técnicas para cada personaje, información que a futuro se tuvo en cuenta para la elaboración de cada uno. Esto junto con los referentes gráficos y las preferencias de los niños, llevaron a un proceso de bocetación y fabricación de personajes que serían las fichas protagonistas en el juego.

10.2.1. Elementos adicionales

Además de la selección de estos personajes, también se pensó en otros relatos que formarían parte de la jugabilidad y aprendizaje de los mitos, aunque más cortos pero no menos importantes, estos pequeños relatos, agüeros y dichos hacen parte de la cultura y tradición de Nariño, por lo que se decidió incluirlos como elementos que ayudarían al desarrollo de las partidas y aportarían significativamente con conocimiento ancestral sobre las historias que estamos tratando.

El Guagua Auca: Cuando Pasto no era más que lomas y chuquias, existían muchos lugares donde había niños aucas, cadáveres de niños pequeños recién nacidos que al nacer morían, y como no alcanzaban a ser bautizados perdían la posibilidad de entrar en el reino de los cielos y se quedaban en el limbo, se dice que cuando ellos lloran, es porque los entierran boca arriba, se la pasan en un solo llorar.” Tal vez porque ven el cielo y no lo pueden alcanzar. Por eso siempre pasado la medianoche, cerca de las quebradas si se escuchan un niño llorar es una Guagua Auca.

Calaveras de la buena suerte

Cuando un campesino de antaño encuentra los restos de un cadáver humano y en especial la calavera su comportamiento es muy diferente al de una persona de ciudad. Las personas que habitan y trabajan la tierra tienen cierta creencia al encontrarse con el cráneo de un ser humano por lo general lo toman, lo lavan y seguido de unas cuantas oraciones lo guardan sean en el soberado, o en una cajita en lo alto de la casa junto a sus Santos. Dicen que después de haber alzado la calavera de un finado y haber hecho el rezo, no hay porque preocuparse por dejar la casa sola, cuentan que en esas casas siempre se escuchara como si hubiera alguien, seguramente es el difunto agradecido por el descanso que se le dio.

Hielo de muerto: Es un tipo de enfermedad que se da cuando hay difuntos cerca o algún animal muerto recientemente. Les da a las personas de sangre liviana, por lo general a personas inocente (niños) y consiste en; la pérdida del apetito, escalofríos, fiebre, mirada perdida y visiones. Para curar el hielo de muerto se debe recurrir a un curandero para que le haga el “secreto” con ramas y menjurjes que solo él y la sabiduría ancestral conocen.

Cueche: En la ciudad es llamado arcoíris, pero en el campo es conocido como el Cueche y es un ser gigantesco, maligno, tiene cachos y unos ojos gigantes. Persigue a las mujeres que están embarazadas y surge donde existen nacimientos de agua o cascadas. Se dice que es un ser mítico el cual tiene la capacidad de “miar”, a quien logra mojar su llovizna lo más probable es que se llene de llagas y ampollas las cuales si no son atendidas por un curandero le pueden causar la muerte. Existen dos tipos de “Cueches”; uno negro y uno rojo, donde este último es el más bravo y puede matar de golpe.

Guaca: Son entierros indígenas en dónde se encuentran sus restos humanos acompañados de sus teneres y provisiones tal vez para una vida después de la muerte, entre los más comunes se mencionan maíz, chicha, vasijas de barro y joyas.

Agua bendita: Se usa el agua bendecida por un sacerdote para diferentes cosas, para curar el espanto, alejar espíritus malignos, librarse de maleficios, realizar remedios y bendecir objetos y lugares.

Machete: Se dice que el ruido que hace el machete cuando es golpeado en los árboles o en el piso ahuyenta espíritus malignos.

Mata de marco, ruda y escapulario: Estos elementos son usados como protección para el “Mal viento” cuando se pasa por lugares pesados o se deambula por el campo en horas de la noche.

Mal Viento: Algunos lugares tiene una energía pesada, lo que se conoce como mal viento, en lugares oscuros y poco habitados. En el campo dicen que el mal viento está en los puentes y en las quebradas cuando se pasa a mala hora, que suele ser las 6 de la tarde.

El mal viento o mal aire se da en lugares donde hay muertos enterrados sin reconocer, gente mala que ha muerto pero que después de irse siguen haciendo el mal.

Mal de ojo: El mal de ojo es enfermedad causada por la envidia de una persona a otra voluntaria o involuntariamente y si no se cura a tiempo puede ser fatal, los síntomas son dolor de estómago, dolor de cabeza, vómito y desfallecimiento repentino. Una persona ojeada debe ser curada ya sea por su padre o madre o

por un curandero, por lo general el mal de ojo le da a los niños pequeños cuando los elogian, para evitar el mal de ojo las personas mayores resuelven hacerle un “secreto” a los más pequeños y es amarrar un cordón pequeño en forma de manilla ya sea en el pie o en la mano del niño y hacerle una oración para evitar la enfermedad.

Recogiendo pasos: se dice que las personas recogen los pasos después de morir, esta creencia consiste en que poco después de muerta, la persona suele visitar los lugares donde muy comúnmente frecuentaba y donde mejor y más alegre la paso; Suele escucharse su risa, caminar y algunas veces se han dejado ver por última vez.

10.2.2. Fichas técnicas

El Carbunco

1. Perro o gato
2. Grande de color oscuro
3. Lleva una joya sobre su cabeza
4. Ojos que destellan fuego

El Chutún

1. Estatura pequeña
2. Rostro
3. Ojos azules profundos
4. Cabello dorado
5. Patas de gallina

El Duende

1. Pequeño
2. Regordete
3. Lleva consigo una flauta o un bombo
4. Cubre su cabeza con un Chuta o sombrero muy grande

El Gritón

1. Hombre de edad adulta
- 2 . hombre lánguido y muy sufrido, andrajoso

El Padre Descabezado

1. Viste sotana oscura
2. lleva un cordón en la cintura que cae sobre sus piernas formando un lazo

La Madre Monte

1. Corpulenta
2. Elegante
3. Viste hojas frescas y musgo verde
4. Lleva sombrero alón adornado con hojas y plumas verdes
5. No se le mira bien el rostro porque lo cubren las ramas del sombrero.

Las brujas Voladoras de Sapuyes

1. Alta
2. Delgada
3. Rostro malhumorado
4. Viste de color oscuro

La Viuda

1. Viste de Negro, falda hasta los tobillos y velo

2. Apariencia cadavérica
3. Boca desdentada como agujero negro

10.2.3. Referentes gráficos

Para determinar el gusto de los niños por algún tipo de gráfico en los personajes, se hicieron dos talleres con láminas de los principales programas de Televisión, en los que se mostraban los animados a los estudiantes y por medio de charlas se preguntaba sobre estos programas y el porqué de su gusto por los personajes.

Dentro de los programas más destacados por los niños, están: Jungla sobre ruedas, Las Chicas superpoderosas, Bob el constructor, Pocoyó, Jorge el curioso, Doctora de juguetes y Princesita Sofía. De los que se tomaron como referentes a personajes que gustan a hombres y mujeres en similares proporciones. Tomando también en cuenta el resultado al que se quería llegar se eligen

Jungla sobre ruedas: Es una serie americana para niños en donde la temática principal es cuidar la naturaleza y el respeto por los demás, este llamativo programa está protagonizado por híbridos entre animales y carros de juguete. Se puede destacar en la construcción de los personajes su simpleza, una paleta de color cálida y texturas como formas suaves.



Figura 21. Jungla sobre ruedas, Play House Disney. 2009

Las chicas superpoderosas: Esta serie animada transmitida por Cartoon Network, trata de tres niñas creadas en un laboratorio para convertirse en súper heroínas, cada una con diferente personalidad, pero con un mismo objetivo, salvar a su ciudad “Saltadilla” del mal. Las protagonistas de la serie, llevan un canon de proporción de 2X tomando como unidad su cabeza, colores planos y un borde negro que define cada parte, lo que se puede destacar en el diseño son sus grandes ojos y simplificadas formas que causan gran atractivo en el público.



Figura 22. Las Chicas super poderosas, Craig McCracken. Cartoon Network

Pocoyó: Esta serie multiplataforma producida por Cartoon Network Studios se transmite en cortos capítulos de 7 minutos y se puede encontrar en cine, tv, videojuegos y en la web. Lo interesante de esta producción es que la trama de la

serie se desarrolla sin escenarios, sólo se percibe un fondo blanco iluminado que genera suaves sombras. Los protagonistas son personajes modelados en 3D bastante simplificados y a la vez expresivos, compuestos por formas básicas y de terminaciones curvas muy suaves, una paleta cromática pastel llegando a un tono cálido y de textura plana.



Figura 23. Pocoyó, Zinkia Entertainment S.A. 2003

10.2.4. Referentes tridimensionales

Art Toys: Este tipo de juguetes fueron fundamentales a la hora de diseñar los personajes teniendo en cuenta que serían piezas físicas manipulables en el juego, pues la característica principal de estas piezas es que son minimalistas, personajes simplificados con rasgos y cánones caricaturescos que se adecuan perfectamente al proyecto como tal.



Figura 24. Chris Ryniak. Circusposterus.



Figura 25. Little Wizard: First Year, tramp.com

10.3. DISEÑO DE PERSONAJES

Para iniciar con esta fase, se definió un canon de proporción con referencia a los personajes favoritos de los niños en los animados de TV, en los que el tamaño de la cabeza era muy similar al del cuerpo, se optó por elementos que dieran unidad a los personajes en su expresión, como los ojos y las manos, sumado a esto se tuvo en cuenta la descripción que entregaron las personas entrevistadas y diferentes personas de la región.

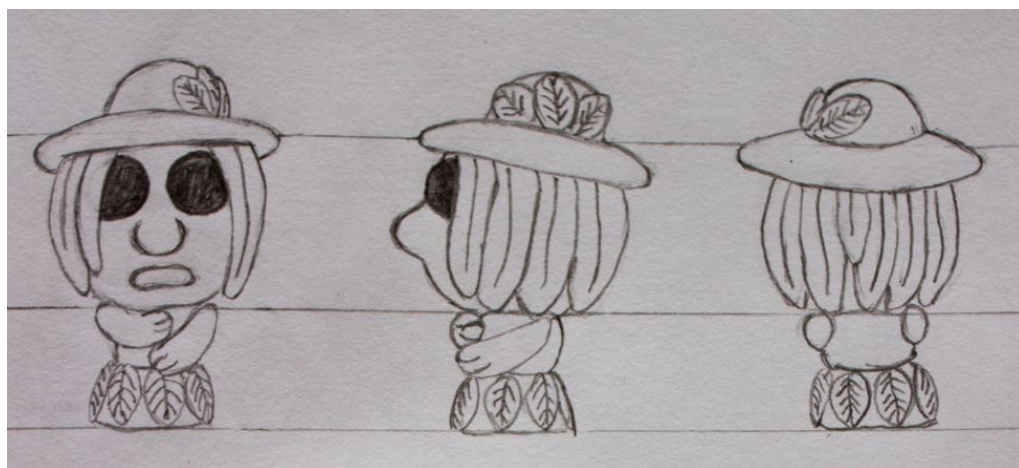


Figura 26. Madre monte, cánones y vistas



Figura 27. Duende, cánones y vistas



Figura 28. Chutún, cánones y vistas

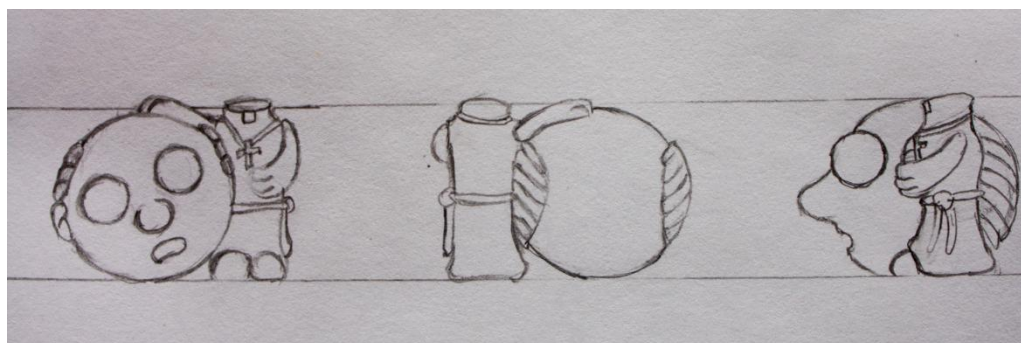


Figura 29. Padre descabezado, cánones y vistas

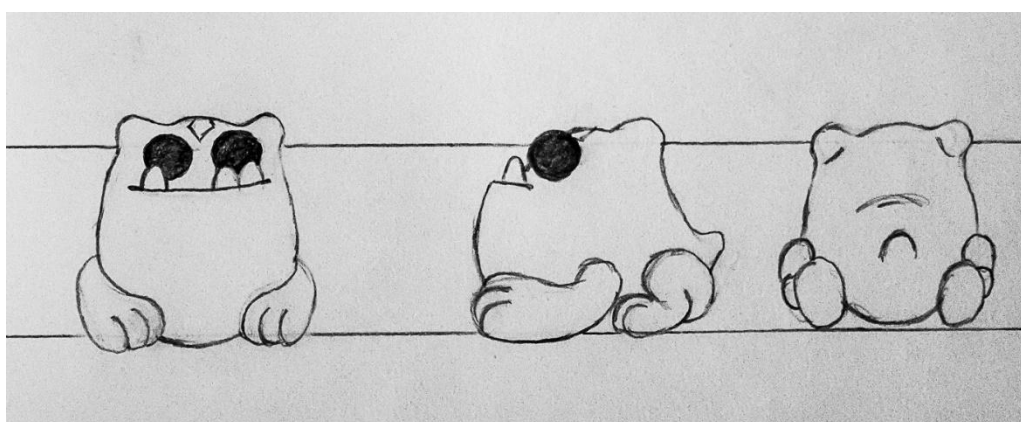


Figura 30. Carbunco, cánones y vistas

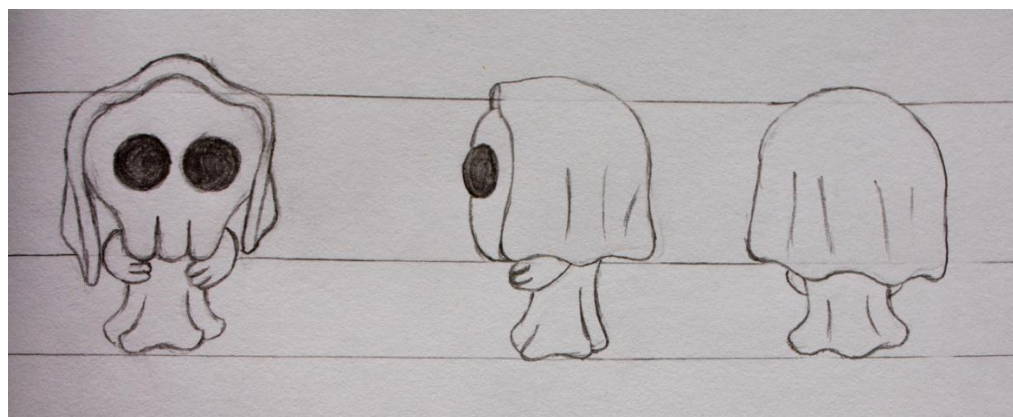


Figura 31. Viuda, cánones y vistas

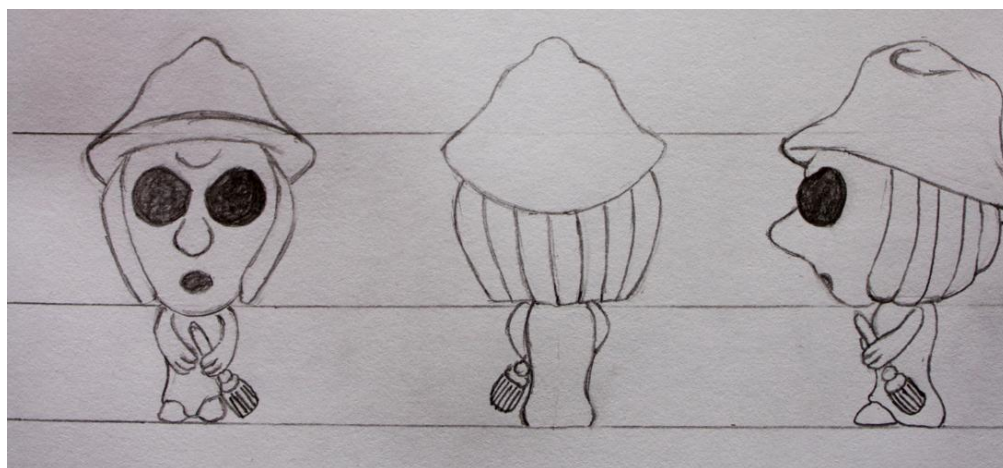


Figura 32. Bruja, cánones y vistas

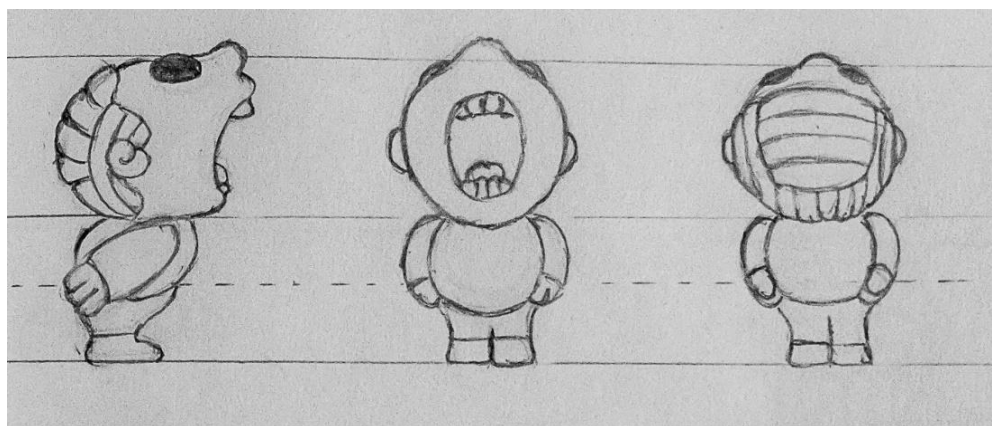


Figura 33. Gritón, cánones y vistas

10.3.1 Proceso de digitalización

En esta etapa en dónde se vectoriza cada personaje, ya se ven inmersas las preferencias de los niños, pues se utiliza la paleta de colores de acuerdo a los referentes gráficos y al resultado al que se pretende llegar.



Figura 34. Personajes digitalizados

10.3.2. Personajes finalizados

En esta última fase de la creación de personajes, se modelan las figuras en porcelana fría de acuerdo a las vistas de los ángulos en cada personaje, después de darles color se cubren con un barniz para protegerlos de los rayones o del desgaste, puesto que son las piezas que estarán en mayor contacto y movimiento a la hora de jugar.



Figura 35. Padre descabezado



Figura 36. El Duende



Figura 37. El Chutún



Figura 38. Madre monte



Figura 39. El Gritón



Figura 40. El Carhunco



Figura 41. La Viuda



Figura 42. La bruja

10.4. DISEÑO DE ESCENARIOS

Los cuatro escenarios que componen el juego; la quebrada, el cementerio, la casa de campo, y la iglesia fueron seleccionados teniendo en cuenta la frecuencia con la cual fueron mencionados en las diferentes historias que se escucharon dentro del proceso de investigación sobre tradición oral.

Los cuatro escenarios se representan en un espacio general, el cual es el campo, las zonas rurales, donde es recurrente escuchar relatos sobre la aparición de diversos personajes fantasmales y extraordinarios como por ejemplo los protagonistas del juego: El Chutún, El duende, La Madre monte, El carbunco, El padre descabezado, la viuda, La bruja y el gritón, la aparición de estos, todas asociadas a la noche de luna llena, los lugares abandonados, los caminos e iglesias solitarios. Siendo así las características asociadas a estos escenarios las que proporcionan desde lo profundo de la psiquis del ser humano las condiciones para generar y albergar el miedo, darle vida al silencio, buscar presencias con la soledad, y la espera de algo desconocido en medio de la noche y la oscuridad.

10.4.1 El tablero

Es la pieza principal sobre la cual gira y se desarrolla el juego, los diferentes protagonistas del juego habitan y toman forma en los diferentes escenarios del tablero. Está compuesto por 4 caras todas con un sistema pop up básico de tipo, pestañas de tiro y una variedad de troquelados lo cual hace que sea más dinámico.

Además, posee dos sistemas transportadores los cuales sirven para pasar de una cara a otra, están ubicados en dos esquinas de tablero y a la hora de jugar es muy funcional e innovador.

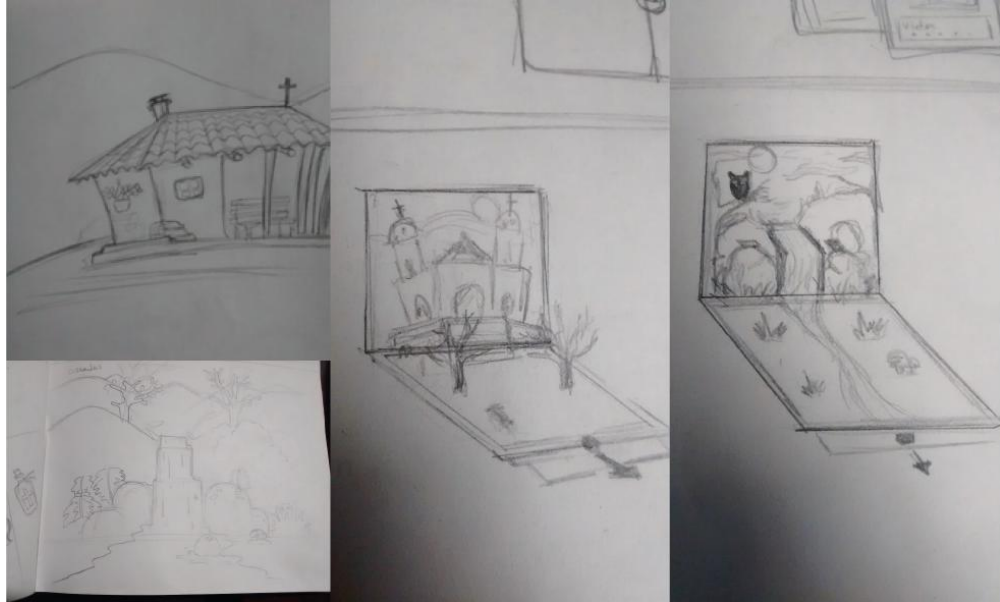


Figura 43. Bocetos del tablero

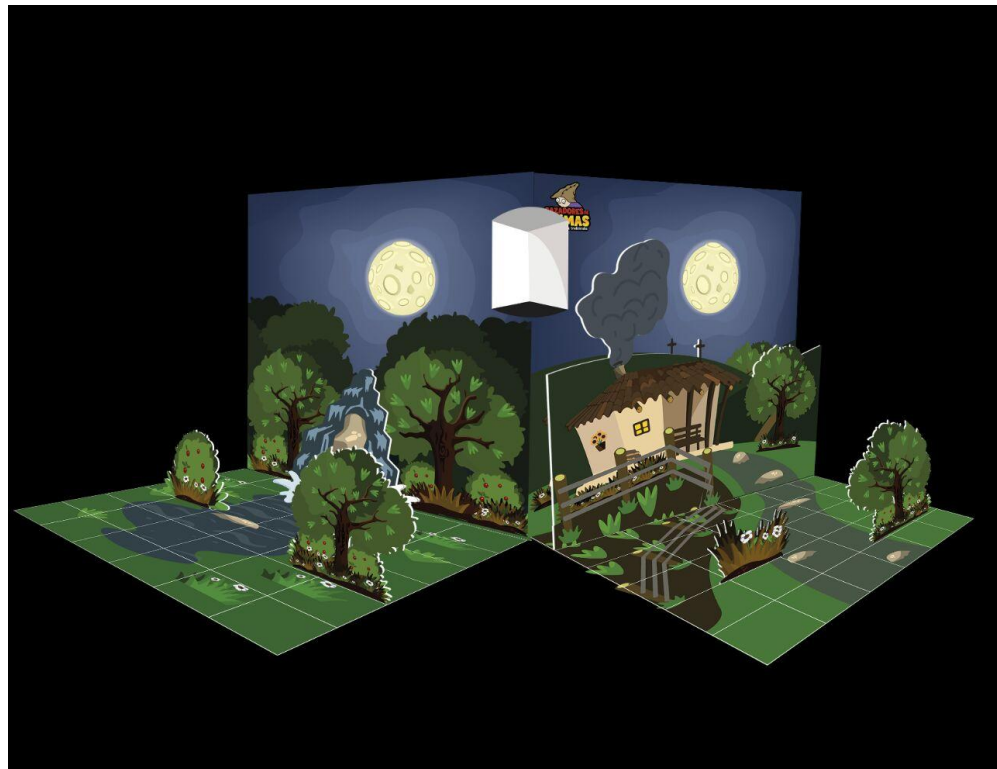


Figura 44. Tablero digitalizado

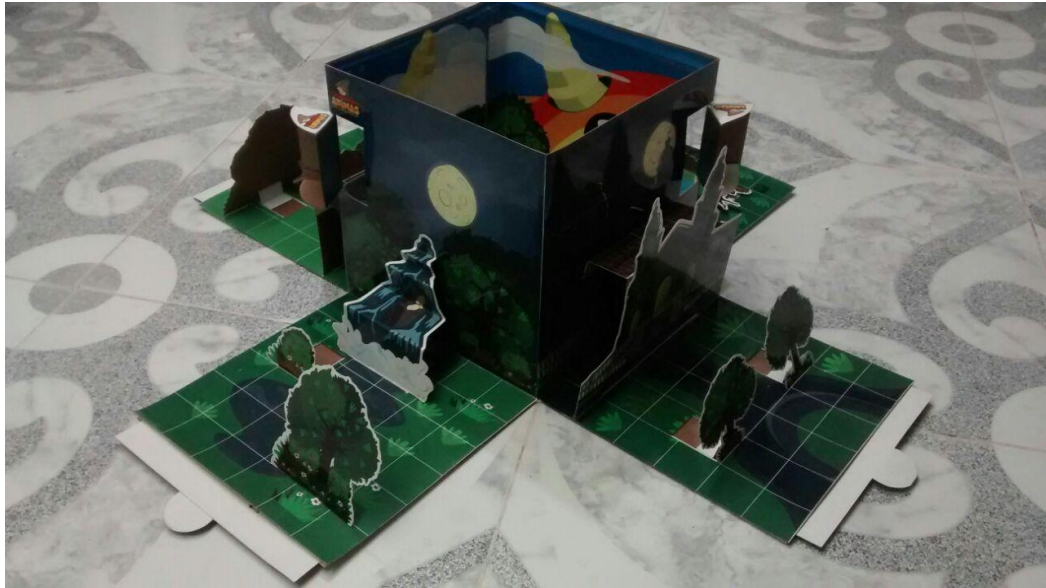


Figura 45. Tablero ensamblado

10.4.2. Referentes

Las historias de tradición oral Son el tejido sobre el cual se preserva un legado de conocimiento y costumbres las cuales definen una sociedad y dan fe de su paso por la vida. El mantener vivas esta forma de conocimiento tiene una gran importancia, más aún en estos tiempos donde lo digital está invadiendo varios campos en el desarrollo de las personas. Para la realización del juego se tuvieron en cuenta varios proyectos afines e incluso con objetivos similares.

Ruta ancestral “El camino de la serpiente y el jaguar” Este juego tipo tablero diseñado para dos jugadores, presenta un recorrido donde la diversidad simbólica es su fuerte, está compuesto por diversos elementos que se despliegan y permiten que cada jugador se integre y conozca la importancia del jaguar y de la serpiente dentro del contexto cultural indígena colombiano. Esto gracias a que tiene un escenario compuesto por piezas troqueladas y sistemas de pop up que hacen más

interesante el recorrido de cada jugador. La dinámica del juego consiste en recorrer el tablero pasando por las diferentes culturas indígenas colombianas y tomar atributos hasta llegar al final y convertirse en una deidad.

En cuanto a la parte gráfica de “El camino de la serpiente y el jaguar” se toma como piezas fundamentales la diversidad de diseños precolombinos, representativos de animales donde predominaba el jaguar y la serpiente.



Figura 46. Portada Ruta ancestral

Cuentos de Urcunina “Cap1 a robar a la piedra pintada” Esta propuesta gráfica busca desde un principio retomar la diversidad de historias tradicionales que giran alrededor del departamento de Nariño y llevarlas a la pantalla chica a través de un programa televisado llamado “cuentos de Urcunina”. Se vuelve fundamental conocer las historias tradicionales para saber y reconocer una cultura en lo más íntimo. Su trabajo inicial se basó en una historia llamada; “a robarle a la piedra pintada”

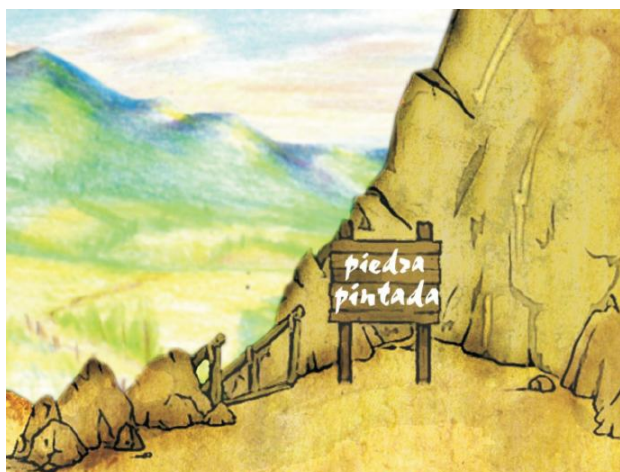


Figura 47. Pantallazo, Cap1 a robar a la piedra pintada

Espantos “El juego de rol” Básicamente es un juego de rol enfocado en la preservación de las historias de tradición oral más representativas dentro del departamento de Nariño. Su fuerte está en la parte gráfica y en el desarrollo de un manual básico para un juego de rol. Los elementos del juego están divididos en piezas ilustradas en las cuales personifica de diferente forma a las diversas historias que giran alrededor del departamento como también los lugares donde se desarrollan.



Figura 48. Portada, Espantos. Juego de rol

10.5. TARJETAS POP UP

Las tarjetas son piezas graficas fundamentales en el juego, en ellas encontramos la información de cada uno de los personajes que hacen parte de tradición oral. Estas cumplen con la funcionalidad de informar el estado de jugador relativo a los puntos de vida y de magia que tenga. Se realizaron con un sistema Pop-Up el cual al tirar de la pestaña y al desplegarse muestra una pequeña característica del personaje enriqueciendo así el conocimiento adquirido.

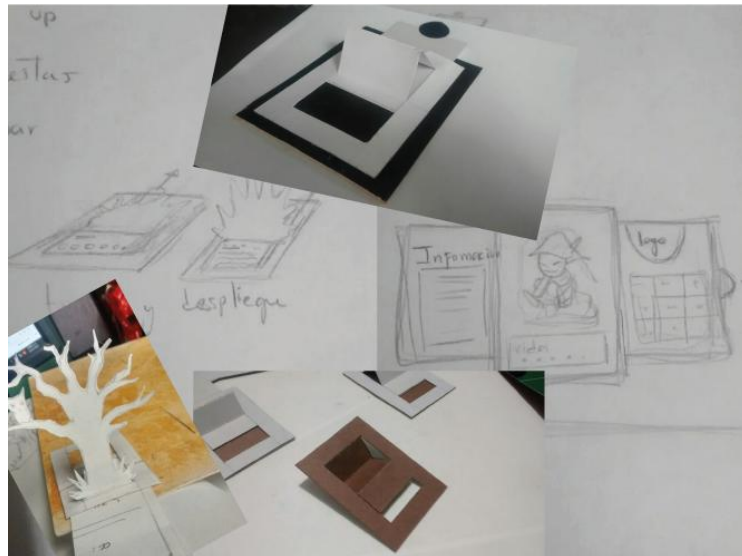


Figura 49. Bocetos y plantillas de tarjetas Pop-Up



Figura 50. Tarjeta Digitalizada

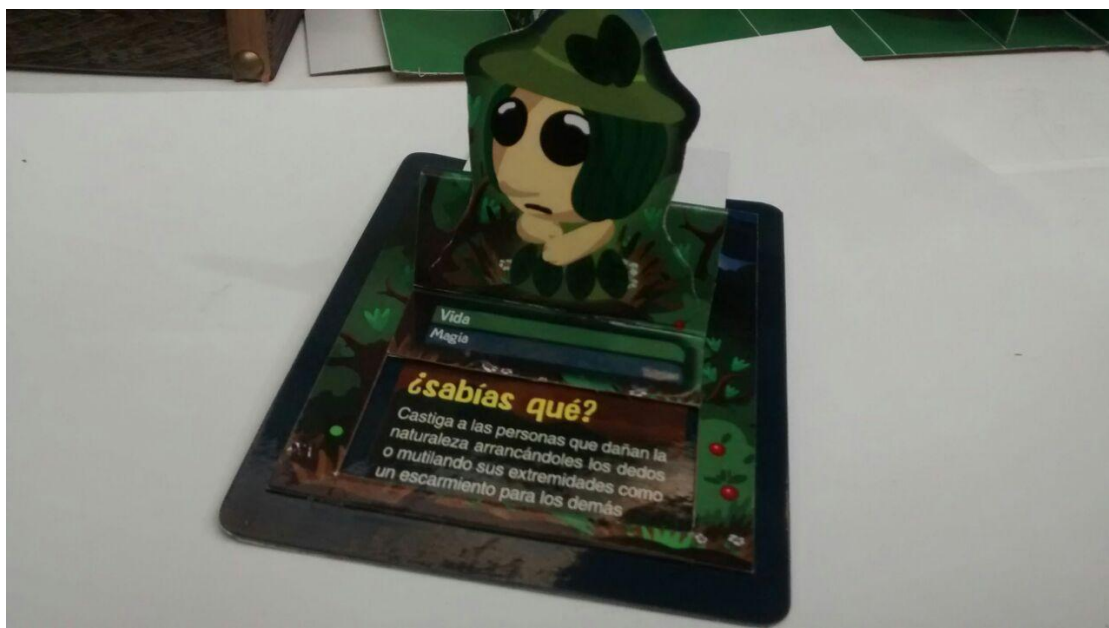


Figura 51. Tarjeta Pop-Up ensamblada

10.6. MANEJO DE COLOR

En la paleta de color se tuvo en cuenta tres referentes importantes resultado de la investigación y en su gran mayoría a las historias de tradición oral. Los colores verdes y tierra predominan como también las tonalidades azul magenta llegando a ser muy oscuros en algunas piezas del proyecto.

El hecho de que la mayoría de historias de tradición oral giran en torno a la noche y al campo resulta más fácil definir una paleta cromática para este proyecto. Los colores cálidos tomados de los lugares donde se cuentan este tipo de historias que en la mayoría de las veces suele ser al calor de las tulpas de leña.



Figura 52. Anciana en cocina campestre. sf

11. EL JUEGO

11.1 ESTRUCTURA

Cazadores de Ánimas es un juego de historias tradicionales diseñado para practicarse entre 2 y hasta 8 jugadores.

11.1.1. Tipo de Juego

Es un juego de recorrido transversal muy divertido el cual gira alrededor de las diferentes historias de carácter tradicional nariñense.

11.1.2. Juego de rol

Lo fundamental en este formato de juego es el personaje o papel que adopta cada uno de los jugadores. Se le conoce como juego de rol a una modalidad de juego donde la persona participante toma las actitudes de su personaje para traerlas a la realidad. En cazadores de ánimas el juego de roll es una parte importante al momento de jugar ya que cada jugador tiene como objetivo principal conocer más a su personaje, así como a sus contrincantes.

11.1.3. Juego de Miniatura

Los protagonistas del juego son pequeñas figuras tridimensionales inspiradas en las diversas historias de tradición oral, quienes se mueven sobre una maqueta para cumplir con los objetivos del juego. Cazadores de Ánimas adoptó este sistema de juego para tener así la posibilidad de generar una representación dinámica a la hora de transmitir sus diferentes historias que son la base del juego.

11.1.4. Juego de tablero

Lo particular de esta modalidad de juego es que se pueden recrear escenarios o ubicaciones estratégicas de hechos o sucesos, que a su vez pueden apoyar los conceptos dentro de un contexto gráfico explícito y tangible.

11.2. USABILIDAD Y REGLAMENTO

La aventura comienza en un pequeño pueblo del sur de Colombia en donde los fantasmas y la magia no son sólo una invención de las personas, los valientes y aventureros se dan a la tarea de cazarlos para obtener riquezas y sabiduría ancestral.

Se puede jugar entre 2 y hasta 8 personas, en modo versus y por equipos.

Para elegir los personajes se lanzan los dados y quienes tengan número mayor serán los primeros en escoger.

Cada jugador tendrá un personaje, una tarjeta Pop up con la información del mismo, tres puntos magnéticos de vida, tres de magia y un dado.

Inicia el juego y ubica los tazos con la cara hacia abajo quien tenga el número mayor en el primer lanzamiento.

Para avanzar en el tablero lanzas un dado de 6 caras y te puedes mover hacia los lados, para adelante o para atrás según la cantidad que indiquen los dados, pero no te puedes mover en diagonal. También puedes pasar sobre cualquier elemento que esté en el camino para recorrer la cantidad que indica el dado.

Para cazar ánimas, primero debes combatir contra ella y una vez la hayas derrotado; tendrás a tu ánima en tu banda de guerra.

11.2.1. ¿Cómo batallar?

Un personaje puede batallar cuando se encuentre con otro de lado, detrás o de frente, pero no en diagonal.

Los dos contrincantes lanzan los dados, suman los puntos de magia más el resultado en los dados, el jugador con menor cantidad en la suma pierde 3 de sus puntos de vida, y si este llega a cero; el ánima pasa a ser propiedad del ganador.

El jugador que pierde su ánima puede tomar otra en caso de que no esté en juego o en propiedad de alguien más.

Siempre que se tenga que elegir dentro del juego; lo hace el jugador que obtenga el número mayor en el lanzamiento de los dados.

11.2.2. Transportadores

El tablero cuenta con cuatro escenarios y dos transportadores a los cuales puedes dirigirte para desplazarte con mayor facilidad.

Cada transportador te lleva de un escenario a otro, pero cuidado. De ti depende como llegues al otro lado. Pues el transportador te lleva donde nace el Cueche y es allí donde tu memoria tiene recompensa.

Al caer en la guarida del Cueche se debe responder una pregunta, que cuando se acierta se recibe un punto de vida, pero si responde mal se pierde un punto a causa de la “miada del Cueche”.

En las tarjetas de los personajes se encuentra toda la información respecto a su historia.

Para llevarse la victoria se tiene que conocer las historias y ser muy astuto con el personaje que se elija, como también con los elementos que se encuentre en el camino.

11.2.3. Tazos

En la parte de los tazos existen tres tipos de tazos y el premio o castigo viene descrito en cada uno.



Figura 53. Tazos ensamblados

Tazos de vida: Agua bendita: aumenta un punto de vida

Plantas medicinales (ruda, marco, romero): aumenta un punto de vida

Calavera de la buena suerte: aumenta un punto de vida

Tazos magia: Machete: aumenta un punto de magia

Guagua auca: aumenta un punto de magia

Escapulario: aumenta un punto de magia

Tazos trampa: Si se encuentras con uno; se debe responder una pregunta de las tarjetas para poder seguir jugando, sino se pierde un punto de vida.

Mal viento: pierde un punto de vida

Hielo de muerto: pierde un punto de vida

Espanto: pierde un punto de vida

Mal de ojo: pierde un punto de vida

Recogiendo pasos: pierde un punto de vida

En este tipo de juegos se da rienda suelta a la imaginación y se fomenta la creatividad de los chicos, aquí están las reglas básicas, pero los jugadores pueden crear nuevas llegando a acuerdos de manera colectiva.

12. DISEÑO DE EMPAQUE

En cuanto al packaging de la pieza final se realiza en varias partes, puesto que el juego tiene un gran número de elementos, empezando por los protagonistas que son los personajes, para ellos se trabajó un cofre al estilo antiguo, similar al que describen las personas que se encuentra en las guacas, se hizo un revestimiento en Foami de 4mm para conservar en buen estado las figuras, además se elaboró un compartimiento en la tapa del cofre para guardar las tarjetas con preguntas sobre las historias.

También se trabajó un cofre de menor tamaño con el mismo revestimiento de Foamy para guardar los 30 tazos y que de esta manera estuviera organizado y se mantenga en buen estado durante el transporte.



Figura 54. Construcción de baúles



Figura 55. Construcción de baúl 2



Figura 56. Baúl de personajes, tarjetas y puntos

Para el empaque general, se elaboró una caja con forma de cubo en cartón industrial impreso directamente, en donde irían todos los elementos del juego con sus respectivos empaques secundarios como reglamento, tarjetas Pop Up, cofres, dados, etc.



Figura 57. Empaque y baúles



Figura 58. Empaque cerrado

13. TESTEAR Y EVALUAR

Este último testeo es tal vez la fase más importante de la metodología, se realiza con niños y niñas del grupo objetivo con el fin de conocer falencias en la totalidad del juego, se entrega la pieza final a los chicos y se deja que jueguen libremente y al finalizar se realizan algunas preguntas en forma de una charla amigable con ellos.



Figura 59. Niños descubriendo el juego

Al momento de observación en vivo y posterior análisis de los vídeos de los chicos, se puede afirmar con certeza la funcionalidad de Cazadores de ánimas, aunque al principio se notaban algo intrigados por el tamaño y forma del tablero, luego de unos pocos minutos de juego se habían familiarizado tanto con él, que

entre complicidad y competitividad empezaron a crear nuevas reglas y formas de juego.

Entre las falencias se pudo notar que los resultados en los dados eran demasiado grandes para el tamaño del tablero, pues cada escenario cuenta con 36 casillas, por lo que se modifica el reglamento para que solamente se use un dado por lanzamiento.



Figura 60. Niños jugando por primera vez

En cuanto a la deseabilidad, se pudo notar claramente cuando se pidió que terminaran de jugar, las ganas que tenían de seguir jugando, abucheando y preguntando por el próximo encuentro

Hay grandes expectativas acerca de la viabilidad del juego, ya que fue creado con el fin de ser usado como elemento didáctico y de ayuda en el grado 5to de primaria, puesto que apoyaría en el aprendizaje de historias tradicionales y reforzaría el sentido de pertenencia hacia la cultura de la región en los estudiantes que puedan hacer uso de Cazadores de ánimas.

14. DISTRIBUCIÓN DEL JUEGO

El juego de rol Cazadores de Ánimas está diseñado como material didáctico de apoyo para los grados quintos de educación básica primaria de Nariño, ya que además de ser un objeto que brinda diversión y entretenimiento, aportará significativamente con conocimientos literarios ancestrales, contribuyendo también al desarrollo de habilidades necesarias para su vida como se ha mencionado a lo largo del proyecto.

Siendo su grupo objetivo niños entre los estratos 0, 1 y 2 de las instituciones educativas públicas del departamento, el juego está pensado para distribuirse por medio del ministerio de educación y cultura, al igual que proyectos afines que se vienen ejecutando como “Leer es mi cuento” en dónde los usuarios finales son personas de escasos recursos y, que gracias a ello tienen acceso a este tipo de material en bibliotecas públicas e instituciones educativas. Por lo que será de gran ayuda para los docentes y padres de familia que quieran enseñar a sus niños estas historias tradicionales de una manera diferente y entretenida, incluso participando ellos mismo del juego para compartir con sus hijos o alumnos.

15. CONCLUSIONES

Los métodos educativos que se usan actualmente en las instituciones públicas hacen que las clases se conviertan en rutinas monótonas en donde los estudiantes deben aprender por repetición y lectura que para ellos se torna tedioso y aburrido.

Las instituciones educativas deberían incentivar el aprendizaje de la cultura de la región con métodos diferentes al de la lectura tradicional, puesto que la mayoría de los niños desconocen de donde vienen todos estos saberes, como refranes, palabras, relatos y no tratarán por ellos mismo de buscar esa información en los libros.

Cazadores de ánimas es un juego con el que los chicos pueden aprender divirtiéndose sobre la cultura nariñense, además de desarrollar la capacidad de enfrentar retos, trabajar en equipo y socializar con respeto hacia sus semejantes.

El juego es una de las mejores formas de aprendizaje, pues gracias a la competitividad y a la entrega de los niños en estas actividades, la recordación de la información es mucho más efectiva que con sistemas tradicionales de enseñanza.

Elaborar una pieza gráfica adecuada y eficaz para la problemática requiere de una investigación exhaustiva y la ejecución de una metodología de observación participante para conocer el problema a fondo, en donde se pueda inmiscuir a tal

grado que como diseñador se reconozca el origen, contexto, necesidades y personas implicadas en el caso.

El diseño gráfico es una herramienta esencial en el sistema de educación actual, pues gracias a él se logra elaborar piezas de comunicación que contribuyen de manera eficaz en el aprendizaje, pues el apoyo lúdico y didáctico hace que el estudiante asimile mejor y más rápido la información que recibe.

16. RECOMENDACIONES

Es conveniente conocer muy bien todo lo relacionado al problema comunicacional, desde el grupo objetivo, gente que lo rodea e interviene directa e indirectamente en el desarrollo del mismo. De esta forma se encontrará una solución pertinente y eficaz al desafío que se plantee.

Es importante resaltar que el presente proyecto se desarrolló para un grupo objetivo de estratos 0,1 y 2, en dónde el acceso a medios tecnológicos por los niños es casi nulo, por ende, la solución que se dio fue análoga, puede aplicarse el mismo concepto y temática del juego ampliándolo a otros grupos objetivos y a diferentes plataformas digitales.

Para llegar a un resultado visual que atraiga al grupo objetivo, es necesario conocer sus gustos e inclinaciones no sólo visuales, sino también lúdicas y psicológicas.

INSTITUCIONES VINCULADAS

Universidad de Nariño.

Facultad de Artes.

Departamento de diseño.

CCP

(Colegio ciudad de pasto)

Sede Miraflores

BIBLIOGRAFÍA

LA FORMACIÓN DEL SÍMBOLO EN EL NIÑO

Jean Piaget

Fondo de Cultura Económica, Ltda.

1986

PSICOLOGÍA DE LOS JUEGOS INFANTILES

Jean Chateau

Editorial Kapelusz, S.A.

Buenos Aires, Argentina

1958

EL JUEGO INFANTIL

Catherine Garvey

1977

Ediciones MORATA, S.A.

Madrid

EL JUEGO EN LA EDUCACIÓN

Paul Moor

Editorial Herder

1981

Barcelona

REFLEXIONES SOBRE EL NIÑO Y EL JUEGO

Miguel Angel Perez Ordoñez

Publicacines Funprocep

Bucaramanga, 1991

IVONNE LARA, 10 Beneficios de jugar juegos de Rol

<https://hipertextual.com/2015/07/juegos-de-rol-beneficios>

2015

<http://www.juguetes.es/>

MITOS Y LEYENDAS DE COLOMBIA, Tradición oral indígena y campesina

Autores: Mauricio Galindo Caballero, Carlos García López y Jorge Valencia Cuéllar.

Editorial Intermedio, 2003

<http://www.circusposterus.com/product-category/current-exhibition/>

ROCÍO TIZÓN, Creer lo Increíble: Verdades y Mentiras de los juegos de rol,
Editorial Nosolorol, Madrid,

<http://www.literaturas.com/v010/sec0903/educomania/educomania.htm>

2007

www.dafont.com

BREVE HISTORIA DEL MITO

Karen Armstrong

Editorial Salamandra, 2005

www.pocoyo.com

BIBLIOTECA NACIONAL DE ESPAÑA (BNE)

<http://www.bne.es/es/Actividades/Exposiciones/Exposiciones/exposiciones2016/Pop-up/>

<https://www.facebook.com/rednosestudio/?fref=mentions>

Hernández Carralón G. (2016). Antes del pop-up: libros móviles antiguos en la BNE. Madrid, España.: Biblioteca Nacional de España. Recuperado de

www.bne.es/es/Actividades/Exposiciones/Exposiciones/exposiciones2016/Pop-up

Trebbi J. (2012) El arte del pop-up: *el universo Mágico de los libros tridimensionales*. Barcelona
España: Promopress

MITOS, LEYENDAS Y TRADICIONES DE NARIÑO

Enrique Herrera Enríquez

Editorial EDINAR, 2007