

**SALVA-NJI, VIDEOJUEGO QUE PERMITE FOMENTAR EL CONOCIMIENTO DE
LAS LEYENDAS DEL DEPARTAMENTO DE NARIÑO, EN LOS ADOLESCENTES DE
LA CIUDAD DE SAN JUAN DE PASTO**

Andrés Cárdenas

Carlos García

Fabián Jojoa

Mario Arteaga

Universidad de Nariño

Facultad de Artes

Diplomado en Diseño Interactivo y UX

Noviembre 2017.

**SALVA-NJI, VIDEOJUEGO QUE PERMITE FOMENTAR EL CONOCIMIENTO DE
LAS LEYENDAS DEL DEPARTAMENTO DE NARIÑO, EN LOS ADOLESCENTES DE
LA CIUDAD DE SAN JUAN DE PASTO**

Andrés Cárdenas

Carlos García,

Fabián Jojoa

Mario Arteaga

Asesores:

Elizabeth Polo

María Cristina Ascuntar

Mateo Terán

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de

Diseñador Gráfico y Multimedial

Universidad de Nariño

Facultad de Artes

Diplomado en Diseño Interactivo y UX

Noviembre 2017

Nota de responsabilidad

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1ro del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

Nota de aceptación:

Firma del Presidente de tesis

Firma del jurado

Firma del jurado

Resumen

El tema principal del presente proyecto es la escasa comunicación que existe de la tradición oral enfocado hacia las leyendas que históricamente han pertenecido a la identidad del departamento de Nariño y que poco a poco han dejado de ser contadas y escuchadas por los abuelos, personas adultas y por las nuevas generaciones, debido a diversos motivos, entre los que cabe destacar los cambios sociales y tecnológicos que conllevan a la conversión de las ciudades y los pueblos.

Es fundamental retomar las leyendas porque son fuente significativa dentro de la estructura cultural que envuelve a todas las generaciones Nariñenses. Desde el diplomado en Diseño Interactivo y Experiencia de Usuario se pretende dar a conocer las leyendas a las nuevas generaciones a través de un videojuego. Además, es importante aprovechar los procesos de evolución tecnológica para que los jóvenes de ahora puedan acceder a esta información de una manera más interactiva y que las personas que quieran acceder al conocimiento histórico lo hagan por medio de una herramienta comunicativa que resulta entretenida sin dejar de lado el aprendizaje.

Se concluye, que los entornos digitales podrían ayudar a crear una relación/ vínculo entre las historias implícitas en las leyendas como parte de la tradición oral y las nuevas generaciones, a través de un mediador tecnológico que podría ser un celular o tableta usando como herramienta los videojuegos debido a que son medios en los que la juventud actual se desenvuelve y desarrolla. Durante el proceso de la investigación se expondrán conceptos como: leyendas, tradición oral, costumbres, legado entre otros, para esto se opta por utilizar estrategias de comunicación como card sorting y herramientas como encuestas, fuentes bibliográficas y personales, adaptándolos a medios que se relacionen más con la época actual.

Abstract

The main theme of the present project is the limited communication that exists of the oral tradition focused on the legends that historically have belonged to the identity of the department of Nariño and that little by little have stopped being told and heard by the grandparents, adults and for the new generations, due to various reasons, among which we can highlight the social and technological changes that lead to the conversion of cities and towns.

It is essential to take up the legends because these are a significant source within the cultural structure that surrounds all the Nariñenses generations. From the Diploma in Diseño Interactivo y Experiencia de Usuario, the aim is to make legends known to new generations through a videogame. In addition, it is important to take advantage of the processes of technological evolution so that young people now can access this information in a more interactive way and that people who want to access historical knowledge do so through a communicative tool that is entertaining without stopping side learning.

It is concluded that digital environments could help to create a relationship / link between the stories implicit in the legends as part of the oral tradition and the new generations, through a technological mediator that could be a cell phone or tablet using as a tool the videogames because these are media in which the current youth develops and develops. During the research process will be presented concepts such as legends, oral tradition, customs, and legacy among others, for this we choose to use communication strategies such as card sorting and tools such as surveys, bibliographical and personal sources, adapting them to media that relate to more with the current era.

Tabla de contenido

Nota de responsabilidad	3
Nota de Aceptación	4
Resumen.....	5
Abstract	6
Lista de Ilustraciones	10
Capítulo I	12
<u>1</u> Planteamiento del Problema	12
2 Pregunta Problema	14
3. Objetivo General.....	14
3.1 Objetivos Específicos.....	14
3.2 Palabras Clave.....	14
4. Justificación	15
Capítulo II	17
5. Marco Teórico.....	17
5.1 Cultura.....	17
5.1.1 Identidad Cultural.	17
5.2 Leyendas.	20
5.2.1 Leyendas de Nariño.	21
5.3 Narrativas Digitales	28
5.4 La interactividad	29

5.4.1 Niveles de interactividad.....	30
5.5 La interacción.....	31
5.5.1 Interacción con materiales interactivos.....	32
5.6 Videojuegos	34
5.6.1 Usabilidad de los videojuegos.	35
5.7 Traducción	38
5.7.1 Elementos del Playworld	38
5.8 Arquetipos.....	40
5.8.1 Arquetipos de identificación.....	41
Capítulo III.....	42
6. Metodología	42
6.1 Enfoque Metodológico.....	42
6.2 Técnicas	42
6.3 Fuentes documentales	43
6.4 Población.....	43
6.5 Muestra	43
6.6 Herramientas.....	43
6.6.1 Cardsorting.....	43
6.6.2 Encuesta.....	45
Capítulo IV.....	47

7. Desarrollo Proyectual.....	47
7.1 Diseño del logo	47
7.1.1 Tipografía.....	48
7.1.2 Esquema de organización	48
7.1.3 Diseño Responsive.....	48
7.2 Prototipo Final del Videojuego.....	49
Capítulo V.....	62
8. Conclusiones	62
9. Bibliografía	63
10. Anexos	66
10.1 Encuesta:	66
10.2 Card sorting.....	68

Lista de Ilustraciones

Ilustración 1. Aplicacion de Card sorting Fuente: Esta investigación, 2017	44
Ilustración 2. Aplicación de card sorting fuente: Esta investigación, 2017.....	45
Ilustración 3. Aplicación de Encuesta Fuente: Esta investigación, 2017.	46
Ilustración 4 Descripción del logotipo “Salva-nji” Fuente: Esta investigación.....	47
Ilustración 5 : Pantalla de Inicio Fuente: Esta Investigación	49
Ilustración 6 Menú Principal del videojuego Fuente: Esta Investigación.....	50
Ilustración 7 Menú selección de personaje Fuente esta investigacion.....	50
Ilustración 9 Pantalla de juego Fuente: esta investigación	51
Ilustración 10 Pantalla de tutorial Fuente: Esta Investigación.....	51
Ilustración 11 Menú de Pausa Fuente: Esta Investigación.....	52
Ilustración 12 Pantalla de Game Over Fuente: Esta Investigación.....	52
Ilustración 13 Pantalla de Fin de Juego Fuente: Esta Investigación.....	53
Ilustración 14 Pantalla de carga Fuente: Esta Investigación.....	53
Ilustración 15 Bocetos enemigos finales Fuente: Esta Investigación	54
Ilustración 16 Bocetos enemigos secundarios Fuente: Esta Investigación	55
Ilustración 17 Bocetos Personajes Principales Fuente: Esta Investigación	55
Ilustración 18 Bocetos de Niveles Fuente: Esta Investigación	56
Ilustración 19 Bocetos de Niveles Fuente: Esta Investigación	56
Ilustración 20 Bocetos PowerUps Fuente: Esta Investigación	57
Ilustración 21 Jefes Finales Fuente: Esta Investigación	58
Ilustración 22 Jefes Secundarios Fuente: Esta Investigación	58

Ilustración 23 Niveles Fuente: Esta Investigación.....	59
Ilustración 24 Niveles Fuente: Esta Investigación.....	60
Ilustración 25 Powerups Fuente: Esta Investigación	61

Capítulo I

1. Planteamiento del Problema

La tradición oral es una fuente de conocimientos y costumbres propias de una sociedad y ayuda con su difusión a que las personas que forman parte de esta, puedan acceder a su legado, por consiguiente puedan auto reconocerse, valorarse y apropiarse de sus raíces culturales. Podríamos decir que en la actualidad aún se conserva una parte de la tradición oral como: relatos, leyendas, entre otros, a pesar de los cambios sociales y tecnológicos que se evidencian en la sociedad actual. No se puede dejar de lado el hecho de que los jóvenes de hoy en día permanecen distantes o indiferentes a la cultura de sus entornos, además de verse influenciados por la diversidad de información a la que se ven sometidos día a día, lo que resulta en una confusión en cuanto al reconocimiento de sus orígenes y raíces (Rodríguez, 2014).

Un estudio realizado en el año 2010, entre jóvenes de 12 a 19 años, reveló que la principal actividad que realizan en su tiempo libre es reunirse con amigos (22,2%) y ver televisión (12,9%). Lo siguen conectarse a Internet y jugar con videojuegos, (20,6%). Un 72% de los adolescentes entre 14 y 17 años usa habitualmente Internet, así lo señaló un informe de la PNUD. (“Las cuatro adicciones tecnológicas de los jóvenes”, 2013)

Teniendo en cuenta los datos anteriores podemos decir que los adolescentes de la actualidad nacen siendo nativos digitales, son la primera generación que desde su infancia han conocido un universo de medios considerablemente diversificados: Tv, videojuegos, celulares, revistas entre otros, todos estos medios se han naturalizado en sus vidas y forman parte importante de su identidad, les permiten entender quiénes son, que visión se tiene de ellos socialmente y cómo funciona la sociedad donde viven Morduchowicz (s.f). Por consiguiente se

puede prever que si la tradición oral continua siendo desplazada debido al medio en el cual se reproduce y no es adaptada a los medios digitales de la actualidad, terminara siendo olvidada o serán muy escasos los conocimientos que se tendrán sobre esta, debido al constante cambio y la información que se desarrolla en los entornos digitales se optara por apropiar culturas y tradiciones extranjeras o diferentes a las nuestras.

Como conclusión, desde el Diplomado Diseño Interactivo y UX se tomaron algunas historias implícitas en las leyendas para trasladarlas a las narrativas digitales, las cuales nos ayudaron para adaptar estas historias del medio oral y escrito, al medio multimedia e interactivo del ambiente de un videojuego, no solo quedándose ahí pues también dará la opción al jugador de poder acceder a la realidad virtual si posee un equipo que le permita realizar esta acción logrando una mejor interactividad y de esta forma una mejor experiencia.

2. Pregunta Problema

¿Es posible fomentar el conocimiento de las leyendas en los adolescentes de la ciudad de Pasto a través de un videojuego?

3. Objetivo General

Proyectar un videojuego que contribuya a fomentar el conocimiento de las leyendas en los adolescentes de la ciudad de San Juan de Pasto

3.1 Objetivos Específicos

- Reconocer las leyendas de la región para aprovecharlas como material para nuevas narrativas digitales.
- Traducir las diferentes leyendas de la región hacia el entorno de los videojuegos.
- Generar nuevas dinámicas de interacción entre los adolescentes del departamento de Nariño y las leyendas.

3.2 Palabras Clave

Tradición Oral, Leyendas, Videojuego, Cultura, Interactividad, Multimedia

4. Justificación

Es pertinente investigar sobre el poco conocimiento de la tradición oral en adolescentes ya que esta ha estado presente desde la antigüedad, y en muchas ocasiones para los pueblos ha sido el principal medio para conservar y transmitir la historia cultural (Ramírez, N 2012)

Nariño se identifica como una región de gran riqueza cultural, por lo cual es importante y necesario rescatar todo este legado para las nuevas generaciones. las leyendas son relatos que forman parte de la construcción social, cultural y tradicional del departamento, por lo tanto es preciso adaptarlas a medios que sean más consecuentes con la sociedad actual, enfocándonos en la juventud que son aquellos que han ido dejando de lado todo este legado.

Las Narrativas digitales son importantes para transmitir la tradición oral (leyendas) ya que comprenden nuevas formas de utilizar diversos medios de comunicación para contar historias. En cuanto a los jóvenes que ahora están creciendo en un entorno digital, las narrativas son necesarias para optimizar diversas capacidades esenciales como la posibilidad de interpretación, la mejora en la organización, la deducción y la creación de materiales audiovisuales, para alcanzar el efecto deseado en cada tarea específica. (Seely, J 2015) por lo tanto se ha optado por diseñar un videojuego el cual según el Estudio de Hábitos y Usos de los Videojuegos de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento en 2006. Afirma que el 77 % de los niños entre 11 a 13 años son jugadores habituales de videojuegos, mediante consolas, computadoras y teléfonos móviles.

El aprendizaje en los jugadores es captado de mejor manera con la información multimedia de imágenes y videos, de una mejor forma que con textos, los jóvenes forman parte de una generación que ha crecido con nueva tecnología, con videoconsolas y todo tipo de

artefactos digitales, navegan en internet con facilidad, tienen habilidad con el uso del ratón, incluso en manipular información como fotos, videos y música (García, 2007, p.2).

Como afirma García esta nueva tecnología es captada de mejor manera por los jóvenes, ellos son los que se adaptan mejor a los dispositivos electrónicos e incluso quienes más los usan, siendo muy fácil para ellos adaptarse a los videojuegos; usualmente es más común que los jóvenes posean un dispositivo móvil a una consola, pues esta última es más cara y más difícil de transportar si la comparamos con un celular o tablet que posee un precio más accesible y es más portátil, por lo tanto, puede llevarse a donde se desee y jugar en el lugar en el cual el usuario se encuentre; es aquí donde podemos sacar provecho de la evolución tecnológica la cual nos sirve como una herramienta para difundir las leyendas de una manera más interactiva y acorde con las generaciones actuales a través del desarrollo de un videojuego reforzando los saberes implícitos en la tradición oral y adaptándolos para los jóvenes y adolescentes de hoy en día.

Capítulo II

5. Marco Teórico

5.1 Cultura

Podríamos decir que cultura es el conjunto de características materiales e inmateriales de una sociedad las cuales la distinguen de otras (López, 2014).

"La cultura, propicia la integración de todos-los procesos como las comunidades intuyen, conciben, simbolizan, expresan, comparten y valoran la existencia humana individual y colectiva; como las comunidades construyen su identidad desde la cotidianidad" (Ministerio de Educación Nacional, 2000).

5.1.1 Identidad Cultural.

Se define como identidad cultural al conjunto de valores, orgullo, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elemento cohesionador dentro de un grupo social y que actúan como sustrato para que los individuos que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia. No obstante, las culturas no son homogéneas; dentro de ellas se encuentra grupos o subculturas que hacen parte de la diversidad al interior de las mismas en respuesta a los intereses, códigos, normas y rituales que comparten dichos grupos dentro de la cultura dominante. La construcción de identidades es "un fenómeno que surge de la dialéctica entre el individuo y la sociedad" (Berger, Luckman, 1988. p.240).

5.1.1.1 Niveles de identidad cultural.

5.1.1.1.1 *La Cultura Familiar.* Cada familia expresa en su vivir cotidiano -y transmite a sus hijos en el proceso de socialización- una forma particular de ver el mundo y de actuar en él.

Así, una familia enseña a tratar a los padres de "tu", mientras que en otras los hijos son enseñados a tratarlos de "Ud.", la misma variación entre familias se observa en las maneras de mesa, etc. No desconocemos que al hablar de la "cultura familiar" nos movemos muy cerca de los conceptos que estudia la Psicología Social, pero no podemos dejar de ver que muchos rasgos particulares de las familias corresponden nítidamente a los elementos que hemos llamado culturales. La exacta diferencia entre lo cultural y lo psicosocial, por el momento, queda como tarea para el alumno (Martínez, Manzanares, Rodríguez y Salvatierra 2010).

5.1.1.1.2 La Cultura del Barrio o Vecindario.. También los barrios o vecindarios tienen cierta identidad propia, dependiendo del grado de relaciones comunes, años de antigüedad del vecindario, etc. así ocurre que en Año Nuevo, por ejemplo, hay vecindarios donde las familias se saludan alegremente recorriendo a todos los vecinos en un radio a veces bastante amplio, mientras que en otros vecindarios la gente escasamente se saluda. También hemos observado que muchas mujeres, cuando asumen un rol de actividad destinado solo a las tareas de hogar, terminan encerrándose en un territorio sumamente restringido que corresponde exclusivamente al micro mundo del vecindario, con bastante desconocimiento de lo que sucede en el resto del orbe (Martínez, Manzanares, Rodríguez y Salvatierra 2010).

5.1.1.1.3 La Cultura Local.. La idea de localidad representa un territorio más amplio que el vecindario inmediato. Lo que permite que una sociedad humana pueda ser definida como "una localidad" es su identidad cultural, es decir, que posee una cultura más o menos homogénea en cuanto a costumbres tradicionales y modernas, valores, normas de vida, lenguaje, simbolismos y cultura material desarrollada, seguramente, a lo largo de una historia común (Martínez, Manzanares, Rodríguez, y Salvatierra 2010).

5.1.1.1.4 La Cultura Regional. No se refiere a las Regiones administrativas, sino a una porción del territorio nacional más o menos amplia que manifiesta una clara identidad regional. Esto es reconocible: Las diferencias se deben a que cada región a lo largo de su historia, ha desarrollado sus propios elementos culturales, con sus sabores locales, sus propios significados, valores y costumbres, generando una identidad cultural propia y característica. Uno de los campos más inmediatos para apreciar los cambios o diferencias en la cultura regional, son las costumbres en las comidas, ya que cada región se caracteriza por sus propias recetas culinarias. Los lectores de otros países seguramente podrán reconocer estas "regiones" culturales en que se divide su país (Martínez, Manzanares, Rodríguez y Salvatierra 2010).

5.1.1.1.5 Las Culturas Nacionales. La cultura nacional se refiere a las experiencias, creencias, patrones aprendidos de comportamientos y valores compartidos por ciudadanos del mismo país. Los lazos de unión son aquellos que hemos llamado los elementos o contenidos culturales comunes para todos los habitantes del país. Esos rasgos culturales comunes, al mismo tiempo representan nuestra identidad nacional y nos dan la categoría de "nación". Estos elementos comunes de nuestra identidad nacional son innumerables, algunos de ellos tocan fibras claramente psicológicas, como los valores profundos de "amor a la patria" o de nuestra cultura religiosa. Por ejemplo, los elementos de nuestra cultura se expresan en la costumbre de comer empanadas a la chilena, el valor que se le da a la solidaridad, o a los valores tradicionales, que se expresan en los bailes y danzas nacionales; los símbolos nacionales; nuestro lenguaje y una rica cultura material artesanal, arquitectónica, de vestimentas, alimentos; incluyendo el arte nacional en todas sus formas. La cultura nacional cubre todos los aspectos de la vida en común, desde las maneras de mesa hasta la actitud ante los impuestos (Martínez, Manzanares, Rodríguez y Salvatierra 2010).

5.2 Leyendas.

Las leyendas son narraciones que cuentan hechos reales o fabulosos adornados con elementos fantásticos o maravillosos de la cultura. Los hermanos Grimm decían que las leyendas eran historias fantásticas con bases históricas. (Centro Virtual Cervantes, s.f.), su importancia recae en el gran valor histórico para una región, así mismo su legado es fundamental en la identificación de un individuo con su entorno cultural. (Ocampo, 2016)

La palabra leyenda proviene del latín medieval - legenda - y significa algo para ser leído. Etimológicamente no solo que recalca su importancia sino el hecho de que debe ser leída o escuchada” (Soca, 2008).

En el ámbito de las tradiciones con expresión oral, se abarca muchas formas habladas como cuentos, canciones, adivinanzas, leyendas, mitos, etc. Las cuales sirven para transmitir conocimientos, valores tanto culturales como sociales y la memoria de los ancestros que son esenciales para mantener con vida a nuestra cultura” (UNESCO, 2003).

Cada país, región y ciudad tiene sus historias y relatos, los cuales permanecen en la memoria de sus habitantes, con el pasar de los años son adoptados por las nuevas generaciones, las cuales promueven también el conocimiento sobre estas historias, en el caso de las leyendas no es la excepción, las leyendas tienen parte de la historia impregnada en ellas, en base a relatos fantásticos y que en parte no son del todo verdad, ya sea con acontecimientos extraños, fantasiosos y muy poco creíbles los cuales adornan y hacen de este relato algo más que un simple recuerdo, pero aun así siempre habrá verdad y un acontecimiento histórico de mucha importancia el cual forma la leyenda.

5.2.1 Leyendas de Nariño.

5.2.1.1 *El duende violento y bravo en el encano.* Un día Erasmo se fue al monte a traer leña para cocinar el maíz, este muchacho fue un día sábado a las tres de la tarde, este también iba de pesca y ese día fue cuando Erasmo decía que tenía un amigo pequeñito pero muy ligero y bravo. Este muchacho contaba después de un largo tiempo de haber tenido amistades con este enano que decía se llamaba el sombreroón. Erasmo también iba cambiando el genio, pero era muy ligero pero este muchacho hace meses que no comía en forma, tampoco estaba en casa y se volvió extraño con sus papas y hermanos, dizque conversaba solo, se reía solo, corría de noche se levantaba a cualquier hora y nadie lo detenía, solo mencionaba sombreroón, sombreroón.

A Erasmo no le faltaba las pepas del monte, hacia caras extrañas se colgaba de los palos, subía al soberado queriendo salirse por los tejados, pero un día los papas se dieron cuenta y le siguieron la pista porque el sombreroón se quería adueñar de este muchacho, un día sábado fue a donde un vecino curandero, estaba en casa de Erasmo y se dio cuenta que estaba enduendado y este vecino dijo yo lo rescataré, hacia la media noche llegó el sombreroudo pero el curandero estaba listo para desafiar a este enano, así también lo llamaba y para vencerlo este vecino llevo todos sus poderes, tal como lana negra, ruda, traguito, cigarrillo y polvo de acero y le rezo la oración marin guani guana Dios te vencerá, le dijo siete veces y reunió todos los menjurjes y quemó y así lo venció al sombreroón, este vecino asombrado quedó y dijo nadie se burla de yo por diablo que sea carajo maldito sea. Erasmo se recuperó y este así lo contó a sus papas y a sus compañeros lo que le sucedió por ir a traer leña al monte solo. (Mueses, 2001)

5.2.1.2 *El padre descabezado.* En las ciudades que se fundaron mucho tiempo ha, en sus calles añejas que de una u otra manera fueran a dar con alguna de sus iglesias o con el

cementerio, es muy común que se hayan conocido espantos de diversas categorías, animas y resucitados.

En pasto, en las cercanías de la iglesia de San Felipe o en los alrededores de San Agustín o en Ipiales o en Sapuyes; en estas zonas con fama de mal aire y desolación, donde para quienes tengan que pasar por ahí a altas horas de la noche significa que tengan que pensarlo dos veces y no solamente pensarlo dos veces, sino persignarse, encomendar su alma al santo de su devoción y apurar el paso; en estos sitios existe un ente o como quiera llamarse, trascendente dentro de las consejas legendarias: el llamado Padre Descabezado.

El Padre Descabezado se aparece muy de vez en cuando, muy de viernes en viernes, Es un cura alto, robusto, mejor dicho que la sotana la lleva bien rellana, su larga y negra sotana es su distintivo. Y sería un cura común y corriente si llevara cabeza, pues a este fraile, nadie sabe por qué, le falta la cabeza. Le han visto todo el cuerpo y en lugar de cuello un hueco, un impresionante hueco.

Se cree que es un ánima en pena; que anda pagando una larga cuenta de misas que en su vida le contrataron y él no cumplió; que, cansado de transitar por los pasillos del que fuera su convento, sale hasta las iglesias en donde celebrara misa. En este trayecto es cuando se deja ver, portando una vela que nunca se apaga a pesar del viento nocturno. Y pobrecito del que a esas horas también transite por esos lados: patirribiado y sin habla se queda cuando lo ve. Esto de la mudez le dura por días y hasta semanas enteras.

El Padre Descabezado ha ido dejando de hacer su aparición en estos últimos tiempos. Según se comenta, la pena que debía pagar está llegando a su término; por eso es que casi ya no se ha escuchado de personas que lo hayan visto, pero antes no era cosa rara. (Granda, 2007)

5.2.1.3 El chutún. Los niños del sur de Colombia, al igual que los del resto del mundo, se hacen a sus mañas para poder ejercitar sus aficiones, así éstas les hayan sido prohibidas. Entre las aficiones más populares de los pueblos comprendidos entre Tuquerres y Ricaurte, está la de salir de la escuela y, en vez de dirigirse a casa, ir a arrancar cherches para llenar el estómago. Esta fruta, parecida al capulí, crece silvestremente y, por lo general, no parece tener dueño.

Estos pequeños inquietos son quienes, con frecuencia se ven asaltados con la presencia de un “duendecillo” siniestro, que es el encargado de permanecer al cuidado de las matas maduras. Los deja comerse el primer cherche, el segundo, el tercero, el cuarto y, cuando lo cree suficiente, hace su macabra aparición.

El Chutún es un niño también, en la edad de comer cherches, blanco y coloradito, rubio y ojizarco, de bonitas maneras. Siempre permanece en zanjado, ocultando sus piernas a primera vista, para sacarlas más tarde, cuando va a acercársele a quienquiera que haya ido a desgajar sus matas. Y es precisamente en sus piernas donde está su poder destructor, porque tiene en vez de piernas, patas de ave, como de gallo, pero, por su tamaño, más bien de avestruz; y mucho que le sirve, ya que los niños lo ven y sueltan la carrera. Pero ni modo: él es muy rápido y se les aparece siempre en frente, sonriéndoles y echándoles mal de ojo, hasta que los atonta y los deja enfermos de muerte.

El Chutún con patas de gallo es el que más frecuenta estas regiones donde todavía reina la naturaleza, aunque en algunas localidades se dice que el Chutún cambia su fisonomía y que se lo ha visto con patas de ternero o de otro animal.

El mal que causa esta aparición es irreparable y no hay medicina capaz, a veces ya ni los mismos curanderos como que han podido hacerle nada al niño que caen por espanto de Chutún. (Granda, 2007)

5.2.1.4. La Turumama. La Turumama, antes de empezar a regar su llanto por los caminos, había sido una mujer como todas, solo que algún maleficio hubo de perseguirla desde su niñez, cuando corría y cantaba por los montes y no hacía más que arrancar las flores de los calabazos y las higueras.

Al crecer, no se despegó de aquellas costumbres. Hacía caso omiso de las suplicas de sus madre cuando le pedía insistentemente que no se alejara de su choza, que le ayudara a desgranar las mazorcas de maíz, a hilar lana o a cocinar.

Y sucedió que uno de esos días cuando se dedicaba a vagar, habiéndose sentado en un peñasco, se le presento el Arco Iris y; encontrándola sola, la preñó. Quedó embarazada de aquel endriago sobrenatural.

A los pocos días, comenzó a sentir fuertes dolores. A veces le parecía que se le desgarraban las entrañas y que se moriría de un rato para otro.

Transcurrió el tiempo y la joven muchacha tuvo que prepararse para dar a luz. Se fue al río, solitaria, como hacían desde tiempos inmemoriales las mujeres indias: ellas no necesitaban sino del agua para lavar la criatura que parían. Cuando estuvo allí, con el cuerpo completamente empapado de sudor y encogido, como si llevara un gran peso a horcajadas, como si fuera a reventarse y a dejar salir de ella un espanto, se recostó constreñida. Pujaba, se encogía y más pujaba, soltando gritos desabridos.

La mujer, con los dolores tan intensos que sentía, a duras penas alcanzo a sacar al niño de su vientre. Apenas pudo hacer eso antes de desmayarse. La criatura se aflojo de sus manos y cayó en la corriente del rio, que se lo llevo en su caudal.

Cuando la parturienta se recobró, lo primero que hizo fue clamar desesperada por su hijo. Desde entonces, comenzó a buscarlo por todos los riachuelos, ríos y montes que había andado, y por todos los lugares se empezaron a escuchar su llanto y sus quejidos profundos.

Pero además de la pena que había estado destinada, la Turumama sufrió una horrible transformación: conforme buscaba a su hijo su cuerpo enflaquecía, sus manos se tornaban largas y huesudas, sus cabellos eran una completa maraña y, lo que es más, sus senos se alargaron extremadamente, tanto que para poder caminar tiene que tirar de ellos hacia los hombros, pero se le vuelven a caer, Su cara siempre aparece enlodada y revuelta con ceniza. Muchos de los que la han visto, han oído cuando con voz lastimera dice: “Ay...ayyy...dónde lo hallaré...donde lo encontraré...”

La Turumama está destinada a vagar por los caminos, en búsqueda del recién nacido que perdió. Frecuentemente visita los ranchos. Cuando esto ocurre las gentes esconden a sus hijos, porque ella puede robarles alguno, pensando que es el suyo. Siempre llega llorando y gimiendo sordamente. Cuando en sus visitas encuentra un fogón, se lleva a la boca los carbones encendidos. Así descansa para continuar en la búsqueda eterna, en la interminable llamada del hijo que se le llevó el río. (Granda, 2007)

5.2.1.5 El astarún. Dos indígenas descansaban sentados en el suelo, se tiraban granos de maíz para entretenerse, estaban un poco alejados de su casa. De pronto, empezaron a escuchar un bramido fino que bajaba de la montaña aparentando algo así como un aullido de lobo.

Ese ruido se les acercaba más. Ellos se miraban a los ojos, preguntándose que era. Ambos sintieron miedo que se tratara del Astarún.

Sabían que el Astarún siempre llegaba acompañado de vientos y esa noche podría ser el que bajaba.

Cada vez se fortalecían más los ventarrones y los árboles se movían vertiginosamente, En un instante estuvo allí, frente a ellos. Un viento espeso se movía, un remolino apretado les lanzaba hojas en derredor.

Paralizados por el temor, observaban la aparición con los ojos desorbitados algunos les habían dicho que era un cuscungo salido de la vagina de una india mala. Los dos también sabían que debía ocurrir. Lo habían oído contar: el Astarún saldría de entre el torbellino. Tendrían que ver su cuerpo de animal y su cabeza de humano en la que, según habían oído, tenía dos caras, una buena y una dañina. Si los miraba con la cara mala, ellos morirían; si, en cambio, lo hacía con la buena, podrían seguir viviendo.

Las sombras lamian la noche precipitadamente. El Astarún empezó a dejarse ver, saco sus brazos, en los que sobresalieron sus grotescas garras, también vieron su cuerpo abultado. Faltaba que dejara al descubierto su rostro. ¿Cómo los miraría: con los ojos buenos o con los malos?

Esa noche, el Astarún mostro su cara mala, horrible, con los ojos más espantosos que puedan imaginarse. Los miro, y allí quedaron, tendidos sobre la tierra.

Las convulsiones los azotaron, el delirio y la fiebre hicieron presa de ellos durante largas horas, produciéndoles la muerte.

Cuando amaneció, los recogieron. Aquello era frecuente e irremediable. Entre las gentes corrió la voz: el Astarún se había llevado otras dos almas.

Ciertamente, aun hoy continua apareciéndose entre los kuaikeres este ser, los busca... y son muy pocos los que suelen salvarse. (Granda, 2007)

5.2.1.6 El demonio de las lajas. Cuando estés en Las Lajas, observa con detenimiento los cerros que la rodean. Veras que en uno de ellos está situado el poblado del Potosí, del que ya hemos referido su historia. Más adelante, descubrirás que se ha ido formando, en la grosura de la peña y por consecuencia de las caídas de agua, una figura como de un hombre que va a caballo.

Pues bien, esta es su leyenda: En el gran derrumbadero de lajas que es aquel cerro, habitaba el demonio, de ahí que nadie o muy pocos pasaban por esos lugares. Por esa misma razón, el pueblo del Potosí pudo permanecer ignorado por mucho tiempo.

A las personas que en su viaje se les ocurría tomar esa ruta, el demonio les salía al paso y, por el susto que les causaba, se derrumbaban, rodando sin que pudieran salvarse. Y no era para menos, pues en la parte superior existen unas lajas tan colgadas que nadie se asoma su borde.

En medio de la inmensa cueva natural que corta el paraje, en la laja más fina y más plana, se apareció la Virgen, cuando salió, lo primero que hizo fue dejar clavado en la peña al demonio, y hasta ahora lo tiene allí. Desde entonces, empezó a frecuentarse otra vez el lugar. El prodigio de la aparición se divulgó por todas partes, las romerías fueron numerosas y el diablo dejó de aparecerse y no ha vuelto a espantar a nadie que vaya o venga por ese sitio. (Granda, 2007)

5.3 Narrativas Digitales

Los relatos digitales o digital storytelling son el arte de contar historias con la ayuda de herramientas digitales como el video, los interactivos, el audio y otros muchos recursos TIC”. (aula planeta, 2015)

Según Digital Storytelling Association (año), se puede entender narrativa digital como:

La expresión moderna del antiguo arte de narrar historias. A través del tiempo, la narrativa ha sido utilizada para transmitir el conocimiento, sabiduría y valores. Las historias han tomado muchas formas distintas. Se han adaptado a cada medio que ha surgido, desde las fogatas y ahora, hasta la pantalla del computador.

Igualmente, para Ortiz (2011) la define como “cualquier forma de expresión o comunicación, con o sin fines estéticos, que recurre al aprovechamiento de los medios digitales y/o la convergencia de estos en distintas plataformas, soportes o redes. A esto entraría la clasificación que haría Rodríguez (2006) sobre el uso estético para producir una especie de relato artístico específico: el relato digital. Este documento procura entender la narrativa digital como un modo amplio de comunicación que aprovecha los recursos electrónicos y digitales y donde tienen cabida formas no-literarias de expresión. Es decir, cualquier intento de utilizar los medios digitales en función de la narración y de la expresión cotidiana debe ser considerada como una forma de narrativa digital, porque puede resultar infructuoso dividir y analizar por separado los diferentes medios y gramáticas que convergen en un espacio de narración digital, sin importar el grado de refinamiento estético o la calidad artística del producto. Citado de Echeverry(2011)

5.4 La interactividad

La interactividad es una propiedad de las tecnologías donde los receptores participan y adoptan un papel activo, estos usuarios toman el control, navegan y eligen los contenidos por voluntad que les interesan en un determinado momento. La interactividad se da dentro de los medios de comunicación y es donde se permite al usuario interactuar y acceder a contenidos no lineales sin depender de un tiempo establecido. Como la define Bedoya (1997) “Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico” (p.3)

La interactividad se relaciona con la informática como un proceso interactivo o informática interactiva; así al definirla Legendre (1998) hace referencia a aspectos técnicos como la dirección, intensidad y frecuencia del flujo de la información entre emisor y receptor. Por otra parte Bettetini (1995) la define como un dialogo entre el hombre y la maquina generando nuevos objetos textuales y que posee las siguientes características:

- La pluridireccionalidad del movimiento de las informaciones;
- El papel activo del usuario en la selección de las informaciones requeridas;
- El particular ritmo de la comunicación.

La relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático) para Danvers (1991) se entiende como interactividad; siendo una característica de los materiales multimedia donde el usuario tiene la libertad y las posibilidades de intervenir en el sistema mediante funciones que le permitan la capacidad de optimizar y obtener mejores resultados de respuesta en cuanto a cualidad y cantidad.

5.4.1 Niveles de interactividad.

Con la interactividad el papel que ejerce el usuario sobre los productos tecnológicos ha experimentado un cambio de rol y ha permitido que este intervenga para desarrollar y mejorar la experiencia de respuesta. “De este modo, se ha pasado de la emisión unidireccional de los antiguos programas radiofónicos o televisivos, al proceso bilateral en el que el receptor-usuario-cliente se halla implicado en una experiencia en la que él tiene más posibilidades de intervención” (Minguell, 2007, p.26). Para que el usuario actúe de forma participativa-comunicativa es necesario que haya recursos que le permitan desplazarse y explorar la información y determinar cuál es el grado y nivel de interactividad existente.

- Se aumentará el nivel de interactividad de las herramientas cuando la intervención-decisión permitida al usuario sea alta, que exista variedad de opciones para acceder a la información, que la comunicación sea sencilla y haya una rápida respuesta en los procesos.
- Se aumentará el nivel de interactividad cuando se incremente las posibilidades para interactuar con los productos, que el usuario tenga más libertad para tomar decisiones que lo ayuden a hacer o buscar información y que obtenga un grado de eficacia que la persona requiere de los productos.

Según los recursos tecnológicos, programación informática y la finalidad de los materiales, “la interactividad que posibilite el producto podrá pasar de ser casi inexistente a permitir un elevado nivel de participación del usuario, proporcionándole las herramientas que faciliten o aceleren la comunicación con la máquina, o aumenten las opciones de funcionalidad” (Minguell, 2007, p.27). Según el grado de interactividad se describe cuatro niveles (Guevara, Botero y Castro, 2015, p.472):

5.4.1.1 Nivel I Pasivo. El usuario actúa como un simple receptor de información. Puede leer texto en la pantalla, así como ver gráficos o imágenes. Logra interactuar simplemente usando los botones de navegación para desplazarse hacia adelante o hacia atrás a través del programa, o puede navegar por los vínculos del hipertexto.

5.4.1.2 Nivel II Interacción limitada. El usuario puede dar respuestas simples según las indicaciones de la instrucción.

5.4.1.3 Nivel III Interacción Compleja. El usuario realiza múltiples y variadas como respuestas a las instrucciones. Se posibilita la entrada de cuadros de texto y la manipulación de objetos gráficos para probar la evaluación de la información presentada.

5.4.1.4 Nivel IV Interacción en tiempo real. El usuario participa en una simulación que refleja exactamente la situación de trabajo.

5.5 La interacción

La interacción es el flujo de la información entre dos o más agentes entre los cuales se alternan los roles de emisor y receptor mediante un canal que permita la comunicación o el diálogo entre estos agentes (persona-persona, persona-objeto, objeto-objeto). Como la define Huerta (2014) “instancia de comunicación bidireccional entre dos agentes que está supeditada necesariamente a la idea de acción-reacción. Es decir, la interacción se logra cuando un ente emite una señal al otro acción y obtiene una respuesta por parte de este reacción” (p.1).

La interacción se puede dar en diferentes niveles dependiendo del grado de incidencia que el usuario tenga sobre el sistema, desde un espacio dispuesto para determinadas acciones hasta un espacio para una interacción desde diferentes opciones. Para que haya interacción en el caso de persona y objeto/dispositivo se requiere la presencia de una interfaz, definida por

Huertas (2014) “como el conjunto de elementos agrupados en un espacio determinado que permite el “diálogo” entre la persona y el dispositivo” (p.2). Con el fin de que estos elementos realicen tareas concretas para una determinada acción realizada por el usuario.

5.5.1 Interacción con materiales interactivos.

La comunicación establecida entre el sujeto y la maquina es el resultante de la interacción del usuario que ejecuta acciones a un ordenador empleado como un material interactivo que emite una respuesta formando nuevas situaciones de intercambio de información. Con el fin de que la interacción entre el sujeto y la maquina no tenga problema es necesario que el usuario comprenda el mismo lenguaje o código que utiliza el material interactivo.

Con la creación de nuevos materiales multimedia, “si los productos multimedia emplean nuevos códigos simbólicos (nuevos elementos con significación: iconos, hipertextos, enlaces,...) y nuevas estructuras sintácticas (estructuras no lineales, estructuras indexadas...), las personas desarrollaran nuevas estrategias para interpretar los mensajes que se vehiculan a través de ellos” (Minguell, 2007, p. 28).

Para analizar la forma en que es presentada la información por los materiales tecnológicos y la fácil comprensión que existe por parte de las personas se establece una relación de similitud entre los contenidos que son organizados y presentados de tal forma que se relacionan con la información que las personas poseen en su pensamiento. Vygotski (1987) se refiere a el “habla interna” por el cual las personas realizan procesos mentales y dan significado a lo que perciben a su alrededor, mediante un diálogo que él llama “abreviación” donde se omiten palabras innecesarias, siendo el lenguaje que caracteriza a los materiales multimedia donde solo se hace uso de elementos necesarios y se eliminan aquellos sin importancia. Según lo planteado,

“las personas recuerdan las informaciones empleando palabras o frases sencillas de las que se eliminan los elementos innecesarios (formando frases abreviadas), utilizando imágenes para ilustrar ciertos conceptos y conectando las informaciones siguiendo criterios de significación” (Minguell, 2007, p.28).

Así los materiales multimedia en la actualidad presentan:

- Menús con palabra, verbos e iconos relacionados con las funciones que permitan realizar determinadas acciones.
- Las imágenes e iconos se relacionan mediante una semejanza con la información que posee las diferentes opciones
- El contenido con bastante información representa mediante esquemas y fotografías, con el fin de abarcar todo los datos y que sea fácilmente recordada por las personas.

Para determinar qué información deberá ir y que no, es necesario de un análisis previo con el usuario y se defina la forma de presentación de los contenidos y de esta manera evitar errores de interpretación de la información ya con los usuarios destinatarios en el momento real de uso del material. Según Minguell (2007) “de otro modo, se podría correr el riesgo de aprendizajes parciales, en los que los procesos intermedios (objetos de la abreviación) no se tengan presentes y el contenido asimilado sea incompleto y/o resulte erróneo.”

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación han proporcionado a los videojuegos unas herramientas de gran alcance orientadas muy especialmente a la inmersión y a la interactividad, que no hay que olvidar nunca que no son más que una dimensión de la interacción del cara a cara entre los humanos.

Es más, inmersión e interactividad en los videojuegos se alían para conseguir sus objetivos. Las tecnologías han permitido a los jugadores enfrentarse a la máquina como a un rival, no son pues, necesarios otros jugadores humanos. Frente al jugador de videojuegos siempre habrá otro jugador, pero este es posible que sólo sea una máquina que activa determinadas respuestas a las preguntas que las propias respuestas del jugador han dado a su última jugada.

Los videojuegos son una compleja interacción de narración, imágenes y música, que desde una plataforma digital provoca una experiencia única en los usuarios. La trama aporta el contexto en el que se desarrollan las acciones en un entorno que ofrece al jugador estímulos a partir un discurso artístico en el que se confluyen distintas disciplinas: música, sonido, animación, pintura, dibujo. (Díaz, 2011)

5.6 Videojuegos

En principio definimos a los videojuegos como propuestas lúdicas que se desarrollan en entornos digitales interactivos e inmersivos. Los definimos como “discursos narrativos” (Horacek, 2006) porque poseen la capacidad de contar historias utilizando imágenes y elementos portadores de significación hasta configurar “discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias” (García, 1996) Desde esta perspectiva afirmamos que los videojuegos son artefactos culturales que expresan –en términos vigotskianos- los relatos de nuestra cultura en clave de hipermedia electrónica. (Horacek, 2004)

EL videojuego es un juego electrónico que está conformado por un dispositivo audiovisual, en donde un mecanismo físico de interfaz como el teclado, mouse, control entre otros, ejecuta las acciones que el jugador realiza y las traslada a la pantalla para su reproducción. (Pérez, 2010)

Es una acción consciente que realiza un individuo, que es delimitada por un tiempo, espacio y reglas necesarias” (Orellana, 2009, p. 9). Según Huizinga (1998), un juego es “una acción libre ejecutada ‘como si’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual”.

A diferencia del juego tradicional, el videojuego cuenta con condiciones diferentes, como el carácter electrónico y audiovisual, junto al dispositivo de interfaz que permiten al jugador adentrarse en narrativas digitales. (Pérez, 2010)

Con el paso de los años, el videojuego se ha desarrollado a tal punto, que ya no es únicamente utilizado para entrenamiento, ya que ha pasado a contener elementos narrativos y conceptuales que se utilizan para el aprendizaje y crean significación.

5.6.1 Usabilidad de los videojuegos.

Para que un juego sea “jugable” es importante que ofrezca las mejores expectativas de ocio y diversión al jugador. De la misma manera que la usabilidad nos muestra atributos y propiedades que determinan que un software sea usable en determinadas condiciones y entornos, la jugabilidad denota las experiencias del jugador ante un videojuego. Formalizar la jugabilidad es un proceso difícil, ya que es un concepto abstracto que tiene características funcionales inherentes a los videojuegos como sistemas interactivos, y no funcionales relativas a la experiencia del jugador y al carácter lúdico, y a veces artístico, de los videojuegos. Aunque la jugabilidad siempre ha interesado a la comunidad científica, se ha enfocado considerando

distintos objetivos y desde distintos puntos de vista. Se puede decir que la jugabilidad es el conjunto de factores que satisfacen a un jugador a la hora de jugar. Formalmente podemos definir la jugabilidad como el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener “de forma satisfactoria y creíble” ya sea solo o en compañía . Es importante remarcar los conceptos de satisfacción y credibilidad. El primero es mucho más difícil de conseguir que en un sistema interactivo tradicional debido a sus objetivos no funcionales; el segundo dependerá del grado de asimilación e implicación de los jugadores en el juego. Por otro lado, la jugabilidad viene caracterizada por una serie de atributos que ya existen en la usabilidad pero que en un videojuego tienen matices distintos. Por ejemplo, el “aprendizaje” en un videojuego puede ser elevado, lo cual puede provocar que el jugador se vea satisfecho ante el reto que supone aprender a jugarlo, y posteriormente desarrollar lo aprendido dentro del juego. Por otro lado, la “efectividad” en un juego no busca la rapidez por completar una tarea, pues entra dentro de la naturaleza del videojuego que el usuario esté jugando el máximo tiempo posible.

El análisis de la jugabilidad de un videojuego es un proceso lo suficientemente complejo como para necesitar descomponerlo en base a diferentes puntos de vista. Para ello, hemos realizado una descomposición basada en las facetas de la jugabilidad, de tal forma que cada una nos permita identificar más fácilmente los distintos atributos de la jugabilidad. IEEE-RITA Vol. 4, Núm. 3, Ago. 2009 ISSN 1932-8540 © IEEE 192 jugabilidad

Las facetas de la jugabilidad son las siguientes:

5.6.1.1 Jugabilidad intrínseca. Es la jugabilidad medida en la propia naturaleza del juego, es decir, en las reglas, objetivos, retos... y cómo éstos se proyectan al jugador. Está ligada

al diseño del Gameplay y a la “implementación” del Game Mechanic, analizando cómo se representan las reglas, objetivos, ritmo y mecánica del videojuego.

5.6.1.2 Jugabilidad mecánica. Es la jugabilidad asociada a la calidad del videojuego como sistema software. Está ligada al Game Engine, haciendo hincapié en características como la fluidez de las escenas cinemáticas, la correcta iluminación, sonido, movimientos gráficos y comportamiento de los personajes del juego y del entorno, sin olvidar los sistemas de comunicación en videojuegos multijugador.

5.6.1.3 Jugabilidad interactiva. Es la faceta asociada a todo lo relacionado con la interacción con el usuario, diseño del interfaz de usuario, mecanismos de diálogo y sistemas de control. Está fuertemente unida al Game Interface.

5.6.1.4 Jugabilidad artística. Asociada a la calidad y adecuación artística y estética de todos los elementos del videojuego a la naturaleza de éste. Entre ellos estarán la calidad gráfica y visual, los efectos sonoros, la banda sonora y melodías del juego, la historia y la forma de narración de ésta, así como la ambientación realizada de todos estos elementos dentro del videojuego.

5.6.1.5 Jugabilidad intrapersonal. O simplemente jugabilidad personal o perceptiva. Esta faceta tiene como objetivo estudiar la percepción que tiene el propio usuario del videojuego y los sentimientos que éste le producen. Tiene un alto valor subjetivo.

5.6.1.6 Jugabilidad interpersonal. O jugabilidad en grupo. Muestra las sensaciones o percepciones de los usuarios y la conciencia de grupo, que aparecen cuando se juega en compañía ya sea competitiva, cooperativa o colaborativamente.

5.7 Traducción

Es la etapa central del diseño del juego, se utiliza la palabra “traducir” para comunicar un mensaje usando el lenguaje del videojuego, en esta caso el mensaje sería dar a conocer las leyendas que son originarias de un medio oral o escrito traduciéndolas al entorno del videojuego, se establecen los siguientes campos como recursos para configurar el problema sobre el cual se desea llamar la atención al jugador, el playworld o mundo de juego, en el cual se utilizan signos y recursos narrativos utilizados en medios audiovisuales y la literatura; también forman parte del playworld las reglas del juego que son las que definen la experiencia del usuario al interactuar con el videojuego, también debe existir un personaje con el cual podamos sentirnos identificados y con el cual podamos implicarnos personificando los acontecimientos que suceden o que hacemos suceder, son nuestros comportamientos los que determinan el significado de la experiencia del juego, por lo tanto la traducción también consistiría en hacer que el jugador se implique en la experiencia a través de las acciones y comportamientos que adopta por medio del personaje principal del juego. (Torres, 2015).

5.7.1 Elementos del Playworld.

5.7.1.1 Historia. La historia es aquella que permite dar un contexto a la experiencia que se desarrolla en el videojuego, esta es la sinopsis de “Salvan-ji”: José y Alejandra son una pareja de jóvenes de la ciudad de Pasto que viajan hacia la región en la cual se encuentra el santuario de las lajas, recorriendo este lugar, se encuentran con una vieja estatua la cual tiene inscritas la palabra “Salvan-ji” y al leerla liberan al antiguo ser que se encontraba encerrado en esta escultura, aquella bestia convierte en piedra a Alejandra para que tome su lugar y escapa por un portal, nuestro héroe José deberá aventurarse para rescatar a su amada y devolver a aquel

demonio a ese lugar pero para hacerlo deberá hacerle frente a las diferentes leyendas de la región, las cuales están al servicio de este maligno ser ¿lo lograra?

5.7.1.2 Personajes. José es el personaje principal con el cual el usuario tendrá interacción y lo guiara a lo largo de los diferentes niveles para rescatar a su novia Alejandra, conociendo a lo largo del desarrollo del juego algunas leyendas de la región, Alejandra es la novia de José, y es aquella que debe ser rescatada, la meta que debe alcanzar el jugador, Salvan-ji es el demonio, el jefe principal del videojuego y aquel al cual el jugador deberá derrotar para poder completar el juego, también están los personajes secundarios, como el campesino Fidencio, encargado de entregarle la primer arma o power up a nuestro protagonista, además de las diferentes leyendas que José encontrara a lo largo del camino como: el chutun, el astarun, la turumama, el sombrero entre otros.

5.7.1.3 Escenarios. Como escenario inicial del juego podemos identificar los alrededores del santuario de las lajas en los cuales es en donde comienza esta historia, a partir de ahí, el jugador se aventurara a lo largo de diferentes locaciones que comprenden lugares en los que se aparecen las leyendas y pueblos de la región.

5.7.1.4 Textos. Al principio del juego aparecerán unas ilustraciones acompañadas de textos, en los cuales se explicara cómo se desarrolla la historia principal del juego y que deberá hacer el jugador para poder cumplir su objetivo, además, en el desarrollo del juego cada vez una leyenda aparezca, se mostrara una ventana en la cual se dará información específica sobre estas, también aparecerá un link el cual llevara al jugador a un blog en el que encontrara información que expanda la existente en el juego además de nuevos datos y curiosidades.

5.7.2 Reglas.

5.7.2.1 Reglas Modelo. Definen lo que el jugador puede hacer en el videojuego modelando su actividad (Torres, 2015) en nuestro caso, el jugador solo puede moverse a través del espacio del juego usando los controles para ir de izquierda a derecha y saltar, también puede atacar a los diferentes enemigos y recolectar armas.

5.7.2.2 Reglas de Grado. Definen lo que el jugador debería hacer en el juego reflejando sus avances, incluyen los puntajes y todo aquello que es contabilizado (faltas, munición, elementos del inventario, vidas, etc.), aplicándose a cualquier elemento que cause una pérdida o una ganancia. (Torres, 2015). En nuestro caso el personaje principal contara con cinco corazones, que representaran su vida, los enemigos secundarios harán que pierda medio corazón y los jefes finales un corazón completo, también se contara con seis powerups los cuales servirán para derrotar a los distintos jefes de cada nivel, en pantalla se mostrara un botón con el cual al mantenerlo presionado se desglosara una interfaz en la que se podrán escoger los distintos powerups, cada nivel contara con un temporizador que en el caso de llegar a cero hará que el jugador pierda.

5.7.2.3 Reglas Objetivo. Estas reglas definen lo que se debe hacer en el juego, son las acciones a seguir para conseguir la victoria y cierre de la experiencia diseñada. (Torres, 2015). Derrotar a los enemigos secundarios que aparecen a lo largo de los niveles, derrotar a los jefes principales de cada nivel hasta llegar al jefe final para derrotarlo y salvar a Alejandra.

5.8 Arquetipos

Los arquetipos pueden ser considerados los ancestros de los actuales estereotipos. De alguna manera constituyen su arqueología, al ser los vestigios que quedan de los modelos prototípicos que estuvieron vigentes en culturas primitivas y que han llegado hasta nuestros días a través de la

mitología. Al igual que sucede con los personajes mitológicos, los modelos arquetípicos conjugan hechos históricos con fantasías, realidades con deseos, tragedias con miedos y temores; aglutinado todo ello con creencias religiosas, valores éticos y prescripciones o proscripciones morales sobre lo que se debe pensar, sentir y hacer. Son, por lo tanto, la base sobre la que se construyen nuestros valores. Al formar parte de nuestra herencia cultural, los modelos arquetípicos perviven también en la actualidad en el inconsciente colectivo que todos proyectamos simplemente por el hecho de nacer en el seno de determinado grupo social. Son elementos básicos de lo que consideramos más profundo, más enraizado en el interior de nuestro propio ser, algo que permanece allí mientras no haya un contraste con la realidad exterior que nos obligue a replanteárnoslo. Y aun así, es difícil deshacerse de este enorme peso arcaico. (Guil, 1999).

5.8.1 Arquetipos de identificación.

Siguiendo los aportes de la narratología, podemos afirmar que un personaje se constituye en “arquetipo” cuando rebalsa los cauces del texto en el cual se inscribe para circular por múltiples textos, configurándose intertextualmente. Desde la antropología simbólica explicaríamos esta posibilidad de extensión y permanencia del arquetipo debido, precisamente, a su capacidad de constituirse en una “proyección imaginaria”. Este concepto desde el psicoanálisis jungiano hace referencia al arquetipo en cuanto “remanente arcaico” (Jung, 1997 p.65). Precisamente, el valor simbólico de un arquetipo posibilita la generación de referencias, repeticiones de textos sagrados. Estas prácticas rituales, con alto identificaciones y expectativas en los receptores y “se puede percibir la energía específica de los arquetipos cuando experimentamos la peculiar fascinación que los acompaña. Parecen tener un hechizo especial” (Jung 1997 p.76) Los arquetipos crean mitos para explicar las angustias básicas que la humanidad sufre ante el hambre, la guerra, la

enfermedad, la vejez y la muerte. Los mitos heroicos condensan la figura de un ser poderoso que vence al mal (figurado en monstruos, demonios, seres indomables etc) y al cual puede invocarse mediante prácticas rituales que toman la forma de narraciones o componente emotivo mueven a la identificación con el personaje como manera de exorcizar al mal. Prácticas y sentidos arcaicos que permanecen en el psiquismo del hombre actual. Estas elaboraciones son narraciones psíquicas que pretenden explicar las situaciones más temidas mediante la apelación al componente imaginario. (Horacek y Alonso, 2005)

Capítulo III

6. Metodología

6.1 Enfoque Metodológico

En la realización de esta investigación se utilizó un enfoque cualitativo, el tipo de investigación se basa en estudios descriptivos y exploratorios con alcance proyectual establecidos en encuestas y entrevistas para la recolección de datos con el cual se obtuvo información sobre qué tan conocidos son los temas de estudio, y cuánta información poseen los sujetos de estudio sobre estos.

6.2 Técnicas

Sondeo por aplicación de encuesta a 19 estudiantes herramienta utilizada: formulario con preguntas del tema investigación, también se aplicó un cardsorting, entrevista estructurada....

6.3 Fuentes documentales

El proceso de recolección de datos, se realizó mediante el estudio de proyectos de investigación que posean temas relacionados con la investigación en cuestión, también se tomarán artículos de la web.

6.4 Población

La población con la que se realizó el proceso de investigación son los estudiantes de escolaridad noveno de la jornada de la mañana de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez.

6.5 Muestra

La muestra con la que se realizó el proceso de investigación fueron 18 estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez

6.6 Herramientas

6.6.1 Cardsorting

El Cardsorting realizado fue mixto, se desarrolló con cinco estudiantes de edades comprendidas entre los 11 a 16 años en un tiempo de 30 minutos aproximadamente

6.6.1.1 *Objetivos Del Cardsorting*

1. Comprobar la importancia de cada categoría y observar cual no era de interés para los usuarios
2. Analizar si la interfaz planteada tenía concordancia con las ideas de organización de los usuarios
3. Obtener nuevas ideas de organización de interfaces

6.6.1.2 Categorías Obtenidas:

- Menú: jugar, instrucciones, niveles, ajustes, salir
- Ajustes: controles, audio
- Controles: asignar Control, tamaño de Control
- Audio: vol. de Sonido, vol. de Música, vol. Maestro
- Niveles: niveles
- Instrucciones: como jugar
- Pausa: continuar, reiniciar, opciones, salir
- Pantalla de Juego: barra de vida, powerups, controles, barra de tiempo, botón de Pausa



Ilustración 1. Aplicacion de Card sorting Fuente: Esta investigación, 2017



Ilustración 2. Aplicación de card sorting fuente: Esta investigación, 2017

6.6.2 Encuesta

De acuerdo al análisis de las encuesta realizadas a jóvenes de la Institución Educativa Municipal Aurelio Arturo Martínez sobre la creación de un videojuego que contenga como tema principal las leyendas más representativas de la región; se

lograron obtener algunas conclusiones, entre las cuales podemos destacar:

Los jóvenes entre 12 y 16 años según las encuestas empezaron a jugar alrededor de los 6 y 7 años de edad, y sus gustos varían a la hora de elegir el tipo y género de sus videojuegos, como optar por juegos online por su fácil acceso, hasta juegos educativos que les enseñen. Igualmente ellos buscan juegos donde puedan interactuar y

mantenerse entretenidos así que buscan juegos donde puedan mantener su mente activa así que eligen juegos de acción, deportes, carreras, terror entre otros donde el nivel de dificultad sea de normal a muy difícil.

Por otra parte sus conocimientos sobre leyendas de Pasto lo obtuvieron de historias que les contaban sus abuelos y de libros que leyeron en sus casas y escuelas, les gustaría un videojuego de leyendas porque quieren aprender y entretenerse a la vez.

La realización de esta encuesta también nos brindó datos que nos sirvieron para formular los arquetipos para el desarrollo del prototipo del videojuego de la investigación.



Ilustración 3. Aplicación de Encuesta Fuente: Esta investigación, 2017.

Capítulo IV

7. Desarrollo Proyectual

7.1 Diseño del logo

Para el concepto del logo que se empleó para el videojuego “Salvan-ji Leyendas de Nariño”, se utilizaron detalles del aspecto físico del villano principal, específicamente los ojos, también se utilizaron símbolos representativos de la cultura de los pastos además de un subtítulo para lograr mayor énfasis en cuanto a la región en la cual transcurren los sucesos del videojuego.

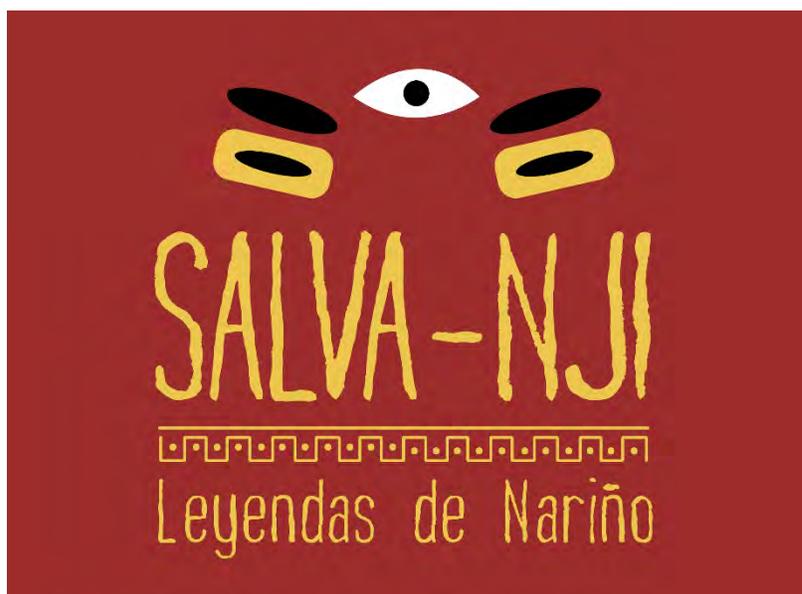


Ilustración 4 Descripción del logotipo “Salva-nji” Fuente: Esta investigación

7.1.1 Tipografía

Se utiliza la tipografía Nairobi en el logo, ya que este tipo de letra pertenece a la familia fantasía, y se utilizó por su forma y remates que denotan un ámbito artesanal, además que tiene un estilo funcional y es de fácil lectura.

7.1.2 Esquema de organización

El diseño proyectual del videojuego sobre las leyendas de Nariño constará con un esquema de organización cronológico para desplazarse por los diferentes elementos que componen la interfaz del videojuego. El juego tendrá como base una historia y seguirá una secuencia compuesta por las leyendas que se organizarán por niveles; todo ello para conformar un hilo conductor que guiará al usuario y mantendrá informado desde en qué nivel se encuentra y cuanto ha avanzado hasta cumplir con el objetivo final del videojuego. Un esquema cronológico permite una mejor organización de la información, en este caso historia, leyendas, niveles, objetivos, logros alcanzados y estado actual del juego; lo que facilitará su respectiva localización al desplazarse por las diferentes pantallas de la interfaz del videojuego durante el uso por parte del usuario.

7.1.3 Diseño Responsive

Nuestro diseño proyectual del videojuego sobre las leyendas de Nariño se ajustará a un modelo responsive ya que cuenta con elementos básicos de juego, desde un menú de inicio, instrucciones de juego, configuración del mismo y de sus controles hasta la interfaz que permitirá al usuario interactuar con el personaje y la historia que desarrollará durante el juego. Constará de un diseño de interfaz simple a la hora de desplazarse por ello no necesita complejidad en la organización de elementos ya sea para dispositivos como móviles y tablets en los cuales se reorganizará la información dependiendo cual sea el caso en el que el usuario verá la interfaz de forma correcta y hará uso del videojuego. Un diseño responsive se adecua para una mejor interacción, fácil

usabilidad y rápido desplazamiento por las diferentes pantallas de la interfaz del videojuego por parte del usuario

7.2 Prototipo Final del Videojuego



Ilustración 5 : Pantalla de Inicio Fuente: Esta Investigación



Ilustración 6 Menú Principal del videojuego Fuente: Esta Investigación



Ilustración 7 Menú selección de personaje Fuente esta investigación

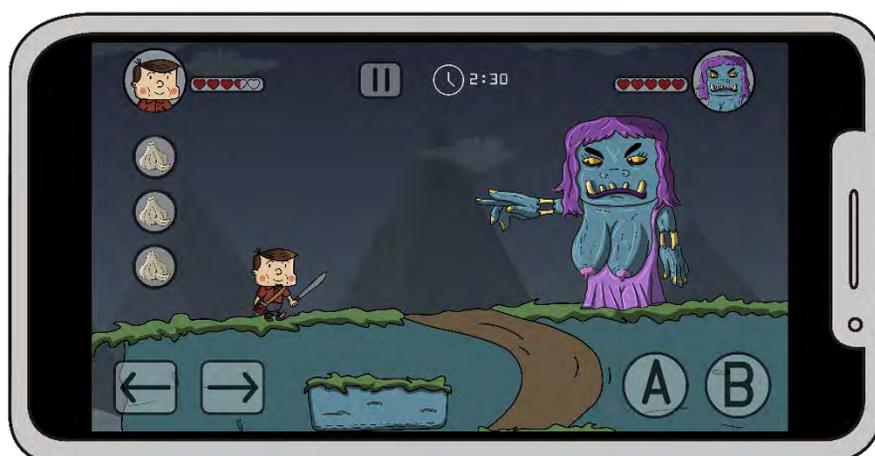


Ilustración 8 Pantalla de juego Fuente: esta investigación



Ilustración 9 Pantalla de tutorial Fuente: Esta Investigación



Ilustración 10 Menú de Pausa Fuente: Esta Investigación



Ilustración 11 Pantalla de Game Over Fuente: Esta Investigación



Ilustración 12 Pantalla de Fin de Juego Fuente: Esta Investigación



Ilustración 13 Pantalla de carga Fuente: Esta Investigación



Ilustración 14 Bocetos enemigos finales Fuente: Esta Investigación



Ilustración 15 Bocetos enemigos secundarios Fuente: Esta Investigación



Ilustración 16 Bocetos Personajes Principales Fuente: Esta Investigación

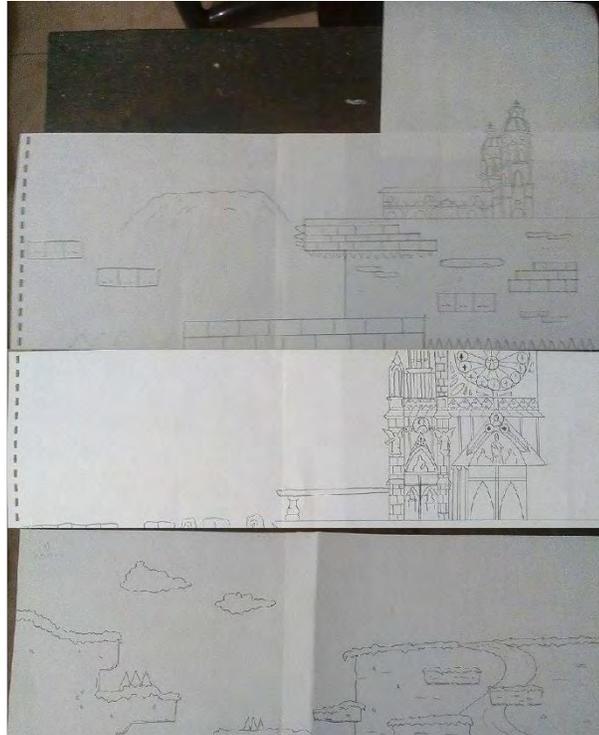


Ilustración 17 Bocetos de Niveles Fuente: Esta Investigación



Ilustración 18 Bocetos de Niveles Fuente: Esta Investigación



Ilustración 19 Bocetos PowerUps Fuente: Esta Investigación



Ilustración 20 Jefes Finales Fuente: Esta Investigación



9.

Ilustración 21 Jefes Secundarios Fuente: Esta Investigación



Ilustración 22 Niveles Fuente: Esta Investigación



Ilustración 23 Niveles Fuente: Esta Investigación



Ilustración 24 Powerups Fuente: Esta Investigación

Capítulo V

8. Conclusiones

Se puede afirmar que si es factible adaptar los relatos implícitos en las leyendas a nuevas narrativas digitales como lo es un videojuego, debido a que mediante esta herramienta es posible crear nuevos ambientes de interacción e interactividad para los adolescentes puesto que estos medios digitales tienen una mayor acogida entre las nuevas generaciones

Los videojuegos si son útiles para conservar la tradición oral debido a que estos pueden cumplir la función no solo de entretener sino también de dar a conocer o educar al usuario sobre un tema específico, en nuestro caso las leyendas, en base a esto podemos decir que también pueden funcionar como una herramienta de preservación en cuanto a la tradición oral de un pueblo, ya que el videojuego podría seguir presente para que las siguientes generaciones puedan acceder a este y por lo tanto puedan conocer la información plasmada en el mismo.

Como resultado de la investigación se obtuvieron los siguientes datos: entre los 18 estudiantes con los cuales se realizó la investigación, un porcentaje del 60 % empezaron a jugar videojuegos a la edad de 6 a 7 años teniendo una preferencia por los videojuegos de tipo online y de terror además de que un 74 % afirmaron que les gustaría cumplir el rol del héroe dentro de un videojuego.

En base a los datos anteriores, con el conocimiento obtenido en el Diplomado en Diseño Interactivo y UX se prototipo un videojuego en el cual se reconocieron algunas leyendas de la región y fueron aprovechadas para adaptarlas a la narrativa digital del entorno de esta plataforma, con lo cual se generaron nuevas dinámicas de interacción entre el usuario y las leyendas.

9. Bibliografía

- Aulaplaneta. (2015). *Recursos-tic ocho pasos para usar en clase la narración digital o digital storytelling*
- Berger, p. y Luckman, t. (1988): *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, *Amorrortu*
- Díaz, J. F. (s.f.). *Creación de un Videjuego Social Serio*. la plata.
- Echeverri, A (2011). *Narrativas digitales: el arte de la narración en la cibercultura*. Bogotá
- Morduchowicz, R. (s.f.). Los jóvenes y las pantallas Recuperado de HYPERLINK
 "https://milunesco.unaoc.org/wp-content/uploads/.../Los-jovenes-y-las-pantallas.pdf"
<https://milunesco.unaoc.org/wp-content/uploads/.../Los-jovenes-y-las-pantallas.pdf>
- Gómez, A. S. (2016). *Diseño Y Desarrollo De Videjuego 3D Basado En La Leyenda*. Quito.
- Granda, O., (2007), *Leyendas de Nariño*, Pasto, Colombia: Travesías
- Horacek, G. A. (2006). *investigando videojuegos: recursos online para el inicio de una investigación cualitativa sobre la narrativa de/sobre los videojuegos. .*
- Las cuatro adicciones tecnológicas de los jóvenes*. (2013, Julio 12) Recuperado de
<http://www.24horas.cl/tendencias/ciencia-tecnologia/las-cuatro-adicciones-tecnologicas-de-los-jovenes-740716>
- López. (2014). *Tradiciones y creencias de san juan de pasto, propuesta para el fortalecimiento cultural en la institución educativa municipal santa bárbara*. San Juan de Pasto

Massiell Lanuza, María Toruño, Oscar Rodríguez, Javier Ruiz. (2010). *universidad nacional de ingeniería uni instituto de estudios superiores ies conservación y patrimonio arq. uriel cardoza identidad cultural*

Miller, C. H. (2004). *Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment*. Boston

MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL. (2000). *Educación artística lineamientos curriculares, áreas obligatorias y fundamentales*. Bogotá

Morduchowicz, R. (s.f.). *Los jóvenes y las pantallas* Recuperado de HYPERLINK

"<https://milunesco.unaoc.org/wp-content/uploads/.../Los-jovenes-y-las-pantallas.pdf>"

<https://milunesco.unaoc.org/wp-content/uploads/.../Los-jovenes-y-las-pantallas.pdf>

Mueses, C., (2001), *Mitos, Leyendas y Relatos de la Cocha*, El Encano, Colombia: Edinar

Ramírez, N. (2012, 08 de septiembre) *La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima – Colombia*. *Revista Científica Guillermo de Ockham*. Recuperado de

revistas.usbbog.edu.co/index.php/GuillermoOckham/article/viewFile/2365/2078

Rodríguez, A. (2014). *La tradición oral como propuesta didáctica para recopilar y rescatar algunas leyendas de pasto con los estudiantes de cuarto grado de la institución educativa municipal ciudad de pasto (sede Lorenzo de Aldana)*. Universidad de Nariño. Recuperado de

HYPERLINK "http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/atenea/biblioteca/90196.pdf"

"<http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/atenea/biblioteca/90196.pdf>"

<http://biblioteca.udenar.edu.co:8085/atenea/biblioteca/90196.pdf>

Torres, C. (2015, 12 de julio) *Simular problemas sociales con videojuegos. Algunas claves para el diseño de videojuegos críticos. Kepes*. Recuperado de vip.ucaldas.edu.co/kepes/downloads/Revista12_10.pdf

Sánchez, J. I. (2008). *Diseño de Videojuegos Colaborativos y Educativos*.

Villa Enciso, E. M., Valencia Arias, J., & Valencia Arias, A. (2016). *El papel de las narrativas digitales como nueva estrategia educativa: resultados desde un análisis bibliométrico*.

10. Anexos

10.1 Encuesta:

Formato

UNIVERSIDAD DE NARIÑO DIPLOMADO DISEÑO INTERACTIVO Y UX
ENCUESTA DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN SOBRE VIDEOJUEGOS

NOMBRE: _____

GRADO: _____ EDAD: _____ F _____ M _____ OTRO _____

1. A continuación encontrará una serie de preguntas relacionada con los videojuegos y leyendas de la ciudad de Pasto con opción de respuesta de selección múltiple donde tendrá que elegir la respuesta que más se acomode a su situación formando un círculo o marcando con una X.

1- ¿A partir de qué edad empezaste a jugar?

a) 6-7 años
b) 7-9 años
c) 9-12 años

2- ¿Qué tipos de videojuegos te gustan?

a) Online
b) Educativos
c) Infantil
d) Terror

3- ¿Qué genero de videojuego te gusta?

a) Acción
b) Deporte
c) Aventura
d) Carreras
e) Todas las anteriores
f) Ninguno
g) Otro, cuál _____

4- ¿En qué plataforma juegas?

a) Pc (computador portátil)
b) Xbox
c) Play
d) Wii
e) Celular
f) Varios

5- ¿Si fueras un personaje de videojuegos como te gustaría ser?

a) El villano
b) El héroe
c) Otro, cuál _____

6- ¿En qué nivel de dificultad prefieres jugar?

a) Muy fácil
b) Fácil
c) Normal
d) Difícil
e) Muy difícil

7- ¿Cuantas horas semanales le dedicas a jugar videojuegos?

a) 1 y 5 horas
b) 6 y 15
c) 16 y 24
d) Más de 24

2. A continuación encontrará la segunda parte de la encuesta respectiva con leyendas de la ciudad de Pasto relacionada con los videojuegos.

8- ¿Conoces sobre leyendas de la ciudad de Pasto?

a) Si

b) No

c) Cual _____

9- ¿Has jugado algún videojuego sobre leyendas?

a) Si

b) No

c) Cual _____

10- ¿Te gustaría jugar videojuegos sobre leyendas?

a) Si

b) No

c) Porque _____

11- ¿Qué tipos de videojuegos relacionados con leyendas te gustaría que se elaboren?

a) De la llorona

b) Del duende

c) Del padre descabezado

d) De la pata sola

e) Otro, cual

12- ¿Por medio de que o de qué manera conociste las leyendas?

13- ¿Qué crees que podría aportarte un videojuego sobre leyendas?

14- ¿Consideras las leyendas como un medio para conocer la historia o cultura de Pasto? ¿Por qué?

¡GRACIAS!

10.2 Card sorting

Formato

