

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.
EJERCICIO PEDAGÓGICO DESDE LA LITERATURA Y LA HISTORIA CON ESTUDIANTES DE GRADOS 9° Y 10°
DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO DE BOGOTÁ

JESSIKA ANDREA QUINTERO MARTÍNEZ



Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana, Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad La Gran Colombia

Bogotá

2023

Cartografía de mitos y leyendas del territorio de Bacatá, Santafé y Bogotá.

Ejercicio pedagógico desde la literatura y la historia con estudiantes de grados 9° y 10° de la

Institución Educativa Nuestra Señora del Rosario de Bogotá

Jessika Andrea Quintero Martínez

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciada en Humanidades y

Lengua Castellana

Mg. Christian Camilo Villanueva-Osorio, Director



UNIVERSIDAD
La Gran Colombia

Vigilada MINEDUCACIÓN

Licenciatura en Humanidades y Lengua Castellana, Facultad de Ciencias de la Educación.

Universidad La Gran Colombia

Bogotá

2023

Dedicatoria

Este trabajo está dedicado a las personas que pudieron ver el surgimiento del proyecto, su práctica y sus resultados, como resumen de una carrera que fue enfrentada con mucha pasión, pero también con muchos obstáculos. Para Sandra Martínez, desde el amor, la paciencia y la exigencia; y para Juan Manuel Quintero, desde el apoyo, las palabras de aliento y el reconocimiento de tanto trabajo. Un resultado como el presente no habría visto la luz sin la guía que proporcionan cada día.

Agradecimientos

Agradecimientos inmensos a mi familia, quienes estuvieron en constante acompañamiento, para las personas que se fueron quedando en el camino y que en su momento aportaron una idea, una herramienta, un empujón o un reto que eventualmente se convertiría en un aprendizaje que se abonó a la construcción y ejecución de este proyecto.

A los mentores y maestros de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad La Gran Colombia, quienes hicieron del campus un lugar al que siempre era agradable llegar, lleno de nueva información y capaces de cultivar lo que llegó siendo apenas una semilla. Por sus lecciones académicas e integrales que favorecieron al proceso personal de crecimiento de la autora: gracias infinitas.

Tabla de contenido

RESUMEN.....	8
ABSTRACT	9
CAPÍTULO I: FUNDAMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	10
1.1 INTRODUCCIÓN	10
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
1.3 JUSTIFICACIÓN	16
1.4 OBJETIVOS	20
1.4.1 <i>Objetivo general</i>	20
1.4.2 <i>Objetivos específicos</i>	20
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL	21
2.1 CARTOGRAFÍA LITERARIA.....	22
2.2 MITOS Y LEYENDAS DE BOGOTÁ	30
2.3 PROYECTO DE AULA.....	33
CAPÍTULO III: ASPECTOS METODOLÓGICOS.....	37
3.1. ENFOQUE Y MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	37
3.2. POBLACIÓN	39
3.3. ETAPAS DE PROYECTO E INSTRUMENTOS	40
3.3.1 <i>Etapas de investigación</i>	41
CAPÍTULO IV: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	56
4.1. USO DE LOS RECURSOS POR POBLACIÓN	56
4.1.1. <i>Textos</i>	56

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

4.1.2. Talleres de literatura.....	57
4.1.3. Plataformas digitales.....	58
4.2. PRODUCTOS	59
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	61
REFERENCIAS	63

Lista de Tablas

Tabla 1. Etapas, fases e instrumentos de investigación	44
Tabla 2. Talleres	48

Resumen

Este trabajo aborda la cartografía literaria de los mitos y leyendas de Bacatá, Santafé y Bogotá, con el propósito de analizar y resignificar narraciones que explican fenómenos de carácter folclórico y cultural en la historia de la ciudad. Desde un enfoque literario y académico, el estudio integra el reconocimiento cultural y geohistórico de Bogotá, promoviendo una aproximación crítica a estos relatos tradicionales.

El proyecto se desarrolló a través de un proceso de recolección, lectura, análisis y reescritura de mitos y leyendas, acompañado por la creación de piezas gráficas diseñadas por los estudiantes y posteriormente digitalizadas mediante herramientas de Realidad Aumentada (RA). La participación de los estudiantes de los grados 9° y 10° del colegio Nuestra Señora del Rosario Bogotá en 2022 fue fundamental, ya que asumieron roles activos en la selección y reinterpretación de los relatos, el desarrollo de ilustraciones y la georreferenciación de las historias en mapas interactivos.

El producto final consiste en una plataforma digital que integra las narraciones con sus respectivas ilustraciones y representaciones en RA, facilitando su acceso tanto a la comunidad educativa como a un público general interesado en la cultura y la historia de Bogotá. Este material se presenta como una herramienta pedagógica innovadora que fomenta el aprendizaje interdisciplinario, combinando literatura, historia y tecnología para fortalecer el reconocimiento del patrimonio narrativo de la ciudad.

Palabras clave:

Cartografía literaria, Mito, Leyenda, Identidad cultural, Innovación pedagógica.

Abstract

This study explores the literary cartography of the myths and legends of Bacatá, Santafé, and Bogotá, with the aim of analyzing and reinterpreting narratives that explain folkloric and cultural phenomena in the city's history. From a literary and academic perspective, the study integrates the cultural and geohistorical recognition of Bogotá, promoting a critical approach to these traditional stories.

The project was developed through a process of collection, reading, analysis, and rewriting of myths and legends, accompanied by the creation of graphic pieces designed by students and later digitized using Augmented Reality (AR) tools. The participation of 9th and 10th-grade students from Nuestra Señora del Rosario Bogotá School in 2022 was essential, as they took on active roles in selecting and reinterpreting the stories, developing illustrations, and georeferencing the narratives on interactive maps.

The final product consists of a digital platform that integrates the narratives with their respective illustrations and AR representations, facilitating access for both the educational community and a general audience interested in Bogotá's culture and history. This material serves as an innovative educational tool that promotes interdisciplinary learning, combining literature, history, and technology to strengthen the recognition of the city's narrative heritage.

Keywords:

Literary Cartography, Myths, Legends, Cultural Identity, Pedagogical Innovation.

Capítulo I: Fundamentos de la investigación

1.1 Introducción

A pesar de ser una metrópoli moderna en muchos aspectos, Bogotá aún conserva creencias ancestrales, lo que se refleja en la producción de literatura paranormal y la circulación de narrativas folclóricas que influyen en las costumbres y manifestaciones artísticas de sus habitantes. Los 'mitos y leyendas' de nuestro territorio surgieron de la tradición de atribuir nombre, apariencia y origen a sucesos inexplicables para los habitantes de la ciudad. A pesar de la creciente tendencia al escepticismo con el paso del tiempo, esas historias macabras persisten en las calles de la ciudad, y los personajes pintorescos continúan acompañando la expansión de la capital.

En este punto se reconoce la necesidad de documentos que recojan las evidencias, tanto escritas como orales, de dichas historias, y en los que se pueda evidenciar de forma temporal y geográfica estos mitos y leyendas urbanas con respecto a un territorio. Frente a ello, y para brindar una respuesta satisfactoria, es necesaria una aproximación histórica a este fenómeno y una señalización geográfica y temporal de estos eventos, en la medida en que ello sea posible. Dicho reconocimiento se debe hacer a través de los elementos consultados y herramientas de recolección usadas como elemento pedagógico, con estas herramientas poder vincular al estudiante en un ejercicio de comprensión de los textos, análisis de las narrativas y eventualmente la escritura de una versión propia de estos mitos y leyendas, ejercicio vinculado al reconocimiento cultural y territorial desde la exposición a estos elementos de la tradición bogotana del mito y la leyenda.

1.2 Planteamiento del problema

La combinación entre la cartografía y la literatura propone facilitar el vínculo entre las obras literarias y el territorio en el que nacen o el que se referencia en sus narrativas. La combinación de la cartografía y la literatura facilita el vínculo entre las obras literarias y el territorio que representan. En este sentido, la cartografía literaria se convierte en una herramienta clave para conocer un espacio geográfico a través de las historias reflejadas en libros y narraciones orales. Por su parte, los mitos y leyendas de un territorio dotan a su comunidad de una memoria cultural, una identidad territorial y una creencia cosmogónica, por esta razón pueden ser consideradas como una fuente importante de consulta para realizar una aproximación bibliográfica de un espacio geográfico. En el caso de la ciudad de Bogotá, existen numerosos textos que pueden clasificarse como mitos y leyendas, además de otros que se agrupan en categorías como leyendas urbanas o *creepypastas*, lo que convierte a la ciudad en un territorio rico en este tipo de narrativas. De esta certeza nace la idea de diseñar una cartografía que recoja los mitos y leyendas, centrado en la ciudad de Bogotá, la cual permita reconocer estos textos a partir de un mapa que los ubique geográficamente y que permita analizar diferentes fuentes y versiones de una misma historia.

A pesar de que la tecnología facilita la búsqueda de textos de manera digital, como las plataformas de búsqueda en las bibliotecas en las cuales se pueden encontrar textos a partir de determinadas características, se puede reconocer que las historias que una vez fueron mitos o leyendas ahora pueden hacer parte de otros textos que contienen sus historias, por ejemplo, se encontraron referencias a estos textos en novelas, textos periodísticos o en crónicas históricas. Debido a que los mitos y leyendas están dotados de elementos fantásticos, que tienen la libertad de crear escenarios y personajes improbables y pueden heredar estas historias como creencias, pueden compartir la estética con otros géneros de la

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

literatura, como el terror o el horror. Por otra parte, los textos que buscan reconocer un contexto histórico específico también recogen el testimonio cultural, en el que tienden a aparecer textos como mitos y leyendas.

En esta medida es posible encontrar versiones de mitos y leyendas en textos que no sean únicamente de esta naturaleza, como en el caso de las obras crónicas de Esteban Cruz Niño, quien en sus libros quiere rescatar esas historias que no nacen en su totalidad de la imaginación, pues usa la narrativa periodística para relatar diferentes eventos históricos, desde crimen real hasta eventos extranormales en sus libros *Los monstruos en Colombia sí existen* (2013), *Vampiros, caníbales y payasos asesinos* (2016), *Expedientes X Colombia* (2018), *Vida después de la muerte* (2020) y *El libro negro de la brujería en Colombia* (2022). Dichos textos comprenden una investigación en la que se evidencian muchas creencias colectivas, en varios de ellos en el contexto colombiano, donde se enfocan algunos de sus trabajos, de esta manera se puede contar con su obra como una fuente de consulta aunque no sean propiamente textos con la estética de mitos y leyendas.

Por su parte, el reconocido escritor Mario Mendoza, a quién se cataloga como uno de los novelistas y cuentistas más leídos en la literatura bogotana actual, también llegó a desviarse de su línea habitual de escritura en obras como *Paranormal Colombia* (2014) y *El libro de las revelaciones* (2017) en las cuales se evidencian fuertes influencias culturales en las que se rescatan referencias a los mitos y leyendas del país. Sin embargo, estas dos entregas también obedecen a una estructura más periodística que narrativa, pues en busca de ser lo más fiel posible a sus fuentes y aún con sus maneras de escritura, los textos recopilados se diferencian, por ejemplo, de los contenidos en sus antologías de cuentos.

En la producción literaria colombiana existen varias obras que se configuran recopilando las más importantes leyendas y mitos del territorio, estas aparecen en su mayoría en recopilaciones de mitos prehispánicos o de leyendas colombianas. Algunos textos retratando otras piezas de la historia llegan a

contener alguna de estas leyendas o mitos en un ejercicio de recoger historias como un reconocimiento del folclor del territorio.

Por su parte, la llegada de Internet ha permitido distribuir y almacenar vasta información y piezas literarias, y con este fenómeno se han creado nuevos espacios que permiten la creación y divulgación de literatura sin la necesidad de una editorial como intermediaria. De esta forma se hace necesario ampliar la exploración para encontrar mitos y leyendas en estos nuevos espacios en la web, allí algunos creadores de contenido literario y audiovisual también recogen historias de la cultura oral (además de las existentes en la literatura) y, a pesar de que el uso de una *netnografía*¹ permita rastrear y almacenar este tipo de contenido de manera ordenada y funcional, surge de este nicho una nueva categoría que tiende a mezclarse con las narrativas objetivo de esta investigación. Dicha categoría se denomina *Creepypasta*, un término compuesto a partir de las palabras inglesas *creepy*, que traducida significa “espeluznante, aterrador”; y *pasta* que hace referencia a la expresión *copy and paste* (cortar y pegar) y puntualiza que es un texto que busca ser reproducido en diferentes espacios de la web. Según la página de la Universidad Hispano Yucatán, la forma de describir estos textos sería:

Estas historias de terror, generalmente cortas, aunque en algunos casos se han hecho hasta libros de ellas, son compartidas viralmente a través de páginas web, correos electrónicos, aplicaciones de mensajería instantánea, entre otros. El formato en que se presentan habitualmente es a modo de narración, las creepypasta en ocasiones aparecen en formato de imágenes, vídeos o videojuegos que aparentemente están malditos, esto debido a que muchas veces los relatos,

¹Netnografía: Metodología de investigación cualitativa que adapta técnicas de investigación etnográficas al estudio de culturas y comunidades emergentes a través de la comunicación mediada por ordenador.

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

mencionan desaparición de las personas o simplemente sucesos paranormales. (Universidad Hispano Yucatán, s.f.).

Frente a esta nueva categoría a tener en cuenta sugiere que se reconozca la diferencia entre mitos y leyendas y *creepypastas*, así mismo con los textos reconocidos como leyendas urbanas, los cuales se diferencian de las leyendas tradicionales a partir del escenario, puesto que las leyendas urbanas nacen en las ciudades. Para este punto surge la necesidad de reconocer el valor histórico y cultural de los textos que se busca recoger y almacenar para el proyecto y aquellos textos que tienen un enfoque diferente, como el de convertirse en productos de impacto masivo a través de los recursos informáticos de la Internet, y si de ellos hay algo que rescatar para el fin del proyecto.

Entre toda esta búsqueda surge un texto que satisface la necesidad de llevar estas historias que se adhieren a la cultura colombiana, a la literatura, en un ejercicio juicioso de narración y que trata de hacer justicia a la conocida leyenda de la estepa colombo-venezolana: el silbón, que trata su historia y que además le da un espacio a la propuesta gráfica e incluso musical, haciendo uso de herramientas tecnológicas como un código QR para acceder a un espacio digital que alberga una melodía compuesta para la lectura. Se trata del libro *El silbón* (2012), del escritor Andrés Ospina, quien lo realiza en colaboración con Typozon para las ilustraciones; es a partir de esta obra que se sugiere una estética en la que la reescritura de una leyenda centenaria puede aproximar a los lectores más jóvenes a interactuar con una de las leyendas más conocidas de la zona limítrofe entre Venezuela y Colombia, pero que ha llevado consigo siempre un miedo innato en sus habitantes, quienes se pueden aterrar al escuchar un silbido en medio de la noche. A partir de este ejemplo que demuestra que es posible la realización de un material que permite una interacción con las leyendas, un rescate cultural y una contextualización que permite a cualquier tipo de lector entretenerse, es que surge la intención de organizar una cartografía completa que se alinee con esta estética y esta intención.

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

Existe, además, una restricción en cuanto a la cartografía que retrata Bogotá, puesto que el presente ejercicio investigativo busca comprender la historia de esta ciudad a través de su crecimiento y evolución, los mapas dónde se ubican las diferentes historias varían de uno a otro. Algunos comprenden el territorio prehispánico de Bacatá y sus diferentes cercados o *uta*, de dónde se desprende la primera parte histórica de los mitos y leyendas de la ciudad y, de hecho, dan nombre a varias localidades y barrios de la actual ciudad. El territorio tenía separaciones y dimensiones muy diferentes a las de hoy día, pues tenían comunidades establecidas a kilómetros de otras, por esto es por lo que se pueden reconocer mitos en territorios que hoy están fuera del casco urbano de Bogotá.

En el periodo virreinal Bogotá era el sector que hoy se conoce como las localidades de La Candelaria y Santafé, y constaba de apenas algunas calles, para entonces llamarse Santafé, título que portó por el periodo del virreinato, y luego pasaría a ser oficial el nombre de Santafé de Bogotá por siglos mientras su demografía y geografía se iba ampliando de manera desmesurada y desorganizada, hasta el punto de tener una extensión de 1636.35 km². Para este punto era complicado reconocer geográficamente el origen de mucha de su literatura, más aun hablando de literatura de mitos y leyendas, pues la ciudad y su cartografía han cambiado a medida que el desarrollo urbano y, por ende, la delimitación geográfica de aquella se ha modificado.

Son estas necesidades las que estructuran el planteamiento y el desarrollo de una estrategia que facilite la organización de la información recolectada con respecto a los mitos y leyendas comprendidos en los territorios de la ciudad capital, que contenga elementos de diferentes disciplinas, integrados y sintetizados en un recopilatorio literario más homogéneo y que ofrezca un producto interactivo.

1.3 Justificación

Este proyecto surge de la necesidad de reconocer y preservar los mitos y leyendas de la ciudad de Bogotá como parte fundamental de su identidad cultural. A lo largo de su historia, Bogotá ha experimentado transformaciones demográficas, geográficas, culturales y sociales, las cuales se reflejan en la evolución y adaptación de sus mitos y leyendas. Estos relatos no solo constituyen una fuente invaluable de conocimiento sobre el pasado, sino que también permiten comprender la evolución del pensamiento y la cosmovisión de sus habitantes.

Dado el valor patrimonial de estas narraciones, se considera pertinente la creación de un recurso interactivo que compile, analice y reinterprete los mitos y leyendas bogotanos. Este material se apoyará en herramientas literarias, la oralidad y las plataformas digitales, tales como redes sociales, foros, canales de YouTube y podcasts, con el fin de facilitar su difusión y acceso.

Desde una perspectiva pedagógica, el proyecto busca promover el reconocimiento y la apropiación de estos relatos por parte de los estudiantes de los grados 9ª y 10ª del colegio Nuestra Señora del Rosario Bogotá. A través de un proceso estructurado de aproximación, reconstrucción e interpretación, los estudiantes participarán activamente en la reescritura de los mitos y leyendas y en el diseño gráfico de sus personajes. Este ejercicio culminará en la creación de una cartografía interactiva enriquecida con elementos literarios y realidad aumentada, ofreciendo así un recurso innovador para la consulta y el aprendizaje.

El desarrollo del proyecto se divide en tres fases fundamentales: Se recopilan textos escritos y orales que contengan mitos y leyendas de Bogotá o referencias a ellos. Este proceso permitirá a los estudiantes familiarizarse con las historias y su contexto, como la fase de aproximación. En segunda instancia, mediante talleres de análisis literario, los estudiantes trabajarán con textos cortos que servirá

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

de base para el desarrollo de habilidades de creación literaria. En esta fase, se promueve la reflexión crítica sobre los relatos y su reescritura desde diversas perspectivas. Por último, los estudiantes producirán versiones renovadas de los mitos y leyendas, fortaleciendo sus habilidades de escritura y su capacidad de generar narrativas coherentes y estructuradas. Además, desarrollarán ilustraciones y elementos gráficos que acompañarán sus relatos.

Los mitos y leyendas como recurso para el desarrollo de habilidades de lectoescritura se proyectan con el uso de mitos y leyendas como herramienta didáctica para fortalecer la lectoescritura debido a varias razones. En primer lugar, estas narraciones poseen una estructura narrativa clara y patrones recurrentes, lo que facilita el análisis de su composición y las identificaciones de elementos literarios esenciales, como la trama, los personajes y el conflicto.

En segundo lugar, los mitos y leyendas suelen abordar temas universales que generan interés en los estudiantes, promoviendo así la motivación por la lectura y el desarrollo del pensamiento crítico. Al trabajar con estos textos, los estudiantes no solo interpretan su contenido, sino que también reflexionan sobre su significado en el contexto cultural y social actual.

Por otro lado, la reescritura de estos relatos permite a los estudiantes practicar la construcción de los textos coherentes y creativos, reforzando aspectos clave de la escritura, como la ortografía, la gramática y el estilo. La integración de elementos gráficos y narrativos en una cartografía digital potencia aún más estas competencias al vincular la producción textual con estrategias de comunicación visual y digital.

Desde el marco teórico de la educación patrimonial, se reconoce que la enseñanza y divulgación del patrimonio cultural fortalecen la identidad y el sentido de pertenencia de la comunidad (Prats, 2005). Según UNESCO (2003), el patrimonio cultural inmaterial, del cual forman parte los mitos y leyendas, desempeña un papel esencial en la cohesión social y en la transmisión intergeneracional de valores y conocimientos.

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

Por otro lado, la reescritura de estos relatos permite a los estudiantes practicar la construcción de textos coherentes y creativos, reforzando aspectos clave de la escritura, como la ortografía, la gramática y el estilo. La integración de elementos gráficos y narrativos en una cartografía digital potencia aún más estas competencias al vincular la producción textual con estrategias de comunicación visual y digital (García & Pérez, 2017).

Desde el marco teórico de la educación patrimonial, se reconoce que la enseñanza y divulgación del patrimonio cultural fortalecen la identidad y el sentido de pertenencia de una comunidad (Prats, 2005). Según la UNESCO (2003), el patrimonio cultural inmaterial, del cual forman parte los mitos y leyendas, desempeña un papel esencial en la cohesión social y en la transmisión intergeneracional de valores y conocimientos. En este sentido, estudios como los de Hernández (2010) han demostrado que la integración del patrimonio en la educación escolar fomenta el desarrollo de competencias ciudadanas y el respeto por la diversidad cultural.

En línea con estas perspectivas, este proyecto no solo busca incentivar el interés por la lectura y la escritura, sino también fortalecer la identidad cultural de los estudiantes al permitirles apropiarse de los relatos que han dado forma a la historia de su ciudad. La metodología aplicada en este trabajo se fundamenta en el aprendizaje basado en el patrimonio, que enfatiza la exploración activa y la reinterpretación creativa del legado cultural para su comprensión y difusión en el contexto contemporáneo.

El desarrollo de este trabajo busca generar impactos significativos en tres niveles: cultural, académico y pedagógico. La recopilación de mitos y leyendas de Bogotá permitirá su acceso de manera organizada y georreferenciada, facilitando su comprensión y valoración dentro del contexto histórico y cultural de la ciudad. Además de la creación del material de consulta, se pretende documentar y analizar el proceso de aprendizaje de los estudiantes, destacando las competencias adquiridas y los conocimientos trabajados en cada etapa. El proyecto proporcionará una metodología clara para la enseñanza de la

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

lectoescritura a través de mitos y leyendas. Se detallarán los ejercicios, talleres y materiales utilizados, así como la retroalimentación de los estudiantes y la evaluación de los resultados.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Construir una cartografía literaria de mitos y leyendas, enfocada en el territorio de Bacatá, Santafé y Bogotá, a partir de la reescritura y propuesta gráfica, fruto de una estrategia didáctica, con estudiantes de grado 9° y 10° del Colegio Nuestra Señora del Rosario de Bogotá.

1.4.2 Objetivos específicos

- Elaborar un repositorio sobre los mitos y leyendas de la ciudad de Bogotá, a partir de la indagación de fuentes literarias, de la tradición oral y los medios digitales.
- Desarrollar con los estudiantes de grado 9° y 10° del Colegio Nuestra Señora del Rosario de Bogotá un proceso de reescritura de los mitos y leyendas de la ciudad, mediante la implementación de un proyecto de aula que utilice como insumo principal el repositorio construido.
- Elaborar, con base en los mitos y leyendas reescritos en el proyecto de aula, una propuesta gráfica que represente visualmente a los personajes y escenarios de estas narraciones, integrando elementos creativos que potencien su comprensión y difusión.
- Diseñar y desarrollar una cartografía literaria digital en la plataforma Metaverse como una herramienta interactiva que georreferencie los mitos y leyendas reescritos por los estudiantes. Esta cartografía permitirá la consulta del territorio a través de sus historias e integrará las propuestas gráficas elaboradas por los participantes. Además, incluirá elementos de realidad aumentada en la visualización de los personajes, enriqueciendo la experiencia de exploración y aprendizaje.

CAPÍTULO II: Marco referencial

Para promover un aprendizaje significativo y enriquecedor dentro del contexto educativo contemporáneo es necesario integrar estrategias didácticas innovadoras. Por esta razón, el diseño de una cartografía de mitos y leyendas de Bogotá se percibe como una herramienta pedagógica de gran relevancia desde la enseñanza de la comprensión de lectura, la escritura creativa y la apropiación cultural.

El presente capítulo tiene como objetivo explorar y fundamentar teóricamente la importancia de la cartografía literaria como estrategia didáctica para la enseñanza de mitos y leyendas en estudiantes de 9° y 10° grado del Colegio Nuestra Señora del Rosario en Bogotá. Para ello, se analizan diferentes enfoques y teorías que respaldan la integración de esta metodología en el aula, incluyendo la propuesta de cartografía literaria desarrollada en la Universidad La Gran Colombia, que combina historia, semiótica cultural y geografía urbana para comprender la literatura como un fenómeno territorializado (Villanueva-Osorio, 2016). Asimismo, se retoman los planteamientos de Franco Moretti sobre la visualización de datos en la crítica literaria, enfatizando cómo los mapas permiten representar estructuras narrativas y patrones espaciales en la literatura (Moretti, 2007). Desde el ámbito educativo, se consideran los aportes del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y las narrativas transmedia (Hernández Ortega & Rovira-Collado, 2020), que facilitan la exploración activa de los textos y la creación de producciones multimodales. De esta manera, el capítulo desarrolla un marco conceptual que justifica el uso de la cartografía literaria como una herramienta pedagógica innovadora para el fortalecimiento de la lectoescritura y la identidad cultural en los estudiantes.

Esta inquietud por el uso y la aplicación de la cartografía literaria como herramienta para el análisis de obras literarias inicia en algunos espacios académicos de la Universidad La Gran Colombia, tales como el semillero de investigación Literatura, Historia y Ciudad, dirigido por el docente Christian Camilo Villanueva-Osorio, cuyo propósito general consiste en

(...)explorar e investigar los diferentes procesos de creación y producción literaria que se han originado en la ciudad de Bogotá, desde su fundación hasta la actualidad, para formular hipótesis de explicación teórica de los mismos, desde puntos de vista multidisciplinares que incluyen la historia, la cartografía literaria, la semiótica cultural, entre otros, con el fin de lograr una apropiación pedagógica y didáctica del patrimonio literario de la ciudad en los diferentes contextos donde se desarrollará la labor de enseñanza de los miembros del semillero. (Villanueva-Osorio, 2016, pág. 1)

En dicho espacio académico, se aborda la cartografía de manera pragmática y permite identificar los conceptos que la complementan, entre ellos el estudio de la literatura y su aporte cultural a la identidad de un territorio. En la práctica, se utiliza como objeto de estudio la ciudad de Bogotá, además de identificar y reconocer los cambios geográficos que esta ha experimentado a lo largo de la historia, considerándolos como elementos fundamentales para la comprensión del fenómeno literario en dicho territorio. De esta manera, se busca resaltar la importancia de los mapas como herramientas para organizar e interpretar de manera sistemática la información recogida de la literatura, en este caso, la producida en Bogotá. Dentro de esta construcción y en el ejercicio del investigador literario, es esencial reconocer el factor geográfico como un actor de la narrativa y otorgarle un espacio de análisis.

2.1 Cartografía literaria

La cartografía literaria es un enfoque metodológico de lectura que, según Moretti (2005), se centra en el análisis de patrones literarios a gran escala, utilizando herramientas cuantitativas y visuales para comprender tendencias y estructuras subyacentes en la producción literaria. A partir de sus obras *Atlas de la novela europea, 1800-1900* y *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for a Literary History*, Moretti (2007) plantea que el análisis a gran escala ofrece una alternativa a la crítica literaria tradicional,

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

la cual suele enfocarse en obras individuales, limitando así la comprensión de fenómenos literarios más amplios. Al expandir el alcance del análisis a conjuntos extensos de textos, es posible identificar patrones y tendencias que, de otro modo, podrían pasar desapercibidos.

La cartografía literaria es un enfoque metodológico de lectura que, según Moretti (2005), se centra en el análisis de patrones literarios a gran escala, utilizando herramientas cuantitativas y visuales para comprender tendencias y estructuras subyacentes en la producción literaria. A partir de sus obras *Atlas de la novela europea, 1800-1900* y *Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for a Literary History*, Moretti (2007) plantea que el análisis cuantitativo de grandes corpus literarios permite revelar dinámicas narrativas, estilísticas y espaciales que, de otro modo, podrían pasar desapercibidas en estudios individuales.

Moretti (2007) introduce el concepto de "modelos abstractos" como una forma de representar la evolución literaria a través de diagramas, mapas y árboles genealógicos. Estos modelos permiten visualizar la distribución geográfica de los relatos, la transformación de géneros y la expansión del mercado literario en Europa durante el siglo XIX. Su análisis del mercado de la novela europea alrededor de 1850 abarca principalmente Francia, Inglaterra, Alemania e Italia, donde examina cómo la consolidación del realismo influyó en la configuración de los espacios narrativos y en la interacción entre literatura y urbanismo. En este sentido, la cartografía literaria aplicada a la literatura urbana facilita la identificación de cómo las ciudades han sido representadas en los textos, destacando conexiones entre el espacio físico y las estructuras narrativas.

El uso de la cartografía literaria permite identificar patrones como la recurrencia de ciertos escenarios urbanos, la movilidad de los personajes en el espacio narrativo y la distribución de temáticas según regiones específicas. Estos hallazgos enriquecen el estudio literario al revelar cómo las ciudades no solo sirven como telón de fondo para las historias, sino que también influyen en la construcción de los

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

discursos literarios. Así, el enfoque de Moretti proporciona herramientas que facilitan la comprensión de la literatura en términos espaciales, evidenciando la relación entre el territorio y la producción literaria.

También vale la pena reconocer el objetivo de Moretti al analizar una gran cantidad de textos y buscar en la cartografía de Europa una forma de organizar la distribución de estos textos. En su estudio, Moretti (2007) plantea interrogantes sobre la estabilidad de las convenciones literarias y cómo estas evolucionan o desaparecen con el tiempo:

"Una literatura más chata y aburrida. Pero nosotros ¿estamos seguros de que el aburrimiento es realmente aburrido? Cuando las miramos como a la cara, las convenciones literarias se nos mostrarán finalmente como lo que son: un enigma. ¿Cómo es que un género literario sabe adivinar su propia forma, entre cien exordios casuales, en competencia entre sí, y con frecuencia horriblemente mal hechos? ¿Cómo es que una convención cambia, o más bien: cambia realmente alguna vez? ¿No será que se mantiene estable bajo mil disfraces, hasta que un día se derrumba de repente? ¿Y por qué se mantiene? ¿Y por qué se desintegra? ¿Y cómo es posible que la misma convención funcione en países diferentes, como Escocia e Italia, Dinamarca y Hungría?" (Moretti, 2007, p. 155).

Estas preguntas reflejan las dinámicas de la literatura y el modo en que las convenciones literarias cambian o persisten en diferentes contextos geográficos. Moretti desafía la idea de la estabilidad de los géneros al proponer que estos no evolucionan de manera lineal, sino que responden a condiciones históricas y sociales específicas. A través de la cartografía literaria, Moretti demuestra que los géneros no están confinados a una sola nación, sino que se difunden y transforman en distintos territorios, adaptándose a los contextos culturales de cada región.

Este enfoque transforma la noción de literatura nacional al mostrar que los fenómenos literarios no pueden entenderse únicamente dentro de los límites de un solo país, sino que es necesario analizarlos en su dimensión transnacional. La cartografía literaria permite visualizar cómo ciertos géneros se expanden y cambian a medida que cruzan fronteras, evidenciando las interconexiones entre

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

diversas tradiciones literarias. Así, Moretti propone un modelo de estudio que supera la perspectiva tradicional de la literatura como un fenómeno aislado dentro de una nación y la concibe, en cambio, como un sistema dinámico influenciado por múltiples factores geográficos, históricos y sociales.

Por otra parte, y de la mano del geógrafo David Harvey (1990), se puede analizar su aporte al trabajo en la geografía urbana y la teoría social en su libro *La condición de la posmodernidad: Investigación sobre los orígenes del cambio cultural* en el cual sostiene que los lugares no son simplemente escenarios pasivos, sino que desempeñan un papel activo en la configuración de los eventos y significados culturales. La geografía física y la construcción del espacio influyen en cómo se perciben y se experimentan los eventos y las narrativas. Para Harvey, los lugares no son simplemente telones de fondo neutrales, sino que desempeñan un papel activo en la historia, el poder y la construcción del significado cultural, lo que influye en la interpretación de las obras literarias. Como él señala:

"Los lugares no son solo [escenarios] pasivos para los eventos históricos y las narrativas culturales, sino que están activamente involucrados en su construcción y reproducción. La geografía física y la construcción del espacio influyen en la percepción y experiencia de los eventos, dando forma a la manera en que se interpretan y se les asigna significado" (Harvey, 1990, p. 310).

Este enfoque resalta la importancia del espacio en la literatura, ya que la geografía no solo contextualiza los acontecimientos narrados, sino que también moldea la identidad de los personajes y el desarrollo de las tramas. Así, el análisis espacial de la literatura permite comprender cómo las dinámicas territoriales influyen en la producción y recepción de los textos.

En *Atlas de literatura universal* (2017), de Agustín Comotto y Tono Cristòfol, se propone en el prólogo, escrito por Pedro Marín:

"El arte de cartografiar las obras literarias también recrea el mundo. Nos proporciona nuevas e insospechadas lecturas acerca de su naturaleza creativa" (Marín, 2017, p. 3).

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

Esta perspectiva sirve como presentación del trabajo de los dos investigadores, en el cual disponen importantes obras literarias en un mapa, organizadas según su tiempo y espacio, para facilitar la comprensión de la evolución de la literatura. Así, la cartografía literaria se configura como el ejercicio juicioso de graficar nociones de espacios geográficos y su relación con la producción literaria. En esencia, es el estudio y construcción de mapas, pero con el valor agregado de la literatura, lo que permite combinar la parte textual con lo gráfico para ubicar espacialmente los lugares que narra cada obra.

La cartografía literaria permite evidenciar cómo las sociedades han cambiado a lo largo de la historia y cómo la literatura ha capturado dichas transformaciones a través de la geografía. Por ejemplo, en *Los viajes de Gulliver* (Swift, 1726), los espacios geográficos imaginarios como Lilliput y Brobdingnag reflejan la mirada crítica del autor hacia los sistemas políticos y sociales de su época. Asimismo, en *Cien años de soledad* (García Márquez, 1967), el pueblo de Macondo funciona como un microcosmos de la historia de América Latina, con sus cambios políticos, económicos y culturales vinculados al territorio. Estos ejemplos ilustran cómo la cartografía literaria no solo permite localizar espacialmente los escenarios narrativos, sino también comprender su papel en la construcción del significado literario y en la representación de realidades diversas a lo largo del tiempo.

La propuesta de esta obra es la de facilitar la organización gráfica de una selección específica de obras literarias, cuyo valor canónico les da un lugar en el espacio geográfico propuesto por los compiladores; mismo ejercicio que se ha emulado en diferentes ejercicios de turismo, pues permite ubicarse espacialmente a partir de un gráfico, facilitando una ruta por el interés que generan las convenciones que representan los puntos a visitar. Luego es la literatura (escrita u oral) la que permite conocer la razón por la que se visita dicho punto, en esta medida se convierte en una combinación exitosa para conocer de manera experiencial muchas historias en estos territorios.

Una vez determinado el espacio geográfico que enmarca una narrativa, se pueden definir otros aspectos clave en el desarrollo de una obra literaria. Como señala Moretti (2005), el diseño de un

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

personaje debe estar condicionado por el entorno en el que habita, considerando factores como su cultura, estructura física, historia y hasta las condiciones climáticas a las que está acostumbrado. Si el personaje es foráneo, su proceso de adaptación al nuevo territorio también debe ser un elemento narrativo para tener en cuenta. Asimismo, la distribución y características del espacio en el que se mueve influyen en el desarrollo de la trama, ya que el entorno delimita las posibilidades de acción de los personajes y las dinámicas que estructuran la historia.

En este contexto, el rastreo literario es una estrategia metodológica que permite analizar cómo las obras literarias han representado personajes, tramas e itinerarios en diferentes ubicaciones geográficas. Este enfoque facilita la construcción de narrativas al ofrecer modelos preexistentes que pueden adaptarse a nuevos relatos según las características del espacio elegido. Así, la literatura no solo retrata lugares, sino que también los dota de significado y agencia dentro de la historia, consolidando el vínculo entre geografía y narración.

La cartografía literaria invita también a hacer un reconocimiento y una distinción de los espacios temporales, pues así como la Londres que describe Austen en sus novelas no es la misma que la que describe Conan Doyle en las suyas, así mismo la Bogotá que describe Rodríguez Freyle no es la misma que la que describe Laura Restrepo; por esto es que la literatura es la herramienta primaria de este estudio, pues funge como testigo de los espacios geográficos que retratan a través del tiempo, brindando imágenes de lo que existía en un tiempo que ya no puede visitarse o confirmarse, a pesar de tratarse del *mismo* lugar geográfico y convencionalmente hablando.

Este proyecto invita a realizar un reconocimiento espaciotemporal de la ciudad de Bogotá mediante un ejercicio literario e investigativo estructurado en varias fases metodológicas. Desde un enfoque de investigación en aula, los estudiantes de los grados 9° y 10° del Colegio Nuestra Señora del Rosario participaron en la recolección, análisis y reescritura de mitos y leyendas de la ciudad, combinando herramientas de investigación documental y de campo. La metodología incluyó la búsqueda de fuentes

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

en bibliotecas y archivos, entrevistas a narradores orales y la exploración de fuentes digitales mediante técnicas de netnografía.

En el aula, se implementó una serie de talleres diseñados para fortalecer la comprensión lectora, la escritura creativa y el análisis de textos. A partir de estos ejercicios, los estudiantes reinterpretaron los mitos y leyendas en función de los cambios históricos, políticos, sociales y urbanísticos de Bogotá, estableciendo un vínculo entre la literatura y la evolución del territorio. Finalmente, los relatos fueron incorporados a una cartografía digital interactiva, donde los personajes fueron representados mediante ilustraciones y elementos de realidad aumentada.

Este enfoque metodológico no solo fomenta el reconocimiento del patrimonio cultural de la ciudad, sino que también permite a los estudiantes convertirse en agentes activos en la reconstrucción y difusión de su legado narrativo.

Para tener un enfoque estilístico más amplio se reconocen, de igual manera que el aporte conceptual, las obras que usan este recurso como base, en este reconocimiento se han encontrado elementos que retratan de mejor manera el ejercicio de la cartografía literaria, entre ellos se reconocen los siguientes trabajos:

El libro *Geopolítica y lo literario*, editado por James D. Faubion (1998), reúne una serie de ensayos que examinan las intersecciones entre los estudios literarios y culturales, destacando la importancia de mapear los territorios literarios para comprender cómo las obras se entrelazan con sus contextos sociales, políticos y culturales. A lo largo de la obra, se argumenta que la cartografía literaria es una herramienta fundamental para visualizar estas conexiones y explorar las complejas relaciones entre geografía, identidad y producción cultural.

Faubion (1998) señala:

"La cartografía literaria nos permite trazar los caminos que recorren las narrativas a través del espacio y el tiempo, revelando las relaciones complejas entre la literatura y su contexto. Al mapear los

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

territorios literarios, podemos entender mejor cómo las obras literarias están arraigadas en contextos sociales, políticos y culturales específicos, y cómo estas conexiones influyen en la producción y recepción de la literatura" (p. 20).

Este enfoque resalta la manera en que la literatura no solo representa espacios geográficos, sino que también los transforma, otorgándoles significados simbólicos y configurando nuevas maneras de entender la relación entre territorio y narración.

En *El mapa literario de Escocia: Una guía para viajeros* (2017), de Alan Taylor se podría destacar cómo la cartografía literaria puede enriquecer la experiencia de viajar al proporcionar una guía que conecta lugares físicos con obras literarias significativas. En esta obra se demuestra cómo la cartografía literaria no sólo permite explorar el paisaje geográfico, sino también sumergirse en la rica tradición literaria de un lugar, proporcionando una nueva perspectiva para comprender su historia y cultura, como lo manifiesta el autor:

La cartografía literaria nos ofrece una mirada única a la intersección entre la geografía física y la imaginación literaria. Al trazar los lugares que han inspirado obras literarias significativas, podemos no solo explorar el paisaje físico, sino también sumergirnos en la historia, la cultura y las experiencias de los personajes literarios, enriqueciendo así nuestra comprensión del lugar. (p. 20)

A partir de los autores y obras mencionadas, resulta claro que la importancia de la cartografía literaria va más allá de la puntualización gráfica de una historia desde la literatura, sino que comprende un rescate cultural y social de los territorios que analiza. Se puede concluir, pues, que la cartografía literaria es una herramienta que permite la identificación y el análisis de fenómenos urbanísticos y literarios de una ciudad, a la vez que facilita la recuperación de su memoria histórica y cultural.

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

La delimitación del territorio de Bogotá ha cambiado a lo largo del tiempo, lo que ha influido en la preservación y transmisión de sus mitos y leyendas. Algunos mitos muisca retratan sectores que hoy pertenecen a municipios vecinos, mientras que otros han surgido dentro del actual casco urbano de la ciudad. Por esta razón, el estudio de los mitos y leyendas abarca tres momentos clave: Bacatá, la antigua Santa Fe y la actual Bogotá.

Este enfoque permite evidenciar cómo la transformación geográfica de la ciudad ha impactado su tradición oral y su identidad cultural. A través del análisis de estas narraciones en distintos periodos históricos, la cartografía literaria se convierte en una herramienta para comprender la evolución de Bogotá como un espacio en constante cambio y crecimiento, reforzando así la necesidad de registrar y georreferenciar su patrimonio narrativo.

2.2 Mitos y leyendas de Bogotá

Uno de los conceptos neurálgicos del presente proyecto es el de mitos y leyendas. Al vincularse con la cartografía para puntualizar una meta, se evidencia la gran cantidad de material que responde a esta categoría y su potencial para el análisis territorial y cultural.

El primer concepto para abordar es el mito, entendido como un relato que narra eventos fantásticos protagonizados por seres sobrenaturales o extraordinarios, como dioses, héroes, divinidades o monstruos. Los mitos mantienen una profunda conexión simbólica con la cultura de la que emergen, ya que buscan explicar el origen del mundo, de los seres humanos y de ciertos fenómenos naturales o inexplicables, transmitiendo valores sociales, religiosos, morales o espirituales (Eliade, 1957).

Desde el estructuralismo, Claude Lévi-Strauss (1964) argumenta que los mitos no son meros relatos folclóricos, sino que son estructuras complejas profundas del pensamiento humano. En su serie *Mitológicas*, establece una analogía entre el mito y la música para evidenciar su complejidad estructural:

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

“Lo mismo que la obra musical, el mito opera a partir de un doble continuo: uno externo, cuya materia está constituida en un caso por acontecimientos históricos o creídos tales, formando una serie teóricamente ilimitada de donde cada sociedad extrae para elaborar sus mitos un número restringido de acontecimientos pertinentes; y en el otro caso por la serie igualmente ilimitada de los sonidos físicamente realizables, de donde cada sistema musical saca su gama.” (Lévi-Strauss, 1964.p.25)

El "doble continuo" externo se compone de eventos históricos o creídos como reales, seleccionados por cada sociedad para construir mitos que explican y legitiman sus estructuras sociales. Por otro lado, el "doble continuo" interno equivale a la combinación de elementos narrativos universales que varían según el contexto cultural. Estudios recientes han reinterpretado esta propuesta, explorando la relación entre mitos y sistemas simbólicos contemporáneos (Boyd, 2009).

En contraste con la visión estructuralista, Mircea Eliade (1957), concibe el mito como una “historia sagrada”, es decir, un relato que trasciende lo meramente narrativo para establecer vínculos entre lo humano y lo divino. En *Mitos y realidades* explica:

“El mito se considera como una historia sagrada y, por tanto, una «historia verdadera», puesto que se refiere siempre a realidades. El mito cosmogónico es «verdadero», porque la existencia del Mundo está ahí para probarlo; el mito del origen de la muerte es igualmente «verdadero», puesto que la mortalidad del hombre lo prueba, y así sucesivamente.” (Eliade, 1957, p. 5)

Según Eliade, los mitos reflejan aspectos esenciales de la existencia humana y el orden cósmico, proporcionando sentido y consuelo ante lo inexplicable. Su perspectiva ontológica contrasta con el enfoque estructuralista de Lévi-Strauss, que analiza los mitos como patrones narrativos universales.

En el contexto colombiano, numerosos relatos responden a estas características, transmitidos por tradición oral y recopilados en diversas bibliografías. Delimitar las características del mito permite

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

diferenciarlo de la leyenda, un concepto que, aunque comparte ciertos elementos narrativos, posee particularidades distintivas.

Para definir la leyenda, se recurre a Pilar Vega Rodríguez (2014), quien en su artículo *La leyenda histórica y la leyenda urbana* establece tres características esenciales: credibilidad, estilo conversacional y persistencia de motivos folclóricos. La credibilidad se manifiesta a través de un narrador cercano a los hechos, lo cual otorga al relato un aire de veracidad. El estilo conversacional busca una narración inmediata y natural, reduciendo los efectos estéticos para generar autenticidad. Por último, aunque las leyendas pueden transformarse en obras literarias, mantienen elementos propios de la narración oral. De esta manera se encuentra en la leyenda la persistencia de motivos folklóricos.

Sobre la leyenda urbana, Vega Rodríguez (2014) señala:

“Otra de las denominaciones recientes para la leyenda urbana es la de 'belief legend', es decir, leyenda que es creída, o dicho de otro modo, que no es obvia. Precisamente porque la leyenda exige la creencia es más que posible que lo referido por ella no sea cierto. Lo obvio no necesita instar a la creencia mediante la autorización, por eso la leyenda desarrolla estrategias retóricas de verdad.” (p. 505)

Este subgénero comparte características con la leyenda tradicional, pero su contexto es urbano y responde a creencias contemporáneas. La credibilidad sigue siendo un factor clave, aunque su veracidad pueda ser cuestionada.

La era digital ha dado lugar a un nuevo tipo de narración: La *creepypasta*. Según López Corral (2015), las *creepypastas* son: "Relatos de terror que circulan en Internet y asumen diferentes formatos: videos, imágenes y relatos escritos. Al igual que cualquier relato de terror, buscan infundir miedo en quienes lo leen o ven." (p. 3).

Aunque comparten elementos con leyendas urbanas, las *creepypastas* se difunden principalmente en entornos digitales y suelen ser creadas de manera colaborativa, formando parte de la

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

“cultura participativa” de internet (Jenkins, 2006). Este fenómeno refleja la evolución de la transmisión oral en la era digital, donde la interacción y reescritura constantes permiten reinterpretar mitos y leyendas en formatos contemporáneos.

El estudio de mitos, leyendas y *creepypastas* en este proyecto responde a la necesidad de analizar la evolución narrativa en relación con el territorio. Donde los mitos prehispánicos hasta las leyendas urbanas y narraciones digitales, cada etapa representa una forma específica de comprender y narrar la ciudad. La cartografía literaria permite georreferenciar estos relatos, evidenciando cómo han cambiado con el tiempo y cómo continúan moldeando la identidad cultural de Bogotá.

2.3 Proyecto de aula

El objetivo principal de este proyecto es fomentar el conocimiento y la comprensión de la cultura local y la identidad de la ciudad mediante la investigación y el análisis de las leyendas y mitos de Bogotá, haciendo uso de herramientas tecnológicas. A través de este enfoque, los estudiantes pueden explorar la historia y la diversidad cultural de la ciudad, reflexionar sobre su propia identidad y desarrollar habilidades de investigación, análisis y pensamiento crítico. La búsqueda de información, el análisis de fuentes y la interpretación de las historias les permiten adquirir competencias valiosas para su formación académica y personal.

Uno de los aspectos fundamentales en el diseño de un proyecto de aula es garantizar que los estudiantes se conecten con el contenido y que la comunidad educativa avance hacia la meta deseada. En este sentido, el texto de José Hernández Ortega y José Rovira-Collado *Diseño de proyectos transmedia para la Educación Literaria en el aula de Educación Secundaria* (2020) permite comprender el impacto de las herramientas tecnológicas en el reconocimiento literario dentro de la población estudiantil de secundaria. Los autores proponen que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el uso de las narrativas

transmedia facilitan la participación activa de estudiantes en su proceso de aprendizaje, integrando diferentes asignaturas y habilidades. En el ámbito literario, esta metodología resulta particularmente efectiva, pues permite explorar la literatura de forma interactiva y multimodal. De esta manera, un producto como el que se proyecta en este ejercicio puede ser enriquecedor para su construcción como para su consulta, tal como señalan Hernández Ortega y Rovira-Collado:

“La incorporación del concepto de Narrativas Transmedia a estos proyectos nos permite enlazar directamente esta deriva tecnológica con la Educación Literaria. Los proyectos transmedia parten de la lectura de obras literarias para ofrecer múltiples producciones por parte del alumnado que integran los distintos aprendizajes” (Hernández Ortega & Rovira-Collado, 2020, p. 80)

El proceso de construcción de una fuente de consulta basada en herramientas tecnológicas dentro de la transmedia implica un ejercicio de análisis, organización y apropiación de diferentes textos derivados de la investigación. Este enfoque resulta incluso más significativo para los estudiantes en términos de fortalecimiento de competencias literarias que la simple consulta de una propuesta ya diseñada.

En cuanto a su aplicación en el aula, los autores mencionados destacan que: "El diseño de proyectos transmedia en el aula de Educación Secundaria permite la creación de múltiples producciones comunicativas y la interacción entre la obra literaria y los lectores." (p. 82).

En este sentido, es fundamental incluir el género narrativo de mitos y leyendas en la propuesta educativa, así como evaluar su impacto en el aula. La exploración de estas narrativas no solo enriquece el conocimiento cultural de los estudiantes, sino que también mejora su capacidad de lectura crítica. Los estudiantes pueden analizar las estructuras narrativas, identificar temáticas y valores culturales, y desarrollar habilidades analíticas. Además, según Hernández Ortega y Rovira-Collado:

“Esta multiplicidad de formatos favorece que la apuesta por la interpretación de esta tipología de obras en particular, pero de cualquier obra literaria en general, sea susceptible de una

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

reinterpretación basada en estrategias multimodales que no solo atesoren la comprensión lectora, sino una producción supracomunicativa por parte de los lectores” (p. 83)

Por su parte, Betsaida Isabel Cárdenas Luna (2019), en *Tras las huellas de los mitos y leyendas de la vereda Punto Rojo*, propone estrategias que respaldan este proyecto de aula. Al analizar mitos y leyendas en el contexto educativo, la autora destaca beneficios como la transmisión de valores culturales y el fortalecimiento de la escritura y la expresión oral. Este enfoque permite a los estudiantes conectarse con su identidad cultural y reconocer la riqueza inmaterial de su entorno, como lo expresa Cárdenas Luna:

“Es por ello que [sic] se optó por realizar la intervención pedagógica utilizando como estrategia la escritura de mitos y leyendas desde su contexto, lo que también nos permitiría escudriñar la riqueza inmaterial y cultural que los habitantes de la vereda expresan en sus mitos y leyendas, de esta forma serían el motor, la motivación y el eje que enamore a los niños y niñas a escribir” (p. 7).

El análisis y la reescritura de mitos y leyendas ayudan a los estudiantes a desarrollar competencias lingüísticas, tanto en la escritura como en la lectura crítica, promoviendo también una reflexión sobre su contexto social y cultural. En este sentido, Cárdenas Luna sostiene:

“Pensar la escritura como práctica social, sin perder de vista el proceso técnico, pero desde una estrategia innovadora y pertinente [...] consiste en utilizar los mitos y leyendas como un pretexto o estrategia que le permita al estudiante reconstruir en sus textos la tradición oral y por ende fortalecer su escritura.” (p. 12)

La exploración de mitos y leyendas permite a los estudiantes reconocer su cultura local, fortaleciendo su sentido de pertenencia y respeto por la diversidad cultural. En este sentido, Cárdenas Luna añade:

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

“Acercarse a la escritura de mitos y leyendas contados por sus propios abuelos, familiares y vecinos veredales, no sólo promueve una práctica de escritura en reconocimiento de la memoria propia y del otro, sino una práctica social en contexto.”(p.14)

Este tipo de proyectos no solo desarrolla habilidades lingüísticas, sino que también motiva a los estudiantes al involucrarlos activamente en la recopilación y análisis de información cultural de su entorno, promoviendo la participación de sus familias y sus comunidades.

Para la implementación de este proyecto en el aula, se recomienda el uso de estrategias innovadoras como la dramatización, ilustración y reescritura de mitos y leyendas. Como se indica en el estudio “despertar el interés del estudiante por la lectura y promover la capacidad creativa de los estudiantes a través de la dramatización de mitos y/o leyendas” (Cárdenas Luna, 2019, p. 69), resulta clave en el proceso de aprendizaje.

A partir de los estudios, se concluye que la combinación de las herramientas tecnológicas con la investigación y la reescritura de mitos y leyendas en el aula no solo es viable, sino que fortalece competencias en comprensión lectora, creación literaria y reconocimiento cultural, consolidado en esta propuesta como un ejercicio de aprendizaje integral transversal.

CAPÍTULO III: Aspectos metodológicos

Para el desarrollo del presente trabajo investigativo, se identificó la necesidad de emplear una metodología que permitiera rastrear y recopilar fuentes de información relacionadas con el objeto de estudio: las leyendas y los mitos de la ciudad. Para ello, se adoptó un enfoque cualitativo que combinó investigación documental con la aplicación de un proyecto de aula.

En el ámbito educativo, la implementación del proyecto en el aula se basó en una metodología de investigación-acción, en la que los estudiantes participaron activamente en el proceso de reconocimiento, análisis y reinterpretación de cada leyenda. A través de la observación participativa, se documentó su interacción con los textos y su evolución en el desarrollo de habilidades clave como la comprensión lectora, la escritura creativa y el pensamiento crítico. Para orientar este proceso, se suministró una guía estructurada de actividades que facilitó la reescritura de los relatos y su contextualización dentro de la identidad cultural de la ciudad.

Como resultado, los datos recopilados permitieron analizar el impacto del proyecto en el fortalecimiento de competencias lingüísticas, el sentido de pertenencia y el reconocimiento de elementos identitarios de Bogotá, proporcionando una base para futuras iniciativas pedagógicas centradas en la exploración del patrimonio narrativo local.

3.1. Enfoque y método de investigación

A partir del reconocimiento de la problemática y con el objetivo de desarrollar un ejercicio de reconocimiento cultural, se adaptó un método de investigación en aula, fundamentado en la identificación del problema. Según lo planteado por John W. Creswell en *Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (2014), la investigación debe partir de una pregunta clara, específica y delimitada, que oriente el proceso investigativo. En este caso, la necesidad de elaborar una cartografía

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

literaria con textos producidos en el aula sobre los mitos y leyendas de Bogotá constituye el eje central del estudio, con el propósito de aportar al ámbito educativo y cultural. La cartografía literaria busca no solo registrar estas narraciones, sino también facilitar su análisis, fomentar el sentido de identidad y fortalecer la enseñanza de la literatura a través del reconocimiento del territorio.

Desde esta perspectiva, la formulación del problema permite a los estudiantes identificar las necesidades que busca atender el proyecto, establecer una ruta de trabajo clara y fijar objetivos concretos dentro del proceso educativo. Previo a la fase creativa, los participantes realizaron una revisión de literatura para comprender las características narrativas esenciales de los mitos y las leyendas. Para ello, se recurrió al enfoque de síntesis y análisis de literatura descrito en *The handbook of research synthesis and meta-analysis* (Hedges, Cooper & Valentine, 2016), que propone una exploración exhaustiva de fuentes relevantes. A partir de esta metodología, los estudiantes consultaron libros, artículos académicos y fuentes digitales con el fin de construir una base de conocimiento que les permitiera desempeñarse como agentes investigadores, siguiendo guías metodológicas diseñadas por la docente.

Para la obtención y análisis de los resultados, se aplicó una metodología de observación participativa, en la cual la docente intervino activamente como facilitadora del proceso creativo de producción literaria. La observación se complementó con la recolección de notas de campo detalladas sobre las interacciones en el aula, los discursos emergentes y las estrategias de creación de cada estudiante. Asimismo, se realizaron entrevistas a la comunidad educativa para identificar fortalezas y áreas de mejora en la implementación del proyecto y su impacto en el aprendizaje. Esta aproximación se basa en los principios expuestos en *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales* (Delgado & Gutiérrez, 2012) y en *Investigación cualitativa en educación: una introducción a la teoría y los métodos* (Bogdan & Biklen, 1998) donde se concibe el aula como un espacio dinámico de interacción, análisis e innovación pedagógica.

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

La implementación de esta metodología permitió evaluar el fortalecimiento de competencias clave en los estudiantes, como la comprensión lectora, la escritura creativa, la argumentación y el pensamiento crítico, así como su capacidad para interpretar el patrimonio narrativo de su ciudad. Además, el proceso incentivó el uso de herramientas tecnológicas para la producción literaria y artística, promoviendo el desarrollo de la identidad cultural y la apropiación del territorio a través de la reconstrucción y conservación de la memoria histórica.

El enfoque metodológico empleado no solo facilitó la exploración de mitos y leyendas desde una perspectiva literaria y geográfica, sino que también promovió una experiencia educativa significativa en la que los estudiantes investigaron, reinterpretaron y plasmaron narrativamente su entorno. Como resultado, la cartografía literaria que se logró crear a partir de este proceso representa un recurso didáctico innovador que puede contribuir a la enseñanza de la literatura y la cultura local, fomentando una educación más contextualizada y participativa.

3.2. Población

El proyecto se implementó en la institución educativa Nuestra Señora del Rosario, sede Bogotá, ubicada en la localidad de Puente Aranda, en el barrio Galán. Esta institución pertenece a la Congregación de las Hermanas de Santa Catalina de Siena y, aunque históricamente fue un colegio femenino, inició su transición a modalidad mixta hace aproximadamente diez años.

Siguiendo el currículo académico, se invitó a participar a estudiantes que tuvieran experiencia en escritura crítica, acercamiento a la literatura colombiana y latinoamericana, y a la familiaridad con la naturaleza de los textos sobre mitos y leyendas. La selección de los participantes se realizó con base en su historial académico en asignaturas de lengua y literatura, así como en el criterio de los docentes del área, quienes identificaron a los estudiantes con interés y habilidades en estos temas.

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

Los participantes fueron estudiantes de los grados de 9° y 10° para el año 2022, quienes se sumaron al proyecto de manera voluntaria. Dado que la población de 10ª y 11ª aún era completamente femenina, la mayoría de los participantes fueron mujeres, con un total de 45 estudiantes, de los cuales solo 6 eran varones. Las edades oscilaron entre los 13 y los 16 años, su contexto socioeconómico eran los estratos 3 y 4, según la denominación geográfica de la ciudad.

La transición a la modalidad mixta influyó en la dinámica del proyecto, pues si bien la mayoría de los grupos estaban conformados exclusivamente por mujeres, los equipos mixtos generaron nuevas interacciones en la construcción de textos y en el análisis de las leyendas. Aunque no se realizó un estudio comparativo formal entre la producción de los grupos femeninos y mixtos, se observó que la diversidad en los equipos favoreció la exploración de distintas perspectivas narrativas y la colaboración entre estudiantes con diferentes experiencias previas en lectura y escritura.

Para la ejecución del proyecto, los estudiantes se organizaron en grupos de tres integrantes, asumiendo responsabilidades tanto individuales como colectivas en la elaboración del producto final. Se diseñaron talleres enfocados en fortalecer habilidades clave, como la creación literaria, el análisis de textos, la comprensión lectora y la producción oral y gráfica. Estas actividades no solo facilitaron la exploración y el desarrollo de sus competencias, sino que también garantizaron un proceso de aprendizaje integral y colaborativo.

3.3. Etapas de proyecto e instrumentos

Para el desarrollo del presente proyecto se emplearon instrumentos diseñados para la recolección de datos tanto en la fase de consulta documental como en la implementación en el aula. Se utilizaron dos técnicas de investigación principales: El rastreo documental, esta fase consistió en la examinación y recopilación de fuentes relevantes para la construcción de una base de datos de mitos y leyendas de Bogotá. La selección de las fuentes se realizó con base en criterios de pertinencia, credibilidad y

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

disponibilidad, priorizando textos académicos, registros históricos, estudios antropológicos y recopilaciones de tradición oral. Para garantizar la fiabilidad de la información, se consultaron bibliotecas digitales, archivos institucionales y fuentes verificadas en línea.

Para la investigación de campo se llevó a cabo en el aula de clase con el propósito de evaluar los procesos de lectura, escritura creativa y uso de herramientas tecnológicas. En esta etapa, se implementaron actividades didácticas estructuradas y se suministraron materiales que permitieron a los estudiantes analizar y reinterpretar los relatos recopilados.

Para recoger la información generada durante el proceso, se utilizó la observación participativa, complementada con la construcción de un diario de campo en el que se registraron interacciones, dinámicas de trabajo y percepciones del investigador sobre el desarrollo de las sesiones. Además, se realizaron entrevistas semiestructuradas con estudiantes y docentes, con el objetivo de conocer su perspectiva sobre el impacto del proyecto.

En cuanto al procesamiento y análisis de los datos cualitativos obtenidos, se empleó un enfoque de análisis temático, categorizando las respuestas de las entrevistas y los registros de observación en función de patrones emergentes.

Este enfoque metodológico garantizó la validez y fiabilidad de los instrumentos utilizados, permitiendo la interpretación de los hallazgos y asegurando que los resultados obtenidos contribuyeran de manera significativa a la enseñanza y difusión del patrimonio narrativo de Bogotá.

3.3.1 Etapas de investigación

La investigación se organizó en cinco etapas, a saber:

Tabla 1

Etapas de desarrollo de la propuesta

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

ETAPA	FASE DE LA ETAPA	INSTRUMENTO
ETAPA 1: Recolección de fuentes de información	Fase 1: Rastreo literario	Revisión de la literatura en fuentes digitales y físicas
	Fase 2: Rastreo en la cultura oral	Entrevistas y diario de campo
	Fase 3: Rastreo en la web	Netnografia
ETAPA 2: Organización de datos recolectados.	Fase 1: Materialización de los datos recogidos en texto y organización en un espacio digital	N/A
ETAPA 3: Diseño y aplicación de proyecto de aula	Fase 1: Aplicación de talleres	Observación participativa
	Fase 2: Diseño de propuestas	
	Fase 3: Retroalimentación, corrección y entrega de propuestas.	
ETAPA 4: Diseño de producto digital	Fase 1: Organización de los productos del proyecto de aula en un recurso digital	N/A
ETAPA 5: Análisis de resultados	Fase 1: Revisión de productos, reconocimiento de resultados de los procesos.	Entrevistas, encuesta, análisis de resultados

Nota. Elaboración propia.

Etapas 1: Recolección de fuentes de información

Para la etapa 1 se diseñó un proceso de rastreo documental que abarcó tres medios principales para la recopilación de información sobre mitos y leyendas de Bogotá. La consulta de obras literarias se realizó en bibliotecas institucionales, como La Universidad La Gran Colombia y la Universidad del Rosario, y en las bibliotecas públicas, entre ellas la Biblioteca Luis Ángel Arango, la Biblioteca Nacional, La Biblioteca Virgilio Barco y la Biblioteca Julio Mario Santo Domingo. Adicionalmente, se adquirieron textos en librerías y a través de la plataforma Buscalibre.

La selección de obras literarias se basó en los siguientes criterios de inclusión: Textos que contuvieran recopilaciones de mitos y leyendas de Bogotá o referencias a relatos populares de la ciudad.

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

Estudios académicos sobre mitología y folklore colombiano. Obras de autores reconocidos en el campo de la literatura oral y tradición narrativa.

Como criterios de exclusión, se descartaron textos sin referencias verificables o cuya información careciera de sustento bibliográfico confiable.

Entrevistas con narradores orales, a partir de la información extraída de los textos recopilados, se identificó que la mayoría de los mitos y leyendas del país tiene su origen en la tradición oral. Por ello, se llevó a cabo una serie de entrevistas a narradores orales en diferentes localidades de Bogotá con el objetivo de indagar sobre su labor, su contexto y las versiones contemporáneas de los relatos tradicionales.

Para la selección de los narradores orales, se establecieron los siguientes criterios: Experiencia en la narración oral en espacios culturales o educativos. Reconocimiento dentro de la comunidad como transmisores de tradición oral. Disponibilidad y disposición para participar en el estudio. En total se entrevistaron cinco narradores orales, quienes compartieron sus versiones de mitos y leyendas presentes en la literatura, aportando variaciones que enriquecieron la investigación. (Entrevista a narradores orales en anexo 7)

Netnografía y análisis de narrativas digitales, con el propósito de reconocer nuevas formas de comunicación que mantienen viva la memoria cultural y generan nuevas leyendas basadas en supersticiones y creencias tradicionales, se realizó una netnografía. Este ejercicio consistió en el análisis de comunidades virtuales y plataformas digitales que difunden relatos de carácter mítico y legendario. Se emplearon sistemas informáticos de rastreo para identificar espacios digitales donde estas narraciones son compartidas en diferentes formatos: Escrito (blogs, foros, artículos en línea). Audio (pódcast

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

especializados en mitología y folklore). Audiovisual (videos y documentales en plataformas como YouTube). (presentada en el Anexo 1)

Este enfoque metodológico permitió no solo consolidar una base de datos robusta sobre los mitos y leyendas de Bogotá, sino también identificar cómo estas narraciones han evolucionado a través del tiempo y los medios digitales, enriqueciendo así el análisis del fenómeno narrativo en el contexto contemporáneo.

Etapas 2: Organización de datos recolectados

Tras la recolección de textos, se procedió a clasificar y analizar los mitos y leyendas recopilados identificando sus características clave según los conceptos trabajados en el proyecto. Este proceso permitió determinar cuáles relatos cumplen con los criterios establecidos y cuáles deben ser descartados.

En los casos donde una misma historia tenga múltiples versiones provenientes de distintas fuentes, se realizó un **análisis comparativo** para identificar coincidencias y divergencias entre ellas. Este contraste es fundamental para evaluar la evolución del relato a lo largo del tiempo y determinar qué elementos se conservaron en la base de datos del proyecto. Una vez seleccionados los textos más representativos y con información clara, estos se organizaron en un espacio digital, diseñado específicamente para su uso en el proyecto de aula. Esta plataforma permitió la consulta de los relatos de manera estructurada, clasificándolos en: Mitos, Leyendas, Leyendas urbanas.

Además, se georreferenciaron las historias en un mapa digital de Bacatá o Bogotá, estableciendo una ubicación aproximada basada en la información disponible en las fuentes consultadas. En los casos

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

en que los textos no especifiquen un lugar exacto, se hizo una interpretación basada en el contexto histórico y cultural de cada relato.

Este proceso de organización facilitó el acceso y análisis de las narraciones dentro del aula, asegurando una comprensión más profunda de la tradición oral y su relación con el territorio.

Etapas 3: Diseño y aplicación de proyecto de aula

Para la elaboración del producto final, se realizó una evaluación inicial de las habilidades de los estudiantes, con el propósito de identificar sus fortalezas y áreas de mejora en aspectos clave como comprensión lectora, escritura creativa, análisis de textos y producción gráfica y oral. Esta identificación se llevó a cabo a través de actividades diagnósticas y observación participativa, permitiendo diseñar estrategias pedagógicas acordes con sus necesidades.

En la primera intervención en aula, se presentó el proyecto a la población participante, conformada por los estudiantes seleccionados, sus docentes y otros miembros de la comunidad educativa interesados en el proceso. Se explicó la metodología de trabajo y los objetivos del proyecto, enfatizando en la importancia de la reescritura de mitos y leyendas como un ejercicio de apropiación cultural y fortalecimiento de la identidad.

El producto final consistió en la elaboración de una cartografía literaria digital que integró las versiones reescritas de los mitos y leyendas con elementos visuales diseñados por los estudiantes. Esta cartografía se organizó en un espacio digital interactivo, incluyendo:

Tabla 2

Desarrollo de los talleres del proyecto

# de sesión	Nombre del taller	Objetivo	Herramientas
-------------	-------------------	----------	--------------

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

1	Introducción y objetivos	Plantear el proyecto a los participantes, establecer grupos de trabajo, exponer los mitos y leyendas disponibles, asignarlos y explicar la intención de producto	Presentación proyectable del proyecto, ejemplificación con <i>el Bestiario muysca</i>
2	Comprensión de lectura	Reconocimiento de las características de los mitos y leyendas, ejercicios de intertextualidad y aproximación a una estética narrativa adecuada para el género literario.	Libro “ <i>El silbón</i> ” De Andrés Ospina
3	Lectura de leyendas	Reconocimiento del material de trabajo y objeto de investigación, reconocimiento de intertextualidad	Base de datos en Drive
4	Narración de textos	Reconocimiento de la estética de textos de narración oral, apropiación de la historia, fortalecimiento de habilidades orales.	YouTube
5	Taller de escritura creativa	Reconocimiento de estéticas literarias, técnicas para la producción narrativa.	Textos de Julio Cortázar, Gabriel García Márquez y Andrés Ospina
6	Coevaluación de contenidos	Análisis crítico de producción de los compañeros, retroalimentación constructiva.	Textos producidos en el aula
7	Taller de creación gráfica	Manejo de plataforma SketchUp a cargo de docente de área de robótica	Aula de sistemas, docente de robótica
8	Taller de uso de herramientas digitales	Manejo de plataforma Metaverse para realidad aumentada y manejo de StoryMapJS para la creación colectiva del mapa interactivo en donde se organice la cartografía	Celulares, docente de robótica
9	Espacio de sustentación	Apropiación de la historia trabajada.	Espacio del aula

Nota. Elaboración propia.

Talleres

- *Taller 1: Introducción y objetivos*

Se realizó una presentación introductoria en la que se expuso a los estudiantes la problemática central del proyecto: la falta de un registro y análisis estructurado de los mitos y leyendas de Bogotá dentro del contexto educativo, lo que dificulta su integración en procesos de enseñanza-aprendizaje y su reconocimiento como parte del patrimonio cultural de la ciudad. El proyecto busca abordar esta situación mediante la reescritura y resignificación de estas narraciones, promoviendo su apropiación a través de herramientas tecnológicas y análisis literario.

Durante la sesión, se explicaron los objetivos, las herramientas digitales y la metodología del proyecto, así como el escenario de desarrollo en el aula. Para ejemplificar el tipo de producto final esperado, se utilizó el libro *Bestiario Muysca* y un mapa de las comunidades muisca, lo que permitió reconocer el origen geográfico y cultural de los contenidos de la obra y reflexionar sobre la importancia de la tradición oral en la construcción de identidad.

Tras la socialización del proyecto, los estudiantes formaron grupos de trabajo, organizándose según sus habilidades e intereses. Cada integrante asumió una responsabilidad específica en la producción del material final, como redacción, análisis narrativo, ilustración o digitalización. Posteriormente, se expusieron los mitos y leyendas disponibles, presentando un resumen breve de cada uno para facilitar su elección según los intereses de cada grupo. La presentación completa utilizada en esta sesión está disponible en el Anexo 1.

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

- *Taller 2: Comprensión de lectura*

En esta sesión, se propuso a los estudiantes tomar notas y analizar el texto presentado durante el espacio académico. Se utilizó una herramienta de proyección con video beam para examinar el texto *El Silbón*, de Andrés Ospina y Typozon, el cual resignifica la leyenda del oriente de Colombia y occidente de Venezuela. Esta versión emplea un lenguaje cercano a las nuevas generaciones y presenta diversas adaptaciones de la historia a lo largo del tiempo, además de estar acompañada de una propuesta gráfica del ilustrador Typozon. La combinación del texto y las imágenes permitió un análisis desde la semiótica, explorando la relación entre el contenido narrativo y su representación visual.

Análisis semiótico: El análisis semiótico del texto e ilustraciones se estructuró a partir de los siguientes criterios: Símbolos y signos presentes en la narración y su relación con el imaginario colectivo del mito. Interacción entre imagen y texto, evaluando cómo la propuesta visual refuerza, complementa o resignifica el relato escrito. Evolución del mito en distintos contextos, observando cómo los cambios en el lenguaje y el diseño gráfico influyen en la recepción de la historia.

Intertextualidad: El taller permitió a los estudiantes establecer conexiones entre *El Silbón* y otras narraciones mitológicas trabajadas en clase. Se promovió la comparación con leyendas similares en Bogotá y otras regiones, evidenciando la presencia de motivos recurrentes, como el castigo divino, la figura del espíritu errante y la advertencia moral implícita en estos relatos. Los estudiantes incorporaron estos elementos en sus propias reescrituras, enriqueciendo sus textos con referencias a otras narraciones.

Estrategias de comprensión lectora: Para garantizar una interpretación profunda del texto, se implementaron diversas estrategias de comprensión lectora, entre ellas: Lectura guiada: Se orientó a los estudiantes en la identificación de elementos clave del relato. Preguntas de análisis crítico: Se formularon preguntas abiertas para estimular la reflexión sobre el significado y el propósito de la historia. Mapas

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

conceptuales: Se realizaron esquemas para visualizar la estructura del mito y sus relaciones con otros relatos.

Evaluación del taller: Para medir el impacto del taller en la comprensión y análisis literario de los estudiantes, se aplicaron instrumentos de evaluación cualitativa, tales como: Diarios de lectura: Los estudiantes registraron sus reflexiones sobre el texto y su experiencia con el análisis semiótico. Discusión en grupo: Se generaron debates sobre las diferencias entre la versión clásica del mito y su adaptación moderna. Entrega de un ejercicio escrito: Cada grupo realizó una síntesis del análisis y propuso una posible reescritura del mito desde su propia perspectiva.

Este taller proporcionó las bases para que cada grupo analizara las características narrativas de los mitos y leyendas asignados, facilitando la creación de textos con una estética narrativa adecuada al género literario.

- *Taller 3: Lectura de leyendas*

En este espacio académico se les dio a los estudiantes como tarea el leer el material disponible en una carpeta a la que tenían acceso desde el Google Drive institucional. Allí, dependiendo de cada leyenda, encontraron los textos que correspondían cada leyenda, algunos grupos podían encontrar más de una fuente de consulta para su mito o leyenda, dado que algunos tienen varias versiones. Estos textos o fuentes de consulta se encuentran disponibles en el Anexo 3.

Para cuando estuvieron reunidos en el aula, se propició un espacio de conversación en el cual compartieron sus nociones de la leyenda, lo que habían entendido, dónde creían que sucedía esta historia, las dudas que las lecturas les habían generado y para relacionarse con el mito o leyenda de una manera más propia.

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

Este espacio de debate buscó que cada grupo se pudiera apropiarse de su leyenda desde lo recopilado e hiciera más fácil un ejercicio de reescritura y de intertextualidad. Finalizado este espacio, se les pidió a los estudiantes organizarse en una mesa redonda y un representante de cada grupo contó la historia de su mito o leyenda. Después de cada intervención se permitió a los demás estudiantes encontrar intertextualidad, muchos pudieron encontrarla entre unas leyendas y otras, entre lo acontecido en alguna historia con creencias familiares o con cuentos del folklore.

- *Taller 4: Narración de textos*

En este taller se buscaba alcanzar el reconocimiento de la estética de textos de narración oral, a partir de una selección de videos de la plataforma de YouTube (Disponibles en el Anexo 4) que se proyectaron en el aula. Se pidió a los estudiantes analizar los contenidos, la forma en la que se narran las historias buscan dar testimonio de un contexto, y este contexto aporta al reconocimiento del territorio y la época en la que se desarrolla la historia narrada.

Después de que los estudiantes encontraron estas características, se reconoció la necesidad del fortalecimiento de habilidades orales para que una historia narrada consiga interesar al receptor. Se realizaron entonces ejercicios de respiración y proyección para mejorar la capacidad oral, y se propusieron actividades de improvisación teatral para mejorar la expresión oral, luego de los cuales se pidió a uno de los estudiantes de cada grupo que volviera a presentar su leyenda, ahora teniendo en cuenta estas nuevas habilidades, dando un contexto a su narración que permite reconocer un origen a su historia, para de esta manera empezar a dar un espacio geográfico y temporal a los textos realizados.

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

- *Taller 5: Escritura creativa*

Se proporcionaron a los estudiantes diversos cuentos cortos con estilos literarios variados, cuyo objetivo era facilitar el reconocimiento de diferentes estéticas narrativas. A través del análisis de estos textos, se destacaron técnicas fundamentales para la producción narrativa, como el uso de líneas temporales alternas, distintas voces narrativas y formatos textuales diversos, permitiendo a los estudiantes explorar múltiples formas de contar una historia. Con el propósito de analizar un contexto geográfico de las obras abordadas se instó a los estudiantes a suponer en qué lugar se desarrolla cada historia, diferenciar entre contextos urbanos y rurales y periodos históricos, para reconocer los cambios que puede tener un territorio. Para este ejercicio se seleccionaron textos de Julio Cortázar, Gabriel García Márquez y Andrés Ospina, disponibles en el Anexo 3. La elección de estas obras se basó en su riqueza estilística y en la diversidad de sus propuestas narrativas, permitiendo a los estudiantes analizar distintos enfoques en la construcción del relato, como el uso del realismo mágico, la experimentación temporal y la resignificación de mitos y leyendas en contextos urbanos contemporáneos. Tras el análisis de los textos, se abrió un espacio para que los estudiantes realizaran un estudio contextual de los mitos y leyendas asignados identificando su ubicación geográfica y temporal. En este proceso, se reflexionó sobre cómo los cambios territoriales han influido en la evolución de los relatos y en la construcción de una identidad cultural. El desplazamiento de poblaciones, la urbanización y la transformación del paisaje han modificado las narraciones tradicionales, generando versiones adaptadas a nuevas realidades.

Con esta base, los grupos iniciaron la producción narrativa, incorporando técnicas literarias estudiadas y explorando cómo los elementos históricos y geográficos impactan la reconstrucción de los mitos y leyendas en el contexto actual.

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

- *Taller 6: Coevaluación de contenidos*

En este espacio en aula se pidió a cada grupo que llevaran el primer borrador de la historia que desarrollaron basados en los mitos y leyendas, se realizó un intercambio de los textos entre estudiantes para que realizaran un análisis crítico de la producción de los otros grupos, retroalimentación constructiva y reconocimiento de intertextualidad.

Para esta sustentación cada grupo presentó su texto e hizo un reconocimiento del territorio en que se desarrolla la historia, teniendo en cuenta el periodo en que se desarrolla para poder ubicar en el mapa de Bogotá el punto donde se lleva a cabo su narrativa, en algunos casos la aclaración de los cambios geográficos de la ciudad fue necesaria.

- *Taller 7: Creación gráfica*

En este taller, los estudiantes exploraron la dimensión visual de los mitos y leyendas a través del diseño digital. La actividad se llevó a cabo en las aulas de informática, con el apoyo de los docentes de robótica, quienes guiaron el proceso de aprendizaje de los estudiantes y la aplicación de la plataforma SketchUp.

El objetivo de este espacio fue digitalizar los personajes y elementos clave de las narraciones trabajadas previamente en los talleres de escritura. Para ello, cada grupo partió de sus bocetos iniciales, realizados en papel o en herramientas de ilustración digital, y los convirtió en representaciones tridimensionales mediante técnicas de modelado.

El proceso se desarrolló en tres fases: Exploración de la herramienta: Los estudiantes aprendieron las funciones básicas de SketchUp, incluyendo la manipulación de formas, texturas y perspectivas. Digitalización de bocetos: Se trasladaron los diseños de los personajes y escenarios desde los dibujos bidimensionales al entorno digital, ajustando proporciones y detalles. Modelado en 3D: Cada grupo construyó una versión tridimensional de su personaje o elemento narrativo, explorando la profundidad,

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

la iluminación y el volumen para darle mayor realismo a su creación. Esta parte final no contó con el tiempo necesario por lo cual la versión 3D de los trabajos de los estudiantes no se encuentra disponible.

Este taller permitió a los estudiantes conectar su imaginario narrativo con una representación visual, ampliando las posibilidades creativas del proyecto. Además, reforzó el vínculo entre la literatura y la tecnología, promoviendo el uso de herramientas digitales para la reinterpretación del patrimonio oral.

- *Taller 8: Uso de herramientas digitales*

En este taller, los estudiantes exploraron el uso de herramientas digitales para integrar sus narraciones con elementos visuales y espaciales.

La primera fue la herramienta de realidad aumentada *Metaverse*, a través de la cual los estudiantes visualizaron diseños en realidad aumentada. Para ello se les pidió que descargaran la aplicación en sus celulares y acceder a los códigos generados por la plataforma de moldeo SketchUp. Una vez cargados sus modelos en Metaverse, pudieron editar propuestas gráficas, añadiendo efectos visuales y ambientaciones sonoras disponibles en la biblioteca de la aplicación. Este ejercicio fue de mera exploración ya que no pudieron hacerlo con sus diseños propios.

Este ejercicio permitió a los estudiantes experimentar con una forma interactiva e inmersiva de representar personajes, enriqueciendo sus creaciones con elementos dinámicos y sensoriales.

Para reforzar la relación entre espacio y narrativa, se instruyó a los estudiantes en el uso de la plataforma StoryMapJS, con el propósito de georreferenciar sus relatos dentro de un mapa digital **interactivo**. Durante este proceso, cada grupo seleccionó un punto de referencia para ubicar su historia, teniendo en cuenta criterios históricos, culturales y geográficos que justificaran su elección.

La representación cartográfica favoreció la comprensión espacial y temporal de las historias, permitiendo a los estudiantes reflexionar sobre cómo los cambios urbanos y territoriales han influido en

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

la transformación de los mitos y leyendas. Además, el ejercicio se desarrolló de manera **colaborativa**, permitiendo que los puntos agregados por cada grupo aparecieran simultáneamente en el mapa.

Cada punto de referencia incluyó enlaces a las historias escritas, almacenadas en un drive compartido.

Este proceso no solo fortaleció la apropiación del territorio narrativo, sino que también permitió a los estudiantes analizar la relación entre espacio geográfico e identidad cultural, comprendiendo cómo la historia y la memoria colectiva influyen en la configuración de mitos y leyendas.

- *Taller 9: Espacio de sustentación*

Se realizó, para la presentación final, una preparación previa, en la que se ofrecieron lineamientos y estrategias discursivas para mejorar la exposición de los proyectos. Los estudiantes trabajaron en la organización de sus ideas, la claridad en la comunicación y el uso de recursos digitales como apoyo visual. Además, recibieron retroalimentación anticipada para ajustar sus presentaciones y mejorar la argumentación de sus análisis.

Una vez dispuesto el espacio, cada grupo socializó sus resultados finales ante el auditorio, compuesto por estudiantes, docentes e invitados de la comunidad educativa. Durante la sustentación, se invitó a los asistentes a interactuar con las herramientas digitales, explorando los mapas, las imágenes digitales y las visualizaciones de la cartografía en StoryMapJS.

Esta fase no solo permitió evaluar el proceso de aprendizaje, sino que también fomentó la apropiación del proyecto por parte de los estudiantes, quienes asumieron un rol activo en la difusión y reinterpretación del patrimonio narrativo de Bogotá.

Etapas 4: Diseño de producto digital

Una vez los grupos de estudiantes entregaron todos los productos, se les realizó una revisión de calidad a los elementos digitales, se les pidió a los estudiantes que realizaran la ubicación de sus historias en un punto específico de la ciudad a partir del ejercicio realizado con la plataforma StoryMapJS, para lo que se consideraron tres momentos cartográficos del territorio: el de Bacatá prehispánica, el de la Santafé virreinal y finalmente de la ciudad de Bogotá. Una vez intervenidos los mapas y editados en un medio digital interactivo, se organizaron las historias escritas por los estudiantes de manera cronológica. Cada propuesta textual se rigió por una propuesta editorial encabezada con el título propuesto por los estudiantes (que puede variar del original de la leyenda o mito), bajo el título se indicaron los nombres de los creadores, junto al texto se ubicó la propuesta gráfica en 2D, junto a la cual se apreciaba en menor dimensión un código QR que permitía a un dispositivo con conexión a Internet acceder el vínculo para la aplicación Metaverse desde la cual se podía apreciar el diseño en realidad aumentada. Estos elementos se verán disponibles en un libro digital que tendrá una introducción que reconoce el proceso realizado e invita a la interacción con el contenido y con la ciudad (Mapa disponible en Anexo 6).

CAPÍTULO IV: Análisis y Discusión de resultados

4.1. Uso de los recursos por población

4.1.1. Textos

Se realizó un rastreo de diferentes fuentes literarias en bibliotecas públicas y librerías en donde se recopilaron varios títulos que podían contener textos a fines con la investigación. Dichos elementos se digitalizaron y se almacenaron en un espacio de Google Drive dentro del dominio del colegio.

Además de los anteriores se hizo una revisión por el repertorio de algunos narradores orales de la ciudad de Bogotá, como Freddy Ayala, Mateo Hennessy, Wendy Aldana, Paola Cabrera, Camila Mayorquín y otros referenciados por estos narradores, en donde se hallaron narraciones de tradición y se recolectaron en forma de texto transcribiendo las historias. Estos textos, en su mayoría, hablaban de mitos o leyendas que ya se habían encontrado en la literatura, pero que se almacenaron para tener a la mano diferentes versiones de una sola leyenda.

Por último, se realizó una netnografía, es decir, un rastreo por espacios de internet, como foros de discusión, páginas de fanáticos en redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram), YouTube y páginas de internet enfocadas en el terror. En estos espacios se recolectaron diversidad de leyendas urbanas y *creepypasta* y se almacenaron en el Google Drive en forma de enlace a la página (para elementos audiovisuales) o textos en formato Word.

A pesar de tener un almacenamiento con un número superior a la centena de textos, se estimó que la población no alcanzaría a usar todas las leyendas y mitos para el proyecto. Finalmente se llegó a trabajar con un total de 15 mitos y leyendas, esto a causa de que se le expuso el listado total de las historias disponibles a los estudiantes y estos eligieron la historia que más les llamó la atención, los mitos y leyendas elegidos son los siguientes: El origen del maíz, El origen del hombre, Las piedras del Tunjo, Arias, el poseído, teatro Faenza, El espeluco de las Aguas, La loca Margarita, La leyenda del camino real,

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

El bobo del tranvía, Las hermanas Bodmer, Transmilenio G66, El Restaurante Pozzeto, La calle Cara de perro, La estación 21 ángeles, Paramar, se seleccionaron de la lista existente de todas las leyendas y mitos recopilados en la primera parte de la investigación. A los estudiantes se les pidió armar los grupos de trabajo con los que desarrollarían el proyecto y posteriormente tuvieron un espacio para reconocer los títulos de los mitos y leyendas disponibles y así poder escoger los textos con los que querían trabajar.

4.1.2. Talleres de literatura

Para el desarrollo de los talleres se hizo uso de varios textos que no se contemplaron en la primera parte del proyecto, que buscaba la recolección de mitos y leyendas, sino que sirvieron para el análisis de estilo y narrativa. La intención de hacer uso de estos textos fue para guiar los procesos de creación literaria de los estudiantes y que pudieran encontrar diferentes influencias para crear una nueva historia basándose en diferentes autores, dentro de los textos usados para este fin se encuentran “El silbón” de Andrés Ospina, “La continuidad de los parques” e “Instrucciones para llorar” de Julio Cortázar, “Solo vine a hablar por teléfono” de Gabriel García Márquez, “El chico sucio” de Mariana Enríquez y “El anillo” de Elena Garro, entre otros. Para cada uno de estos textos se dispuso un ejercicio con un análisis específico según correspondiera, por ejemplo: Para los cuentos de “Solo vine a hablar por teléfono” y “El chico sucio” se trabajó la temática de los cuentos; En el caso de los cuentos de Cortázar y Garro se enfocó el análisis en lo estilístico y, por su parte, “El silbón” sirvió como un referente estructural para el proyecto. Todos estos textos estaban disponibles para todos los estudiantes en caso de querer consultarlos en el drive y la mayoría se trabajaron en el aula, donde se hicieron ejercicios de análisis. Algunos textos como los de Enríquez y Garro se trabajaron con unos grupos específicos por solicitud de los integrantes.

El taller de narración oral funcionó para generar la inquietud en los estudiantes de lo que sería el origen de los mitos y leyendas, para darle un contexto al nacimiento y la necesidad de contar historias

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

que daban una justificación a ciertos eventos en tiempos muy antiguos. Esto funcionó para reconocer temporalmente a los mitos muisca trabajados en el proyecto y para reconocer la estética narrativa que puede tener una historia escrita para ser narrada oralmente y todas sus particularidades. Para este taller se usaron videos de YouTube de narradores contando leyendas y mitos como “la leyenda del dorado” y “El mohán”, videos que también quedaron disponibles para consulta en el Google Drive.

4.1.3. Plataformas digitales

Se hizo uso de la sala de sistemas del colegio para trabajar tres plataformas diferentes durante el desarrollo del proyecto. La primera fue la plataforma StoryMapJS desde la cual, inicialmente, se exploró a través de mapas que se encontraban disponibles con diferentes historias, dado que esta plataforma se especializa en facilitar mapas interactivos para ilustrar la historia, de esta manera los estudiantes pudieron contemplar cómo se vería el resultado final, luego del proceso de diseño e intervención del ejercicio cartográfico. Después de la exploración se tiene el espacio adicional de dos clases en las que se procuró hacer uso de un mapa prediseñado de la ciudad de Bogotá y se intervino colectivamente para poner puntos de referencia, en los que cada grupo de estudiantes ubicaba la locación de su narración, su imagen digitalizada y el vínculo con una página en donde se encontraban enlaces a un espacio en Google Drive y a Metaverse.

Los talleres sobre las plataformas de SketchUp y Metaverse estuvieron a cargo de dos docentes del área de robótica. Los estudiantes ya estaban familiarizados con la plataforma de SketchUp, por lo cual bastó una clase para hacer la digitalización de las propuestas gráficas de cada grupo y estas se mantuvieron en su versión 2D.

Para la exploración de la plataforma de Metaverse se hizo uso de una sola clase, ya que la aplicación se trabajó, en su mayoría, desde los dispositivos móviles de los estudiantes y las propuestas

digitales realizadas en SketchUp solo necesitaban un vínculo para ser importada de la plataforma de origen a Metaverse.

4.2. Productos

Después de un periodo de producción y depuración por calidad y participación en los talleres, se entregaron 13 historias óptimas como producto final del proyecto. Por los tiempos de entrega y por la calidad de los trabajos presentados, dos de los proyectos no llegaron al ejercicio final, por su parte, estos ejercicios recibieron una retroalimentación con respecto a los tiempos y formatos de entrega para futuros ejercicios en los que puedan participar.

Los textos presentados tienen una extensión entre una a doce páginas, el lenguaje utilizado es claro y refleja un proceso de lectura que denota vocabulario coloquial necesario para la contextualización de las historias, sin embargo, las narrativas son claras, entretenidas y buscan darles un nuevo escenario a las leyenda y mitos de siempre (Estos textos están disponibles en el ANEXO 5).

Se procuró hacer un ejercicio constante de reconocimiento territorial y análisis geográfico durante el proyecto, con el fin de llegar al producto final de la cartografía literaria (Disponible en Anexo 6). Estos ejercicios dentaron, de manera trascendente, una apropiación de ciertos territorios que se hizo evidente fuera del producto final entregado. A través de conversaciones en los espacios de aula los estudiantes fueron capaces de relacionar mitos y leyendas que comparten un territorio como el centro de la ciudad, y relacionarlas con calles, edificios, monumentos y demás.

El acompañamiento realizado por el producto digital es esencial para el trabajo en equipo que significó el proceso de creación y de construcción grupal de la nueva historia, de la investigación y la selección de los detalles más conveniente de cada versión y permite que todos los integrantes de cada grupo se involucren. Los procesos realizados en las plataformas digitales permitieron la adopción de nuevas herramientas, formas de trascender en la literatura y de realizar un reconocimiento de la identidad

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

de la ciudad en espacios que no se habían explorado previamente. Se sugiere un análisis sobre el impacto de estas herramientas sobre la percepción literaria de los estudiantes.

El producto final de este proyecto, el cual finalizó con el año lectivo, funcionó como ejercicio piloto, sin embargo, no cumple a satisfacción con las expectativas propuestas desde el planteamiento como proyecto de aula y para lo que querían conseguir los estudiantes. Se considera imperativo hacerlo como proyecto de aula enlazado con el área de Lengua Castellana y que cuente con el tiempo correspondiente para poder hacer uso de todos los recursos y dar cabida a los tiempos de creación y corrección de cada entregable.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

El ejercicio pareció generar un genuino interés en los estudiantes, se propuso un recorrido pequeño por el centro de la ciudad a cargo de los escritores de las leyendas, ya que la aplicación de los puntos de referencia en el mapa y la forma en la que se compartía la información durante el montaje final les facilitó relacionarse teóricamente con el espacio, por lo que la relación geográfica que tenían con la ciudad tuvo un cambio significativo.

De la misma manera manifestaron relacionarse de manera diferente con los textos que leen, ya que los ejercicios de profundización en lectura los dotaron de nuevas capacidades, desde el análisis de textos, la creación literaria y la comparación de fuentes de consulta, hasta la relación entre los textos literarios con el dibujo y con las herramientas digitales trabajadas.

En relación con su competencia creativa en cuanto a lo digital, lo visual y lo narrativo se llegaron a explorar herramientas digitales, de comprensión lectora y de creación para hacerle frente a los retos propuestos por el proyecto las retroalimentaciones realizadas en aula les dieron más perspectiva y los instaron a mejorar constantemente desde sus primeros borradores, los cuales tuvieron retroalimentación de parte de la docente y también se evaluaron con una heteroevaluación.

La ampliación cultural de los estudiantes fue significativa para su forma de reconocer sus barrios, las historias de los antepasados y también las maneras como la sociedad tiende a lidiar con eventos que no pueden explicar y le dan identidad a nuevas criaturas e historias.

Se concluye, luego de un análisis de los resultados y de la satisfacción de estudiantes, que es necesario más tiempo para el desarrollo del proyecto, adicionalmente un espacio de exposición y evaluación del producto final, que permita reconocer la funcionalidad y la claridad del uso del producto, teniendo en cuenta que debe contar con enlaces funcionales a diferentes plataformas y que debe ser fácil de explorar el mapa de la cartografía literaria. En otra medida es importante hacer una revisión de las

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

plataformas que se usan para cada fin, como el diseño del mapa, la plataforma de moldeado digital de imágenes y la plataforma de realidad aumentada, ya que en una versión gratuita estas plataformas fueron muy limitantes para lo que se proyectaba que realizaran, además de ofrecer pocas opciones de configuración o cortos tiempo para la expiración de la licencia de uso.

REFERENCIAS

Cárdenas Luna, B. I. (2019). *Tras las huellas de los mitos y leyendas de la vereda Punto Rojo: Una estrategia para fortalecer la escritura en 4º y 5º I.E.R. Puerto Girón*. Universidad de Antioquia.

Cardona, D. (2005). *Bogotá: una ciudad llena de historias*. Planeta.

Cardona, M. (2002). *Mitos y leyendas de Colombia*. Grupo Editorial Norma.

Comotto, A., & Cristòfol, T. (2017). *Atlas de literatura universal*.

Creswell, J. W. (2014). *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches* (4th ed.). Sage Publications.

Cruz Niño, E. (2018). *Expedientes X Colombia*. Penguin Random House.

De la Rosa, M. (1988). *Calles de Santa Fe de Bogotá*. Universidad de Texas, Colección Viajantes y Viajeros.

Eliade, M. (1957). *Mito y realidad*. Editorial Labor.

Faubion, D. (1998). *Geopolítica y lo literario*.

Forero, J. M. (1924). *Leyendas históricas de Santa Fe y Bogotá, primera serie Folk-lore colombiano*. Editorial Cromos.

García, M., & Pérez, L. (2017). *Narrativas digitales y educación literaria: una aproximación teórica*. Editorial Universitaria.

Harvey, D. (1990). *La condición de la posmodernidad: Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*.

Hedges, L., Cooper, H., & Valentine, J. (2016). *The handbook of research synthesis and meta-analysis*. Sage.

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

Hernández Ortega, J., & Rovira-Collado, J. (2020). *Diseño de proyectos transmedia para la Educación Literaria en el aula de Educación Secundaria*. *Revista de Estudios Socioeducativos. ReSed*, (8), 80-84. https://doi.org/10.25267/Rev_estud_socioeducativos.2020.i8.7

Hernández Ortega, J., & Rovira-Collado, J. (2020). *Narrativas transmedia y educación literaria: Propuestas y aplicaciones en el aula*. Ediciones Octaedro.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press.

Lévi-Strauss, C. (1964-1971). *Mitológicas* (Vols. 1-4). Editorial Labor.

Londoño, M. (2015). La lectura crítica en la formación ciudadana: una experiencia en educación media en Colombia. *Revista de Educación y Pedagogía*, 23, 105-120.

Londoño, R. (1999). *Tradición oral y folklore literario en Colombia*. Editorial Universidad del Cauca.

López Corral, M. (2015). *Relatos góticos y creepypasta: La narrativa tradicional oral puesta en relación con los intereses de los jóvenes*. III Jornadas de TIC e Innovación en el aula, 7 y 8 de septiembre de 2015, La Plata, Argentina. *Enlaces entre educación, conocimiento libre y tecnologías digitales*. Universidad Nacional de La Plata. Disponible en

http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.10467/ev.10467.pdf

Moretti, F. (2007). *Gráficos, mapas y árboles: Representaciones literarias y científicas en el siglo XIX*.

Palacios Soto, C. M. (2020). *Bestiario Muysca* [Tesis de maestría].

Rojas, L. F. (2009). *Bogotá a través de sus leyendas urbanas*. *Revista de Estudios Sociales*, 32, 98-109.

Rojas, R. (2012). *El folklore en Colombia*. Instituto Colombiano de Antropología e Historia.

Rojas, R. (2012). *Mitología y folklore en Colombia*. Instituto Colombiano de Antropología e Historia.

CARTOGRAFÍA DE MITOS Y LEYENDAS DEL TERRITORIO DE BACATÁ, SANTAFÉ Y BOGOTÁ.

Rubiano, G. (2019). *Fantasmas de Bogotá*. [Distribución Independiente].

Taylor, A. (2017). *El mapa literario de Escocia: Una guía para viajeros*.

UNESCO. (2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Vega Rodríguez, P. (2011). *La leyenda histórica y la leyenda urbana: Rivas en "El cuento de un veterano"*. *Revista de Literatura*, 73(146), 489-512.

Villanueva-Osorio, D. (2016). *Cartografía literaria y territorio: Aproximaciones desde la geografía urbana y la semiótica cultural*. Universidad La Gran Colombia.

Villanueva, C. (2018). *Semillero literatura, historia y ciudad-UGC: Nuevos horizontes en la investigación literaria*. Universidad La Gran Colombia.

Anexos

- Anexo 1: Presentación de introducción y planteamiento del proyecto de aula.

https://docs.google.com/presentation/d/1ID3W1xobiMudSQbJ0m7_44MkZrTa2GqE7CR7cigT_7Q/edit?usp=drive_link

- Anexo 2: El silbón con texto de Andrés Ospina e ilustrado por Typozon.

https://docs.google.com/presentation/d/1exxlgI-xJdIE7Gf1oQbATASqMIH83kseVm9i1Hy734/edit?usp=drive_link

- Anexo 3: Google Drive. https://drive.google.com/drive/folders/1gUimnxmWVz8KB_EuDMss-jlB0af24kFn?usp=drive_link

- Anexo 4: Videos de YouTube para narración oral.

https://youtube.com/playlist?list=PLMOumj0tgc24CY3EuFVPdMRtJnJK41rOT&si=w-CukKd4_9Z2KwIS

- Anexo 5: Textos finales de los estudiantes.

https://drive.google.com/drive/folders/1l6cwYMJYky9ItLRcPlemkUcDqfMDTDHw?usp=drive_link

- Anexo 6: StoryMapJS

<https://uploads.knightlab.com/storymapjs/0a13d2dff069cc1800a5ce4c7986bd7/cartografia-de-mitos-y-leyendas-de-bogota/index.html>

- Anexo 7: Guion de Entrevista a Narradores Orales

https://docs.google.com/document/d/1oEtTRJt30xTqZXL30QhY56XDoOLzY_e7MKMzw7l7KMs/edit?usp=sharing