Ecos del Llano: diseño de prototipo de la leyenda El Silbón en experiencia interactiva para el rescate cultural inmaterial llanero en los niños de 10 a 12 años de Villavicencio

Leidy Sofia Montoya Sánchez

Nicole Dayana Vergara Caceres

Corporación universitaria Minuto de Dios - Rectoría Orinoquía

Programa de Comunicación Visual

Noviembre, 2026

Proyecto de investigación para optar al título profesional en comunicación visual

Ecos del Llano: diseño de prototipo de la leyenda El Silbón en experiencia interactiva para el rescate cultural inmaterial llanero en los niños de 10 a 12 años de Villavicencio

Asesor (a) disciplinario

José Luis Hernández Pantoja

Diseñador Industrial

Corporación universitaria Minuto de Dios - rectoría Orinoquía

Centro Universitario Villavicencio (Meta)

Programa de Comunicación Visual

Noviembre, 2026

Agradecimientos

Primero que nada, agradezco a Dios por su compasión y dirección a lo largo de este proceso. Por la fortaleza y la sabiduría necesarias que me han permitido superar cada obstáculo y llegar hasta aquí.

A mis padres, por su amor incondicional y apoyo constante, por su motivación continua y por animarme a seguir adelante incluso en los momentos más complejos. Gracias por confiar en mí, por acompañarme en cada fase de mi formación y por ser una parte esencial de este logro.

A mi compañera de trabajo en el proyecto de grado, por su disposición, compromiso y esfuerzo creativo durante el desarrollo de esta investigación. Gracias por intercambiar ideas, aportar sus conocimientos, afrontar juntas los retos y trabajar con dedicación para hacer realidad este proyecto.

A los profesores de mi universidad, por su apoyo, guía y disponibilidad para resolver nuestras dudas e inquietudes durante el proceso de investigación. También, por sus palabras de aliento, apoyo moral y sabiduría, que han influido de manera significativa en el desarrollo de este trabajo y en nuestra formación profesional.

Finalmente, quiero expresar mi agradecimiento a todas las personas que, de alguna forma, formaron parte de este camino y contribuyeron a la finalización de esta etapa tan significativa de mi vida.

Leidy Sofia Montoya

En primer lugar, agradezco a Dios por su amor, bondad y misericordia, por poner este sueño en mí y mostrarme que sería capaz de cumplirlo, gracias a la fortaleza, sabiduría y resiliencia necesaria que me brindó para afrontar cada desafío durante este proceso.

A mis padres, por su amor, apoyo incondicional y esfuerzo constante. Gracias por cada sacrificio, por confiar en mí, motivarme a seguir adelante y brindarme las herramientas necesarias para cumplir mis metas. Este logro también es fruto de su dedicación y de todo lo que han hecho por mí.

A mi hermana, por su compañía, cariño y apoyo durante este camino, por estar presente en los momentos importantes y algunos complicados, brindándome siempre palabras de aliento y risas para continuar.

A mis amigos, por su compañía, amistad y compañerismo a lo largo de esta etapa universitaria. Gracias por compartir experiencias, momentos de aprendizaje y desafíos, haciendo de este recorrido una experiencia más significativa y especial.

Finalmente, agradezco a todas las personas que, de alguna manera, contribuyeron a mi formación y estuvieron presentes durante este proceso, dejando una huella como algunos excelentes docentes de la universidad que me hicieron amar esta carrera.

Nicole Dayanna Vergara

Índice de contenido

1. Introducción 12
2. Planteamiento del problema 13
   2.1. pregunta de investigación 13
3. Objetivos 14
   3.1. Objetivos generales 14
   3.2. Objetivos específicos 14
4. Justificación e impacto 15
   4.1. Justificación 15
   4.2. Impacto central del proyecto 16
5. Marco referencial y antecedentes 18
   5.1. Antecedentes 18
   5.2. Marco Teórico 20
      5.2.1. El diseño gráfico como proceso de construcción de significado 20
      5.2.2. Diseño de Experiencias digitales interactivas y gamificadas para el público infantil 21
      5.2.3. Mitos y leyendas como sistemas simbólicos y su apropiación cultural 22
   5.3. Marco Conceptual 24
   5.4. Marco tecnológico y de diseño 26
6. Metodología 27
   6.1. Enfoque y tipo de investigación 27
   6.2. Muestra 27
   6.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información 28
   6.4. Procedimientos 28
7. Análisis de datos 32
   7.1. Síntesis de hallazgos y decisiones de diseño 37
   7.2. Resultados esperados 37
8. Proceso de diseño documentado 39
   8.1. Ilustraciones de la narrativa 39
      8.1.1. Personajes 40
      8.1.2. Escenarios y espacios 42
      8.1.3. Elementos culturales fauna y flora 44
      8.1.4. Elementos gastronómicos 46

8.2. Diseño de la interfaz: apartados del home, personajes y trivia 48
8.2.1. Diseño de la narrativa 51
9. Implementación y validación del prototipo 53
9.1. Registro fotográfico 53
9.2. Observaciones y resultados 54
10. Conclusiones y recomendaciones 56

Índice de figuras

Figura 1 Medios por los que los niños han conocido los mitos y leyendas llaneras 32

Figura 2 Leyendas llaneras que los niños desean ver en un sitio web 33

Figura 3 Motivos por lo que los niños eligieron la leyenda 33

Figura 4 Actividades preferidas por los niños al usar una página, aplicación o juego 34

Figura 5 Tipos de contenido digital preferidos por los niños 35

Figura 6 Elementos visuales que más llaman la atención de los niños 36

Figura 7 Proceso de bocetación 39

Figura 8 El Silbón 40

Figura 9 La abuela 40

Figura 10 El padre 41

Figura 11 Perro Tureco. 41

Figura 12 Escenario de la sabana llanera al atardecer 42

Figura 13 Escenario de calle de pueblo 42

Figura 14 Atardecer llanero 43

Figura 15 Noche en la sabana llanera 43

Figura 16 El chigüiro 44

Figura 17 Corocora roja 44

Figura 18 Venado cola blanca 45

Figura 19 Palma de moriche con sus frutos 45

Figura 20 El amarillo monseñor, plato de la cocina del Meta 46

Figura 21 La mamona, plato de la cocina del Meta 46

Figura 22 El pan de arroz, plato de la cocina del Meta 47

Figura 23 Los tungos, plato de la cocina del Meta 47

Figura 24 Logotipo de El Silbón 48

Figura 25 Inicio del prototipo Ecos del llano 49

Figura 26 Sección de personajes del prototipo Ecos del Llano 49

Figura 27 Sección de la trivia del prototipo 50

Figura 28 Pantallas de la narración digital de El Silbón 51

Figura 29 Estructura del prototipo en el lienzo de Figma 52

Figura 30 Prueba de prototipo 1 53

Figura 31 Prueba de prototipo 2 53

Figura 32 Prueba de prototipo 3 54

Índice de tablas

Tabla 1 Síntesis de hallazgos y decisiones de diseño del prototipo 37

Resumen

Ecos del Llano es un proyecto de investigación- creación que tiene como objetivo la salvaguardia creativa del patrimonio cultural inmaterial llanero a través de la elaboración de una experiencia digital enfocada en niños entre los 10 y 12 años. La propuesta consiste en el desarrollo de un prototipo de plataforma web interactiva, la cual se fundamenta en la leyenda El Silbón y está dirigido a alumnos de los colegios Pequeños Gigantes y Nuestra Señora del Carmen, ubicados en la ciudad de Villavicencio, Meta. Se utilizó una encuesta con un enfoque mixto, pero mayormente cualitativo, a 40 niños para identificar sus preferencias e intereses en relación con leyendas y los mitos. Los resultados indicaron que un (75%) conocía estos relatos principalmente por medios impresos o escolares, Que El Silbón fue la leyenda más seleccionada (40%), que las ilustraciones (65%) y los colores (55%) se incluirían entre sus gustos visuales y a partir de ello se realizó una propuesta gráfica y un prototipo construido en Figma que articula la narrativa digital y la interactividad como principales ejes. Este desarrolla una narrativa ilustrada dividida en 11 escenas, una sección exploratoria de los personajes y una actividad didáctica de una trivia para poner en práctica lo aprendido incorporando aquí la gamificación como recurso auxiliar. Así mismo, el proyecto plantea una alternativa de comunicación visual para aproximar la tradición llanera a las nuevas generaciones y una estructura escalable con otros mitos y leyendas de la región

Palabras claves: Comunicación visual, narrativa digital, interactividad, patrimonio cultural inmaterial, El Silbón, gamificación, Ecos del llano.

Abstract

Ecos del Llano is a research-creation project that aims to creatively safeguard the intangible cultural heritage of the *Llanos* (plains) region through the development of a digital experience designed for children aged 10 to 12. The proposal involves creating an interactive web platform prototype based on the legend of El Silbón, intended for students at the Pequeños Gigantes and Nuestra Señora del Carmen schools in the city of Villavicencio, Meta. A survey—employing a mixed-methods approach, though primarily qualitative—was conducted with 40 children to identify their preferences and interests regarding myths and legends. The results showed that 75% of the participants were familiar with these stories, primarily through printed materials or school-related sources; El Silbón was the most frequently chosen legend (40%); and illustrations (65%) and colors (55%) were identified as key visual preferences. Based on these findings, a graphic design proposal and a prototype—built in Figma—were developed, centering on digital narrative and interactivity. The prototype features an illustrated narrative divided into 11 scenes, a section for exploring the characters, and an educational trivia activity that incorporates gamification to reinforce what has been learned. Furthermore, the project offers a visual communication alternative for introducing Llanos traditions to new generations, with a structure that is scalable to include other myths and legends from the region.

Keywords: Visual communication, digital narrative, interactivity, intangible cultural heritage, El Silbón, gamification, *Ecos del Llano*.

1. Introducción

Esta investigación se propuso diseñar un prototipo de plataforma web interactiva llamado Ecos del Llano inspirado en la leyenda llanera de El Silbón, pensada para niños y niñas de 10 a 12 años de los colegios Nuestra Señora del Carmen y Pequeños Gigantes en Villavicencio, Meta. La idea era explorar cómo la Comunicación Visual puede ayudar a compartir los mitos y las leyendas de la cultura llanera a través de una experiencia narrativa digital.

El proceso inició con una encuesta que permitió conocer los gustos e intereses de los niños y niñas. Después se diseñó la identidad visual y se dieron forma a los personajes, escenarios, ilustraciones y elementos gráficos que construyen el universo visual de la propuesta. Luego se desarrolló un prototipo interactivo en Figma que reúne el diseño de la interfaz, las animaciones, la navegación y los elementos interactivos que acompañan la narración de la leyenda.

Así, la propuesta combina ilustración, narrativa visual e interacción con elementos de gamificación como apoyo a la participación para contar un relato de una manera dinámica dentro de un entorno digital. Y aunque el prototipo se centra en El Silbón, la estructura de la plataforma está pensada para crecer e incorporar otros mitos y leyendas de la tradición llanera. En definitiva, el proyecto es una apuesta de comunicación visual que busca acercar el patrimonio narrativo de la región a los niños y niñas a través de un recurso digital interactivo.

2. Planteamiento del problema

En la ciudad de Villavicencio, la cultura llanera constituye uno de los principales referentes de identidad y patrimonio, pero hoy enfrenta un desafío grande: lograr que las nuevas generaciones la sientan como propia. Leyendas como El Silbón han sido contadas oralmente, en libros y en videos, pero la globalización y los cambios sociales han ido apagando esa tradición oral (Calderón, 2022). Mientras los medios digitales ocupan un lugar creciente: el 62,3% de los niños colombianos de 5 a 11 años usa internet y el celular en su dispositivo de preferencia (MinTIC, 2024). El resultado es una brecha entre las formas tradicionales de difusión y la manera en que los niños interactúan hoy con los contenidos, que debilita su vínculo con este patrimonio inmaterial.

El problema radica, entonces, en la falta de experiencias comunicativas que acerquen los mitos y las leyendas llaneros a los niños en los lenguajes propios del entorno. Desde la Comunicación Visual, la ilustración, la narrativa visual y el diseño de interfaces permiten crear experiencias ajustadas a las capacidades perceptivas y cognitivas del público infantil.

2.1. pregunta de investigación

¿Cómo se puede diseñar un prototipo de sitio web interactivo que acerque los mitos y las leyendas llaneras a niños de 10 a 12 años en los colegios Nuestra señora del Carmen y Pequeños Gigantes de la ciudad de Villavicencio?

3. Objetivos

3.1. Objetivos generales

Diseñar un prototipo de un sitio web interactivo que acerque los mitos y leyendas de la cultura llanera a los niños de 10 a 12 años en los colegios Nuestra señora del Carmen y Pequeños Gigantes de la ciudad de Villavicencio.

3.2. Objetivos específicos

- Identificar los intereses y preferencias del público infantil en relación con la comunicación de los mitos y leyendas de la cultura llanera.

- Diseñar la identidad visual y la interfaz para la narración de la leyenda El Silbón.

- Desarrollar un prototipo funcional en Figma del sitio web que desarrolle la leyenda del Silbón de la cultura llanera, mediante una experiencia interactiva y gamificada.

4. Justificación e impacto

4.1. Justificación

La pertinencia de este proyecto radica en la necesidad de acercar los mitos y leyendas de la cultura llanera a una infancia que se relaciona cada vez más con entornos digitales, de modo que este patrimonio no quede relegado frente a otros contenidos.

Por ello se justifica desde cuatro dimensiones:

- Desde la comunicación visual: un mito solo se trasmite si es logrado reconocerse por un niño y eso depende en gran medida por cómo se ve. Cuando los personajes no tienen rasgos claros, todos se parecen, se confunden y la historia pierde su esencia. Ahí es donde el diseño convierte un relato oral en algo que se puede ver, con personajes, escenarios y colores que el niño identifica, recuerda y conecta con lo que está contando, buscando así que el Silbón no solo se nombre sino que se entienda.

-Desde la cultura y el patrimonio llanero: frente a la posibilidad de que la oralidad se debilite porque las nuevas generaciones ya no reciban los relatos por canales tradicionales, el proyecto de un sitio web se proyecta como un espacio de encuentro entre la tradición y los entornos digitales donde los mitos y las leyendas llaneras dejan de depender de que alguien los cuente en un momento exacto, haciendo de esta una herramienta de salvaguardia creativa que acompaña la tradición oral en lugar de remplazarla. En Colombia , la Ley 1185 de 2008 entiende el patrimonio cultural inmaterial como aquel patrimonio que se transmite y se recrea a lo largo del tiempo y considera la salvaguarda, protección y divulgación como los objetivos de la política del patrimonio del Estado (Congreso de la República de Colombia, 2008). Este proyecto se adhiere a esa divulgación, en la medida en que el prototipo de sitio web Ecos del Llano se transforma en un nuevo formato para los niños.

- Desde el diseño de experiencias digitales interactivas: una experiencia diseñada para la interacción convierte al niño en protagonista de la historia. La navegación y las animaciones del sitio convierten el mito en un recorrido que se explora, se toca y se descubre. Así, el diseño de interfaces logra que el patrimonio inmaterial llanero se ponga al mismo nivel que los demás contenidos digitales que el niño elige por gusto.

- Desde el contexto infantil y educativo: En el aula, los mitos y leyendas llaneras casi siempre dependen de la voz del docente o de materiales impresos, y no siempre hay recursos visuales e interactivos pensados para la edad acorde. Un sitio web diseñado para niños de 10 a 12 años busca llenar ese vacío, porque reúne en un solo lugar la narración, las ilustraciones y la interactividad.

4.2. Impacto central del proyecto

El impacto del proyecto se proyecta en los siguientes tres ámbitos:

- Cultural: El sitio busca contribuir a la divulgación de los mitos y las leyendas entre las nuevas generaciones para que así el patrimonio llanero deje de ser un recuerdo de los mayores y se convierte en algo que el niño descubre, comenta y comparte. Además, esa cercanía puede abrir conversación en la familia y en el aula.

- **Comunicativo y creativo:** Este proyecto explora lo que se puede lograr con la ilustración, la narrativa visual y el diseño de interfaces a la hora de contar relatos tradicionales en formatos digitales, demostrando como estos recursos pueden combinarse en una experiencia narrativa pensada para niños. Y este enfoque puede escalar en otros mitos y leyendas de la tradición llanera, y mostrar que es posible innovar.

-Digital y proyectual: El desarrollo de un prototipo interactivo en Figma establece una primera propuesta de sitio web que, pensado a futuro, puede ser escalable con otros mitos y leyendas llaneras,

sin rediseñarse desde cero, tomando así como base la estructura visual, narrativa y de interacción desarrollada para El Silbón.

5. Marco referencial y antecedentes

5.1. Antecedentes

A nivel nacional, vale la pena destacar la investigación de Miranda (2025), titulada *Leyendas Enojadas: Gamificación del patrimonio cultural e inmaterial (PCI). Diseño de una herramienta lúdica curricular inspirada en Exploding Kittens para fortalecer el conocimiento de Mitos y Leyendas de Colombia en el aula*, realizada en la Facultad de Comunicación, Publicidad y Diseño de la universidad Católica Luis Amigo.

La autora se propuso a diseñar y prototipar un juego de cartas que, apoyándose en el humor y la gamificación, ayudara a estudiantes a primaria del colegio Recrearte (La Ceja, Antioquia) a apropiarse de los mitos y leyendas colombianos. Para lograrlo aplicó el Desing Thinking, hizo una encuesta a cinco docentes – concordaron todos en señalar que la ilustración era el recurso visual más efectivo – llevo a cabo 2 pruebas de juego con niños de 8 a 10 años.

En la primera prueba en la primaria, los niños confundían visualmente a la Patasola, la Madremonte y el Sombrerón, así que las ilustraciones tuvieron que rediseñarse. En la segunda prueba, uno de los grupos coincidió el 80% de las moralejas en cuatro de las seis leyendas, y el 100% de los participantes señalo la carta de robar como la que más adrenalina les genera. Esta investigación dialoga directamente con el presente proyecto, pues respalda algo clave: la ilustración, y el diseño de personajes, cuando se validan con los propios niños, son decisivos para que los mitos se reconozcan y se diferencien entre sí. En complemento, Miranda (también desarrolló una página web informativa con las historias).

Del mismo modo León y Yazo (2016) realizaron un trabajo titulado *Videojuego "Memorias Rojas"* desarrollado en la Tecnología en comunicación Gráfica de la Corporación Universitaria Minuto de Dios. Su intención era hacerle frente a la pérdida de la tradición oral en Colombia mediante el diseño de un "book"

que sirviera como guía para un videojuego capaz de reinterpretar leyendas como la Llorona, La Patasola y el Patetarro en un contexto urbano.

Para fundamentar su propuesta, aplicaron una encuesta a 100 adultos de entre 18 y 40 años. Los resultados fueron muy dicientes: el 90% conocían alguna leyenda, el 23% identificó a la Llorona como la más importante y el 71% afirmó haber jugado videojuegos. Estos resultados fueron útiles para decidir que un medio digital interactivo era el camino más adecuado para acercar las leyendas a un nuevo grupo. Este trabajo se conecta con el presente proyecto porque respalda la idea de que el diseño gráfico y la narrativa digital son vías efectivas para revitalizar los mitos y leyendas.

Finalmente, el plano internacional, tenemos a Veletanga (2024), que realizó una investigación titulada *Desarrollo e implementación de una plataforma de realidad aumentada para la recuperación del legado histórico e identitario de mitos y leyendas ancestrales del cantón Chordeleg*, realizada como aporte a la plataforma Edutainment del grupo GIHP4C de la UPS, bajo la tutoría de Bravo Quezada.

El propósito de este estudio fue desarrollar una aplicación móvil Android, con Unity y Vuforia, capaz de narrar leyendas mediante animaciones 3D y realidad aumentada, tomando como fuente un trabajo previo sobre la oralidad en Chordeleg. Para evaluar la propuesta, se aplicó una encuesta a 14 usuarios generales: el 92,8 % se declaró altamente satisfecho con la aplicación y la mayoría prefirió aprender leyendas a través de modelos 3D antes que texto. Este trabajo se conecta con el presente proyecto porque demuestra que una experiencia digital interactiva puede convertirse en una herramienta valiosa para transmitir mitos y leyendas locales, además de contar con una arquitectura que permite ir sumando más leyendas con el tiempo como en nuestro caso.

5.2. Marco Teórico

5.2.1. El diseño gráfico como proceso de construcción de significado

El diseño gráfico no se reduce a adornar una información que ya ha sido resuelta. Es un método que organiza la estructura, los colores, las imágenes y la tipografía con el fin de que un mensaje pueda ser leído, entendido y apropiado por un público objetivo. En este proyecto, el diseño gráfico constituye la base para crear la representación visual de la leyenda de El Silbón en un sitio web interactivo dirigida a niños. Se busca la creación de una narrativa digital consistente a través de la representación gráfica de personajes y escenarios, además de la ubicación de los elementos visuales, para permitir que los usuarios puedan interactuar. Así pues, las decisiones de diseño se fundamentan además de factores estéticos, en la transmisión de una narrativa cultural a través de un medio digital.

Esta idea tiene una importancia especial en el patrimonio cultural. De acuerdo con Mason y Vavoula (2021), el diseño de experiencias relacionadas con el patrimonio cultural debería enfocarse no solo en la tecnología utilizada, sino también en cómo las personas navegan en el contenido a través de ellas. Estos autores plantean que dicho diseño se comprende en tres aspectos: la actividad, las herramientas que facilitan el trabajo y el conocimiento que se da al diseñar. Desde este punto de vista, las decisiones relacionadas con la ilustración, la paleta o la composición son decisiones de interpretación cultural, ya que establecen cuál versión del mito se presenta a los niños y que carga simbólica tiene.

Dado que el significado de la imagen no es estático, el diseño gráfico tiene que considerarse como un proceso de comunicación enfocado en el destinatario del mensaje. Gómez – Ayala y Villar – García (2018) indican que el diseño produce significados que cada individuo entiende de acuerdo a su experiencia y percepción de las cosas, y que la única manera en la que el diseñador puede cruzar ese límite es a través de la investigación y método. En resumen, esto significa que, para un público infantil , se debe determinar

cuidadosamente cómo se representa a El Silbón de forma que la imagen sea comprensible sin perder su valor cultural.

5.2.2. Diseño de Experiencias digitales interactivas y gamificadas para el público infantil

El proyecto concibe la plataforma web no como un sitio de lectura, sino como un lugar donde el niño puede navegar, explorar y actuar en torno a la historia de El Silbón a través de animaciones, navegación y elementos que responden a sus acciones. Para diseñar esta participación, es necesario tener en cuenta como se desarrollan los niños. Dada que la plataforma está enfocada en niños de 10 a 12 años, cada componente interactivo debe permitir dejar claro que se puede hacer y cuáles son las consecuencias de haberlo hecho. Según Nielsen (1994), la visibilidad del estado del sistema es un principio de heurística: el diseño debe informar a los usuarios de las acciones realizadas, la duración de la misma y de la respuesta que ha tenido. Si se une a esto la capacidad cognitiva de los niños, Liu (2018b) indica que su memoria de trabajo es inferior a la de un adulto, por lo que necesitan instrucciones directas y metáforas que ya tengan presentes. En la plataforma esto significa que la navegación debe ser simple, con íconos reconocibles y una jerarquía visual bien organizada.

Conforme se va incrementando la edad, también aumenta la complejidad de las interacciones; de hecho, a partir de los 9 años de edad es más habitual, entre los niños, conocer interacciones más complejas (Liu,2018a). Las acciones de la plataforma pueden variar mucho desde gestos simples, como el de tocar o desplazarse por la pantalla, hasta tareas más complejas. Por ello el niño o niña mantiene la atención y la curiosidad durante la navegación.

Dentro de este proyecto la gamificación entra como herramienta adicional a complementar la interactividad y la narración digital que son parte fundamental. Según Oliva (2016) la gamificación puede contribuir al compromiso y hacer la experiencia más atractiva para aquellos que aprenden y esa cantidad

adecuada puede ayudar a mantener la experiencia atractiva sin hacerla un juego absoluto; en Ecos del llano esta idea se pone en práctica con la actividad lúdica que permite reforzar la comprensión de la historia una trivia de preguntas que permite saber que tanto aprendieron.

Estas decisiones de interactividad, interfaz y reto progresivo se articulan en la experiencia de usuario, que nos permiten ponderar si la intención es clara, amena y significativa para los niños y niñas. Norman (2013) sostiene que esta experiencia no se dicta solo por la funcionalidad de un producto, sino que se asemeja a la capacidad de responder a las necesidades y las capacidades de las personas que lo utilizan y de un buen diseño que permite a los usuarios saber cómo funciona, incluso sin instrucciones. Desde aquí, la interfaz gráfica no tiene únicamente unas determinadas funciones estéticas, sino que sirve también para comunicar las acciones posibles y guiar al usuario. Así, en este proyecto, por último, el diseño de la experiencia debe buscar que los niños y las niñas descubran los mitos y las leyendas llaneros de forma natural, lo cual va a favorecer su apropiación y comprensión.

5.2.3. Mitos y leyendas como sistemas simbólicos y su apropiación cultural

Una cultura puede ser entendida como un sistema de concepciones heredadas, expresadas en forma de símbolos. Nivón y Rosas (1991), al interpretar a Geertz, apuntan que los símbolos actúan como fuentes externas de información, representan modelos de la realidad y modelos para la realidad y, por ello, orientan la conducta de los sujetos. Indican que el estudio de los símbolos se realizó especialmente en el campo de la religión, del mito y de la magia. Desde esta perspectiva, así pues, una leyenda no es solo un cuento: es el relato que a través de imágenes y figuras, transfiere a una comunidad determinada su manera de comprender el mundo y su manera de comportarse en él.

Los relatos forman parte del patrimonio cultural inmaterial que, según la UNESCO (2003) son las prácticas, representaciones, expresiones, conocimientos de las cuales las comunidades se reconocen como parte y que se transmiten de forma intergeneracional. En el Llano, El Silbón es uno de los espantos más conocidos y aparece en varias versiones. Perea Pedroza (s. f.) lo muestra como una historia sobre la crianza, la autoridad paterna y los peligros del exceso de consentimiento. González Muñoz (2013), en contraste, lo muestra como el alma en pena de un hombre que mató a su hermano y que va sin descanso por la sabana. Que existan versiones distintas muestra que la leyenda es un relato vivo, ya que cada narrador conserva su estructura pero lo recrea.

Para que el patrimonio que se tiene consiga perdurar en el tiempo, no basta con que se conserve su condición, debe producirse un proceso de apropiación del mismo. En este proyecto, la apropiación de la cultura no se define como una forma de apoderarse de una cultura ajena, sino como el proceso por el cual una comunidad hace propio su patrimonio. Rodríguez Zárate (2012) plantea que el patrimonio no es un producto acabado y que es un resultado de la representatividad que cada sociedad otorga, pero la apropiación surge de la historia, de la vivencia de las prácticas que lleva a cabo cada comunidad. Dentro del contexto colombiano, el Ministerio de Cultura (s. f.) considera la apropiación social del patrimonio como uno de los objetivos de su política y afirma que debe nacer y construirse desde la infancia. En esta óptica, el niño llanero se apropia de El Silbón cuando lo reconoce, lo entiende como propio.

5.3. Marco Conceptual

Para una comprensión adecuada de la página, es necesario definir los ejes temáticos que dan su contenido:

- Patrimonio cultural inmaterial y tradición oral: según lo establecido por la UNESCO (2003) lo define como los usos, expresiones, saberes y procedimientos que las comunidades consideran como propios; se trasmiten de forma generacional y les da un sentido de identidad y continuidad. Las tradiciones y expresiones orales son uno de sus ámbitos, y se caracterizan por sostener la identidad cultural y la memoria colectiva (Calderón, 2022). En el proyecto la leyenda de El Silbón es la expresión oral que se lleva a un formato digital para que se siga transmitiéndose a los niños.

-Mito y leyenda: El mito es un relato tradicional que busca explicar de dónde vienen el universo y los fenómenos naturales (Aulestia, 2012, citado en Coque, 2017). Fajardo y Naranjo (2012, citados en Coque, 2017), afirman que el mito suele tener un héroe sobrenatural, mientras que la leyenda se apoya en hechos que alguna vez fueron reales y habla de lugares o personas concretas. En el Proyecto, El Silbón se trabaja como leyenda porque está ligada al territorio.

-Ilustración y diseño de personajes: se define como ese lenguaje gráfico que acompaña y expresa un relato. La ilustración narrativa muestra los sucesos de un guion y tiene que ir acorde con su contenido, mientras que la infantil debe ser clara y fácil de leer según la edad del lector. (Tréboles, 2016, citado en Coque, 2017). El diseño de personajes le da a cada figura sus propios rasgos para que se pueda reconocer sobre otras y no se confundan entre si (Miranda, 2025). En ecos del llano, este recurso se observa en la creación de El Silbón, los demás personajes y escenarios que representan la historia y sus referentes culturales.

-Narrativa visual: es esa forma de contar un relato a través de imágenes, ya sea solas o acompañadas de texto. Vega (citado en Crehana, s. f) la entiende como el uso en conjunto de textos e imágenes para dar forma visual a contenidos verbales y comunicar mensajes más complejos. Radulescu de Barrio de Mendoza (2019) añaden que la imagen narrativa puede incorporar texto o construir un relato completamente visual, y que este lenguaje llega a cualquiera, sin importar el idioma. En el proyecto, la historia se cuenta mediante escenas ilustradas y textos breves.

- Experiencia de usuario (UX/UI): tiene que ver con lo que las personas perciben y entienden cuando usan un producto o servicio, o en algunos casos cuando apenas se imaginan usándolo (ISO 9241, citada en Bevan et al. 2015). Por su parte la usabilidad se define en que tanto logran los usuarios sus objetivos con eficiencia y satisfacción dentro de un contexto (ISO 9241- 11, citada en Bevan et al.,2015). La interfaz (UI) por otro lado, es el grupo de elementos visuales con los que el usuario interactúa. En el sitio web, el diseño de la experiencia busca que el niño navegue con facilidad y disfrute el recorrido. En el sitio, estos principios orientan la organización de la navegación y los botones, buscando que los niños puedan recorrer la historia de forma clara y sencilla.

- Prototipado: un prototipo es una versión inicial de un producto que sirve para probarlo antes de lanzarlo; prototipar es importante para encontrar y resolver problemas de usabilidad antes del desarrollo final (Adobe, 2017). Y en Figma, los prototipos son flujos interactivos que permiten explorar cómo un usuario podría interactuar con los diseños (Figma s. f.-a). En este proyecto, el prototipo da la posibilidad de integrar la identidad visual, las ilustraciones y la navegación de Ecos del Llano en una propuesta interactiva que representa el funcionamiento del sitio web.

-Interactividad: se define como la capacidad que tiene el usuario de intervenir y recibir una respuesta del sistema; en Figma se visibiliza mediante conexiones y animaciones entre pantallas (Figma s.f.-a). En los ámbitos educativos, esta integración es importante porque vuelve al niño protagonista del

relato (Saavedra et al., 2017, citado en Calderón, 2022). En el sitio, la interactividad se concreta en la navegación y los elementos que reaccionan al clic.

-Gamificación: Oliva(2016) la define como una estrategia que incluye este componente en el proceso de enseñanza- aprendizaje para incrementar la participación y el interés de los estudiantes. Es precisa porque hace la experiencia atractiva y estimulante sin que se transforme en un juego total. En el sitio el niño al hacer el recorrido y realizar todas las preguntas desbloquearía otra leyenda distinta.

5.4. Marco tecnológico y de diseño

El proceso y desarrollo creativo de la página necesitó el uso de herramientas digitales actuales que permitieran alcanzar un nivel de calidad profesional dentro del diseño digital y la comunicación visual.

-Software de diseño vectorial (Adobe Illustrator): de acuerdo con (Adobe, s. f.-a) es un programa que posibilita plasmar ideas, su fuerte son los gráficos vectoriales: objetos y trazados que no pierden calidad cuando los agrandas o reduces. En el proyecto se usa para bocetar los distintos escenarios y personajes, así mismo, como la iconografía que rodea la narración.

-**Software (Adobe Photoshop):** este programa trabaja con imágenes de mapa de bits o rasterizada, que son grupos de píxeles alineados en una cuadrícula, con una resolución fija (Adobe, s. f.-b). En el desarrollo del proyecto fue indispensable para pintar todas las ilustraciones, darles también textura y acabados.

-Figma: es una herramienta que permite diseñar y armar prototipos interactivos y animados en un mismo espacio (Figma, s. f.-b). En el proyecto, es donde se construye el prototipo funcional de la plataforma.

6. Metodología

6.1. Enfoque y tipo de investigación

Este proyecto de investigación se inscribe en la misión de Innovación Educativa de la corporación universitaria Minuto de Dios, y se desarrolla en el marco de la línea de investigación Educación, transformación social e innovación, dentro de la sublínea Narrativas Transmedia. Asimismo, se encuentra vinculado al semillero de investigación Pig's Animation.

El proyecto se enmarca dentro de una metodología de *investigación- creación*, porque combina la indagación en términos culturales con un proceso práctico de diseño, propios del campo de Comunicación Visual.

Desde un enfoque mixto de predominio cualitativo, puesto que por un lado busca comprender los elementos simbólicos, visuales y culturales que intervienen en la representación de la leyenda llanera El Silbón y como se puede reinterpretarse para un público infantil en entornos digitales con recursos gráficos y narrativos; por otro lado se sustenta en una encuesta cuyos datos se revisan descriptivamente con el fin de conocer intereses de los niños.

6.2. Muestra

La muestra estuvo conformada por 40 niños entre los 10 y 12 años de edad de dos instituciones educativas de la ciudad de Villavicencio, Meta: colegio Pequeños Gigantes, grado quinto (15 niños) y colegio Nuestra señora del Carmen, grado séptimo (25 niños).

Se eligieron los participantes mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando la disponibilidad que tenían los estudiantes y el permiso de sus padres para contestar la encuesta.

6.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información

La técnica utilizada para recopilar información fue la encuesta, que se implementó mediante un formulario creado en Google Form. Con el propósito de identificar que les interesa y que prefieren los estudiantes frente a los mitos y las leyendas llaneras, y también reconocer cómo perciben los medios para conocer dichas narraciones, los hallazgos fueron utilizados como insumo para dirigir las decisiones conceptuales de la versión del prototipo.

Herramientas para el proceso de creación que se utilizaron fueron:

- **Materiales para hacer bocetos y brainstorming:** se utilizaron para aterrizar ideas, organizar conceptos, interactividades y realizar propuestas iniciales mediante bocetos.
- **Programa Adobe Illustrator:** se utilizó para ajustar los bocetos digitales y los recursos gráficos que lo necesitaran.
- **Programa de Adobe Photoshop:** se empleó para crear, pintar y dar detalles a las ilustraciones digitales.
- **Programa Figma:** se utilizó para estructurar la interfaz, organizar los contenidos y construir lo que vendría siendo el prototipo interactivo del sitio web.

6.4. Procedimientos

Fase 1 . exploración del contexto y recopilación de información:

El proceso empezó con la identificación de una oportunidad de diseño relacionada con las formas en que los niños conocen los mitos y las leyendas tradicionales. Partiendo de que los relatos son transmitidos mediante cartillas, actividades escolares o de forma oral. Para conocer con certeza, se creó y realizo un cuestionario en línea Google Form a 40 niños de edades entre 10 a 12 años pertenecientes a

dos colegios de Villavicencio, de los grados quinto y séptimo. Los padres de los niños dieron su consentimiento para que ellos participaran.

La herramienta posibilitó la indagación sobre como los participantes habían llegado a conocer las leyendas y los mitos, sus preferencias en cuanto a las narraciones, los dispositivos que empleaban para acceder a contenidos digitales, lo que les atraía de un sitio web y las narraciones que quisieran encontrar allí. Se investigaron, además, preferencias de interacción y sus intereses visuales.

Después de recolectadas las respuestas, se examinaron tendencias emergentes para identificar oportunidades de diseño. Se resalto entre los hallazgos el interés que tenían por la leyenda de El Silbón, la curiosidad por conocer la leyenda y la importancia de los elementos visuales.

Fase 2 . Investigación cultural y conceptualización de la propuesta visual y narrativa

Para establecer las bases del desarrollo visual del prototipo, se realizó una revisión de documentos de varias referencias culturales y narrativas. El relato titulado *Mito o leyenda – El Silbón*, publicado por la Alcaldía de San Martín de los Llanos (s. f.) fue utilizado como referencia para construir la historia. Se reconocieron los sucesos principales, las particularidades de los personajes y los componentes narrativos de la leyenda. A partir de ese hecho, se le realizó una adaptación atenuando las descripciones directas de violencia, manteniendo su esencia y siendo más apropiado para el público objetivo.

De manera complementaria, se recurrió a referentes visuales como estructuras, libros e imágenes. Esta exploración hizo posible identificar características típicas del imaginario llanero y guiar el diseño gráfico de los personajes y las escenas.

Además, para incluir componentes de la gastronomía regional, se consultó el libro *Sabores y saberes en la cocina del Meta* (Espinel Riveros et al.,2014), De este texto se extrajeron ejemplos para elegir y representar recetas autóctonas como amarillo monseñor, el pan de arroz, la mamona y los tungos.

Asimismo, con el fin de robustecer el vínculo del prototipo con el entorno cultural del Meta y mejorar visualmente los escenarios, se tomaron en cuenta aspectos de la flora y fauna de los llanos Orientales, entre ellos, Corocora roja, chigüiro, el venado cola blanca y la palma de moriche.

Fase 3. Desarrollo gráfico y construcción del prototipo

En esta fase se elaboraron bocetos de los personajes principales, como El Silbón, su padre, su abuela, el perro Tureco, así como sugerencias para ambientación en diferentes momentos de la historia.

Las ilustraciones digitales se hicieron posteriormente en Adobe Photoshop, utilizando técnicas de pinturas como la de acuarela y el crayón. Los escenarios se construyeron basándose en la interpretación visual de la historia, e incorporaron paisajes con fauna y vegetación características de la región, así como atardeceres y ambientes nocturnos. Se realizaron, además, las ilustraciones de los elementos gastronómicos que complementan algunas escenas.

Una vez con los recursos gráficos estaban listos, la narración se estructuro en 11 escenas, la distribución facilitó la determinación de los contenidos que formarían la secuencia narrativa del sitio web y la continuidad de la historia. Posteriormente, las ilustraciones se integraron en Figma para comenzar a crear el prototipo. La estructura del prototipo se creó pensando en un inicio (*home)* donde se presenten las historias en forma de niveles desbloqueables y el primero en este caso sería la de El Silbón, además se organizaron tres secciones fundamentales: La narrativa digital, la sección de personajes y un apartado de actividades relacionados con la narración.

La parte de la narración se estructuro con escenas que incluyen elementos interactivos y gamificados para incentivar la exploración y la lectura mediante botones y acciones dentro de las escenas, la sección de personajes, en cambio, fue diseñada como un espacio, para conocer con mayor profundidad

su aspecto físico, vestimenta, temperamento y rasgos importantes en la historia. Finalmente, el juego consiste en una trivia relacionada con que tanto se aprendió de la narración.

Fase 4. Revisión y ajuste del prototipo

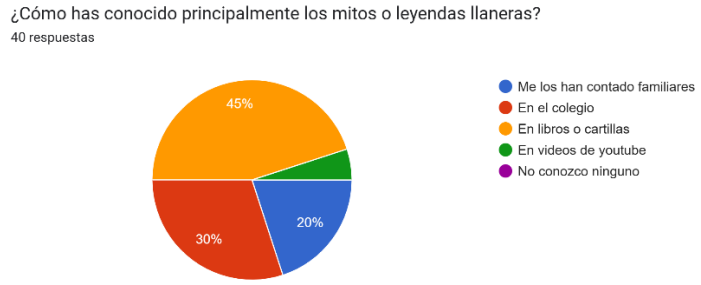
Se realizó una revisión del prototipo en Figma, desde otro computador, a fin de examinar el sitio desde el punto de vista del usuario y detectar potenciales fallos en la navegación y la disposición de los contenidos. Esa revisión permitió identificar elementos que requerían ajustes, mejorar las estructuras y el funcionamiento de la propuesta.

7. Análisis de datos

Los siguientes resultados provienen de una encuesta realizada a 40 niños de las edades de 10 a 12 años, pertenecientes a los colegios Nuestra señora del Carmen (Séptimo grado) y Pequeños Gigantes (Quinto grado), utilizando Google Forms. El análisis responderá al primer objetivo específico de esta investigación: determinar cuáles son las preferencias de los niños y niñas respecto a las leyendas y mitos de la cultura llanera y entorno digital.

Figura 1

Medios por los que los niños han conocido los mitos y leyendas llaneras



Nota. Gráfico generado por Google Forms a partir de la encuesta aplicada a 40 niños de los colegios pequeños Gigantes y Nuestra Señora del Carmen (Villavicencio, Meta) en el año 2026.

Todos los niños están familiarizados con, por lo menos, una leyenda, lo que demuestra que estos relatos se siguen trasmitiendo en su entorno. Sin embargo el 75% de ello los conoció a través de medios impresos o escolares (libros, colegio, cartillas), mientras que solo el 20%a través de la familia y solamente el 5% por YouTube. Este resultado corrobora lo que se exponía en el problema: La difusión depende de canales tradicionales y pocos niños accedieron por medios digitales. Asimismo, el hecho de que la oralidad familiar esté en tercer lugar refuerza la idea del proyecto como “Salvaguardia creativa”.

Figura 2

Leyendas llaneras que los niños desean ver en un sitio web



Nota. Gráfico generado por Google Forms a partir de la encuesta aplicada a 40 niños de los colegios pequeños Gigantes y Nuestra Señora del Carmen (Villavicencio, Meta) en el año 2026.

El silbón fue la leyenda más seleccionada: 16 de los 40 niños (40%) lo escogieron, lo cual justifica su elección como prototipo. La Bola de Fuego, con el 27,5%, ocupa el segundo lugar, y el 32,5% restante se distribuyó entre otros mitos y leyendas, lo que demuestra una diversidad de interese y justifica un sitio web escalable por niveles. La Bola de fuego es la candidata natural para una segunda fase.

Figura 3

Motivos por lo que los niños eligieron la leyenda



Nota. Gráfico generado por Google Forms a partir de la encuesta aplicada a 40 niños de los colegios pequeños Gigantes y Nuestra Señora del Carmen (Villavicencio, Meta) en el año 2026.

La principal razón es que la leyenda “se ve interesante” (30%). El 52,5% de los encuestados se acercó a la leyenda por interés y curiosidad; si además consideramos las ganas de aprender, esto demuestra que hay disposición para conocer más acerca de la cultura llanera. Un 25% optó por una leyenda debido a la familiaridad, y un 17,5% se sintió por los personajes, lo cual respalda la atención que se le presta a la caracterización.

Figura 4

Actividades preferidas por los niños al usar una página, aplicación o juego

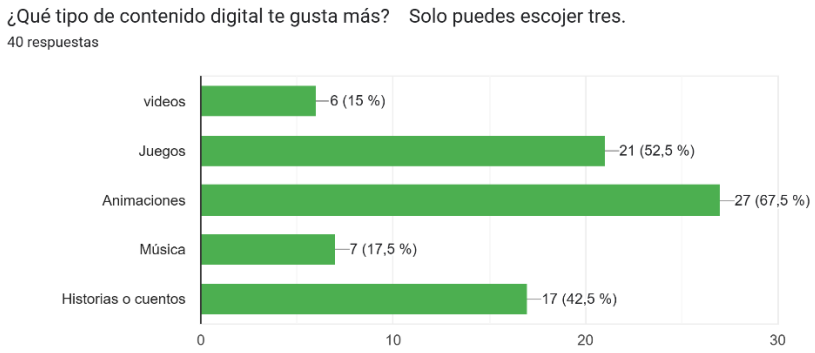


Nota. Gráfico generado por Google Forms a partir de la encuesta aplicada a 40 niños de los colegios pequeños Gigantes y Nuestra Señora del Carmen (Villavicencio, Meta) en el año 2026.

Conseguir recompensas (40%) es lo que los niños prefieren más. Si consideramos los desafíos (17,5%), el 57,5% se orienta hacia las dinámicas del juego en sí mismo. Por esto se ve a la gamificación como una táctica para incrementar la participación y la motivación (Oliva, 2016).Esto se manifiesta en el prototipo, que contienen componentes interactivos presentes en las escenas, a su vez, el 27,5% de los niños prefirió las acciones narrativas (seguir una historia paso a paso), por lo que es necesario que la historia tenga una línea clara.

Figura 5

Tipos de contenido digital preferidos por los niños

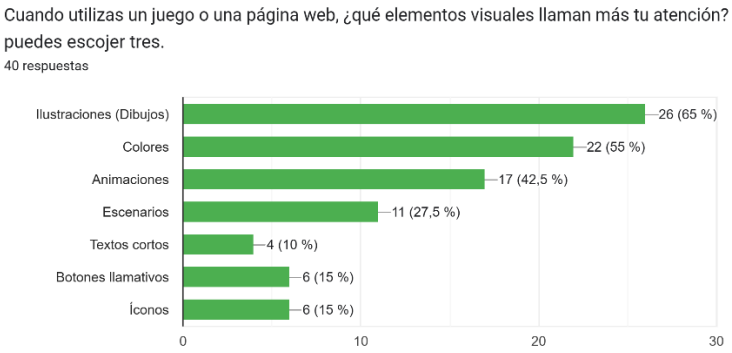


Nota. Gráfico generado por Google Forms a partir de la encuesta aplicada a 40 niños de los colegios pequeños Gigantes y Nuestra Señora del Carmen (Villavicencio, Meta) en el año 2026.

Los porcentajes esta vez se determinan con base a los 40 participantes, dado que cada niño tenía la posibilidad de seleccionar hasta tres opciones. Se registraron 78 selecciones, lo que equivale a un promedio de 1.95 por niño. Las animaciones (67,5%), los juegos (52,5%) y las historias o cuentos (42,5%) son las características que más predominan. Esto indica que los niños prefieren experiencias en las que son participantes, en lugar de contenido que solo se observa. Como la música (17,5%) puede ser un soporte ambiental y no el centro de la experiencia.

Figura 6

Elementos visuales que más llaman la atención de los niños



Nota. Gráfico generado por Google Forms a partir de la encuesta aplicada a 40 niños de los colegios pequeños Gigantes y Nuestra Señora del Carmen (Villavicencio, Meta) en el año 2026.

Dado que cada niño tenía la opción de escoger hasta tres opciones, los porcentajes se estiman con base en los 40 participantes y no totalizan el 100%. Se documentaron 92 selecciones, lo que da un promedio de 2,3 por niño. Los colores (55%) y las ilustraciones (65%) resaltan claramente, después vienen las animaciones (42,5%). Este hallazgo concuerda con Coque (2017), quien sostiene que la ilustración para niños tiene que ser fácil de leer y clara, así como con Miranda (2025), cuyos docentes encuestados indicaron a la ilustración como el recurso más eficaz. Dado que los textos breves, botones e íconos fueron los menos elegidos, la imagen, la animación y el rango de colores deben tener mayor peso visual, con la interfaz y los textos de respaldo.

7.1. Síntesis de hallazgos y decisiones de diseño

Tabla 1

Síntesis de hallazgos y decisiones de diseño del prototipo

Hallazgos	Decisión en el prototipo
Los niños conocen las leyendas por medios escolares e impresos; casi no hay contenido digital.	Sitio web que acerca el relato en un formato digital
El Silbón es la leyenda más elegida (40%)	Se elige como primer nivel: Bola de fuego queda como posible escalable
Ilustraciones (65%), colores (55%) y animaciones (42,5%)	Ilustraciones en pintura digital texturizada, animaciones y paleta de color llamativa.
Prefieren recompensas (40%) y retos (17,5%)	Interactividad, niveles desbloqueables y elementos gamificados

Nota. Elaboración propia con base en los resultados de la encuesta aplicada a 40 niños de los colegios pequeños Gigantes y Nuestra Señora del Carmen (Villavicencio, Meta) en el año 2026.

7.2. Resultados esperados

Resultados de producto (Comunicación visual)

- Prototipo interactivo en Figma del sitio Ecos del Llano: en la página principal, con las leyendas distribuidas en niveles que se pueden desbloquear; el primer nivel es El Silbón. La página tiene tres apartados: personajes, narración digital y juegos didácticos.

- Narración ilustrada de El silbón en 11 escenas: Una adaptación de la narración (Basada en la versión de la Alcaldía de San Martín de los llanos) que aligera las descripciones violentas sin perder su esencia, con componentes interactivos y gamificados que siguen a la lectura.

Indicadores de logros proyectados en la cultura

- Reconocimiento y diferenciación de personajes: se espera que, tras examinar el prototipo, por lo menos el 80% de los niños reconozca a El Silbón, el perro Tureco que lo persigue y sus familiares mediante sus características visuales y los diferencies sin confundirlos, algo que Miranda (2025) identificó como peligro cuando las ilustraciones no son lo bastantes distintas.

-Comprensión de la leyenda: Que los niños tengan la posibilidad de contar, con sus propias palabras o reordenando las escenas, la secuencia principal de la historia y su significado, para que El silbón no solo se mencione sino que se comprenda.

-Asociación de elementos del patrimonio llanero: Que sean capaces de identificar visualmente la fauna, la flora y la gastronomía presentadas, y las relacionen con el territorio del Meta sin necesidad de largas explicaciones.

-Interés por seguir aprendiendo: Dado que el 52,5% de los niños se acercó a la leyenda por curiosidad o para aprender más, se espera que la travesía despierte el deseo de conocer otras leyendas llaneras.

Resultados de experiencia de usuario e interacción

- Participación sostenida: Se espera que los niños se sientan motivados a terminar el nivel, ya que el 40% de ellos prefieren obtener recompensas y el 17,5% resolver desafíos.

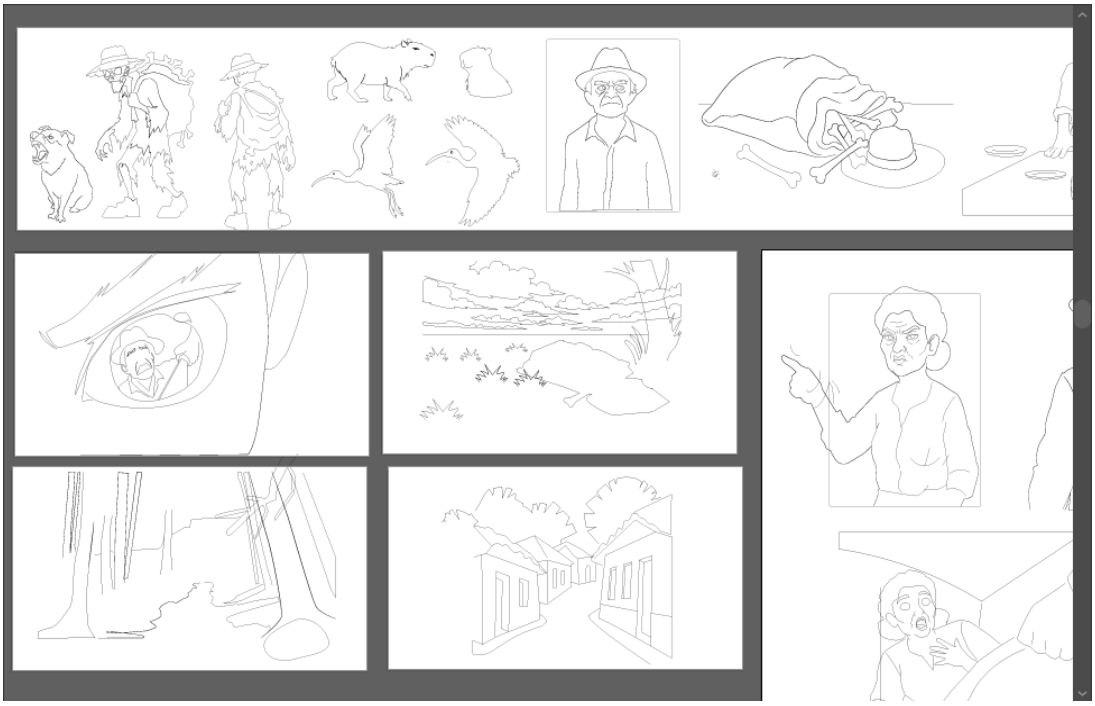
8. Proceso de diseño documentado

8.1. Ilustraciones de la narrativa

Las ilustraciones han sido creadas con el uso pintura digital texturizada, utilizando pinceles que imitan acabados basados en estilos tradicionales como el crayón y la acuarela. El tipo de ilustración seleccionado fue la caricatura expresiva la cual se caracteriza por su propiedad principal en el uso de formas reconocibles en su representación precisa y en un grado selectivo de detalle. La prevalencia de los colores cálidos como la terracota, el ocre dorado, el naranja del atardecer, etc. Responde a la intención de evocar calidez del paisaje llanero, sus atardeceres y sus tonalidades terrosas.

Figura 7

Proceso de bocetación



Nota. Elaboración propia. Captura de pantalla de los bocetos de Personajes, fauna y escenarios de la leyenda El Silbón, realizados en Adobe Illustrator.

8.1.1. Personajes

Figura 8

El Silbón



Nota. Elaboración propia. Ilustración del personaje El Silbón: a la izquierda, su forma humana en dos poses con y sin sombrero; a la derecha, su forma de espanto con el costal de huesos, en vista frontal y posterior.

Figura 9

La abuela



Nota. Elaboración propia. Ilustración del personaje de la abuela de El Silbón: a la izquierda, una expresión de regaño; a la derecha, una expresión de sorpresa.

Figura 10

El padre



Nota. Elaboración propia. Ilustración del padre de El Silbón en vista frontal, tres cuartos y posterior.

Figura 11

Perro Tureco.

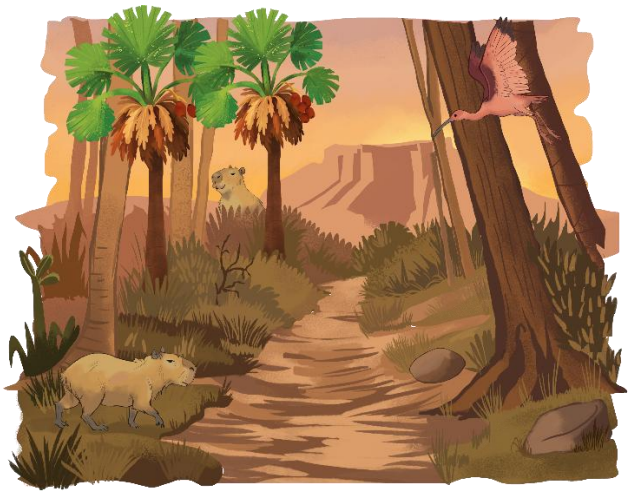


Nota. Elaboración propia. Ilustración del perro Tureco, el animal que persigue a El Silbón en la leyenda.

8.1.2. Escenarios y espacios

Figura 12

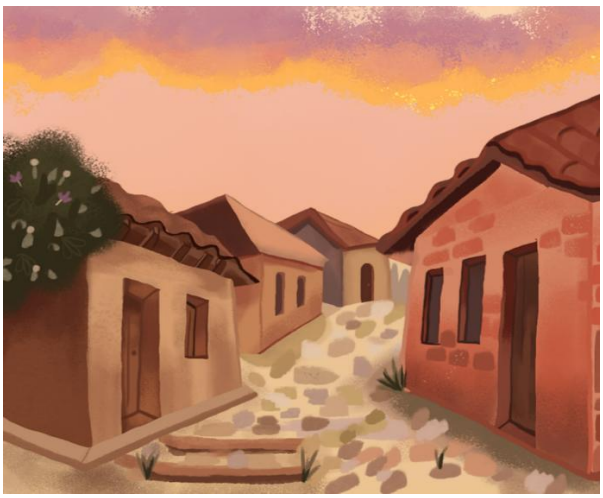
Escenario de la sabana llanera al atardecer



Nota. Elaboración propia. Ilustración de la sabana llanera al atardecer con palmas de moriche, chigüiros y corocora roja.

Figura 13

Escenario de calle de pueblo



Nota. Elaboración propia. Ilustración de una calle empedrada con casa de teja de un pueblo.

Figura 14

Atardecer llanero



Nota. Elaboración propia. Ilustración de la sabana al atardecer con costal de huesos y el sombrero Del Silbón

Figura 15

Noche en la sabana llanera



Nota. Elaboración propia. Ilustración de la sabana de noche, con un cielo parcialmente cubierto de nubes.

8.1.3. Elementos culturales fauna y flora

Figura 16

El chigüiro



Nota. Elaboración propia. Ilustración del chigüiro (Hydrochoerus hydrochaeris), animal característico de los llanos orientales, en vista frontal y vista lateral caminado.

Figura 17

Corocora roja



Nota. Elaboración propia. Ilustración de la Corocora roja (Eudocimus ruber), ave característica de los humedales y sabanas de los llanos Orientales.

Figura 18

Venado cola blanca



Nota. Elaboración propia. Ilustración del venado cola banca (Odocoileus virginianus), mamífero característico de los Llanos Orientales.

Figura 19

Palma de moriche con sus frutos



Nota. Elaboración propia. Ilustración de la palma de moriche (Mauritia flexuosa), especie característica de los morichales de los Llanos Orientales.

8.1.4. Elementos gastronómicos

Figura 20

El amarillo monseñor, plato de la cocina del Meta



Nota. Elaboración propia con base en Espinel Riveros et al. (2014). Ilustración del amarillo monseñor, receta tradicional de la gastronomía del Meta.

Figura 21

La mamona, plato de la cocina del Meta



Nota. Elaboración propia con base en Espinel Riveros et al. (2014). Ilustración de la mamona, carne asada de res o ternera, plato tradicional de la gastronomía del Meta.

Figura 22

El pan de arroz, plato de la cocina del Meta



Nota. Elaboración propia con base en Espinel Riveros et al. (2014). Ilustración del pan de arroz, preparación tradicional de la gastronomía llanera.

Figura 23

Los tungos, plato de la cocina del Meta



Nota. Elaboración propia con base en Espinel Riveros et al. (2014). Ilustración de los tungos, preparación tradicional de la gastronomía llanera envuelta en hoja, con uno abierto para mostrar su contenido.

8.2. Diseño de la interfaz: apartados del home, personajes y trivia

El nombre “El Silbón” fue hecho en vectores para identificación gráfica y se utiliza como logo en el sitio. Su construcción tipográfica de formas robustas e irregulares es para transmitir el carácter del personaje y generar un diferenciador. Como complemento, se seleccionaron las tipografías Inter y Handlee para facilitar su lectura y organización de contenidos de los espacios. La interfaz se apoya en una paleta de cuatro tonos; marrón oscuro #473126, verde lima #C3E145, blanco #FFFFFF y el negro #000000.

Figura 24

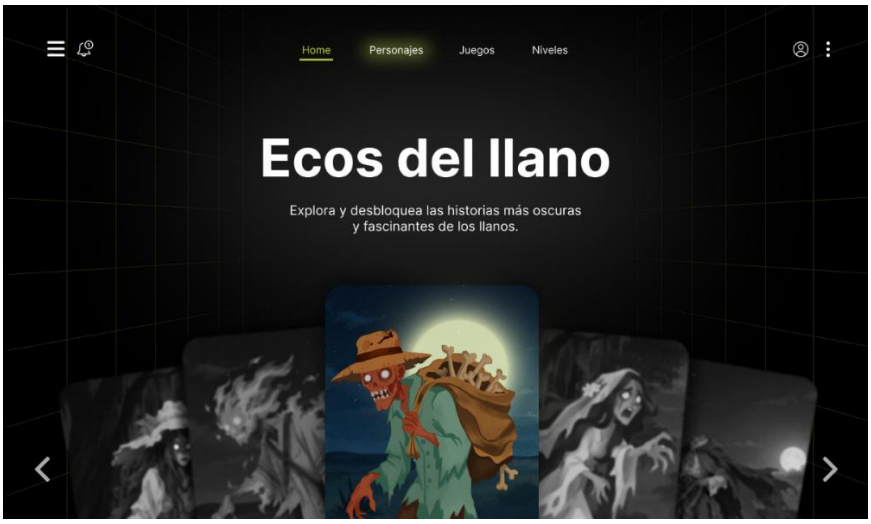
Logotipo de El Silbón



Nota. Elaboración propia. Logotipo construido con vectores con formas robustas, utilizado como identificación gráfica del sitio.

Figura 25

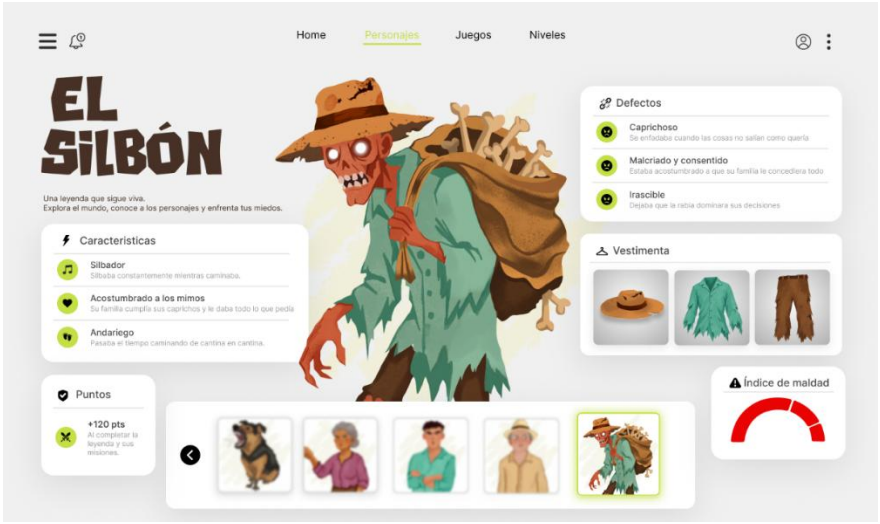
Inicio del prototipo Ecos del llano



Nota. Elaboración propia. Captura de pantalla del prototipo Figma: menú de navegación y carrusel de leyendas, con El Silbón como primera historia disponible y las demás en escala de grises como bloqueadas.

Figura 26

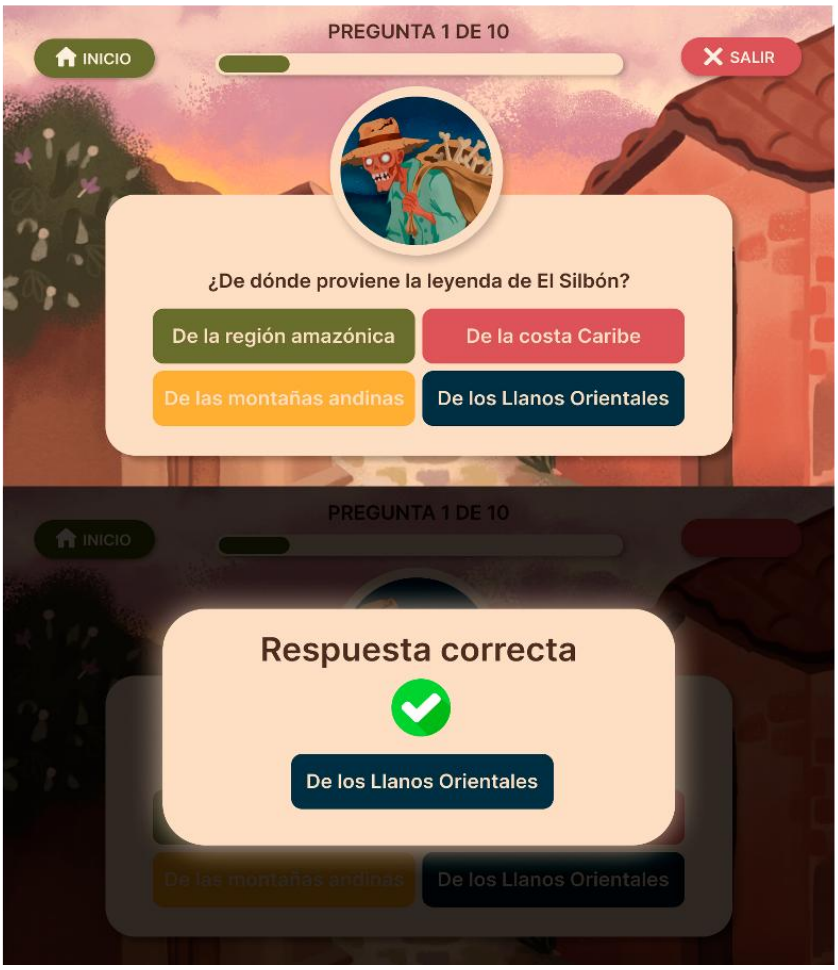
Sección de personajes del prototipo Ecos del Llano



Nota. Elaboración propia. Captura de pantalla del prototipo en Figma: ficha de personaje con sus características, defectos, vestimenta e índice de maldad.

Figura 27

Sección de la trivia del prototipo



Nota. Elaboración propia. Captura de pantalla del prototipo en Figma: pregunta 1 de 10 con cuatro opciones de respuesta, donde cada 3 preguntas correctas se obtiene 1 estrella, para completar con 3 estrellas si se responde correctamente las 10 preguntas.

8.2.1. Diseño de la narrativa

Figura 28

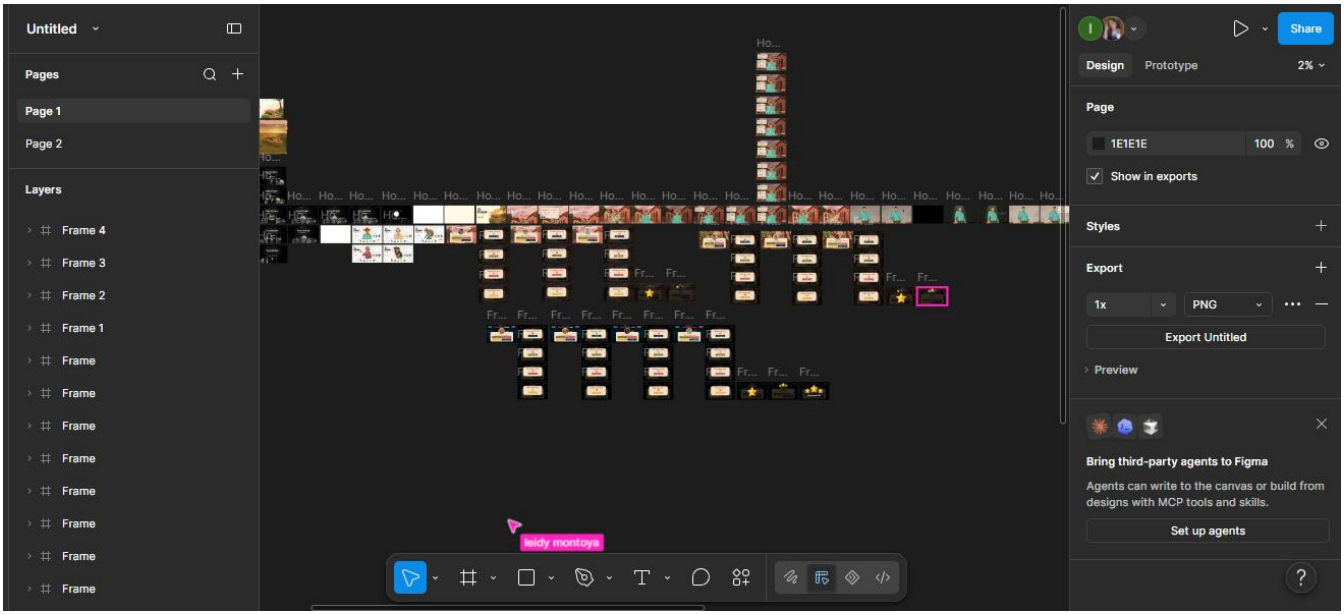
Pantallas de la narración digital de El Silbón



Nota. Elaboración propia. Selección de pantallas de la narración ilustrada del prototipo en Figma, en orden de lectura de izquierda a derecha y de arriba abajo.

Figura 29

Estructura del prototipo en el lienzo de Figma



Nota. Elaboración propia. Captura de lienzo de Figma con los marcos (frames) del prototipo organizados por secciones.

9. Implementación y validación del prototipo

9.1. Registro fotográfico

Figura 30

Prueba de prototipo 1



Nota. Elaboración propia (2026). Interacción de 2 estudiantes del colegio Nuestra señora del Carmen con el prototipo digital Ecos del Llano durante la exploración de la leyenda El Silbón.

Figura 31

Prueba de prototipo 2



Nota. Elaboración propia (2026). Interacción de 2 estudiantes del colegio Pequeños Gigantes con el prototipo digital Ecos del Llano durante la exploración de la leyenda El Silbón.

Figura 32

Prueba de prototipo 3



Nota. Elaboración propia (2026). Interacción de los 4 estudiantes con sus experiencias en el prototipo digital Ecos del Llano durante la exploración de la leyenda El Silbón.

9.2. Observaciones y resultados

Durante la prueba se observó que los cuatro niños comprendieron la navegación sin la necesidad de orientación. Reconocieron la leyenda de El Silbón e identificaron a los personajes en el apartado correspondiente de la página. Además manifestaron interés por las ilustraciones y los colores de la plataforma.

Respecto a la trivia, los niños la describieron como retadora, pero no demasiado complicada, y se mostraron contentos al conseguir su recompensa, lo que sugiere que la gamificación resultó motivadora.

En cuanto a la exploración, se registraron dos comportamientos importantes. Primero, los participantes recorrieron el contenido a ritmos diferentes, de modo que se consideró procurar una navegación intuitiva que se adapte a cada niño. Segundo, en algunos momentos centraron su atención en las ilustraciones antes de dirigirse a los textos explicativos, lo que confirma el peso del componente visual en la plataforma.

Estas observaciones deben considerarse exploratorias por el tamaño de la muestra (4 niños), pero apuntan que el diseño favorece el acercamiento de los niños a la leyenda en un medio digital como este.

10. Conclusiones y recomendaciones

El proyecto Ecos del Llano diseñó un primer prototipo de plataforma web interactiva, basado en la leyenda El Silbón dirigido y pensado para niños de 10 a 12 años pertenecientes a los colegios Pequeños Gigantes y Nuestra Señora del Carmen situados en la ciudad de Villavicencio. Esta construcción respondió a la pregunta de investigación que indaga acerca de cómo la comunicación visual puede contribuir en el acercamiento de los mitos y leyendas llaneros a la infancia en un medio digital. A continuación se presentan las conclusiones según los objetivos específicos.

La encuesta evidenció que los niños conocen las leyendas, pero casi siempre por medio de los formatos escolares e impresos, y muy poco por medio de los digitales. El Silbón fue la leyenda favorita, y los participantes manifestaron preferencias por las animaciones, los juegos, las ilustraciones y los colores. Con base en esta información se ha construido una identidad visual que resulta coherente, basada en una ilustración digital texturizada y en una paleta cálida que evoca el paisaje del llanero. Esta identidad integró personajes, escenarios, fauna, flora y gastronomía del Meta. Finalmente se desarrolló en Figma un prototipo concebido para ampliarse con nuevos contenidos en el futuro.

Se observó que el diseño respondió a los intereses de la encuesta pero también a referentes teóricos de comunicación visual, experiencia de usuario y gamificación. Asimismo, el prototipo se puso en práctica con 4 niños de los colegios encuestados donde se observó que comprendieron la navegación y reconocieron la leyenda. Por el tamaño de esta prueba, los resultados son exploratorios y deben validarse con una muestra mayor. Adicionalmente la muestra de la encuesta (40 estudiantes de dos colegios, por conveniencia) no permite generalizar los resultados.

-Recomendaciones: Validar con un grupo mayor de estudiantes y docentes el prototipo, consultar a docentes de la región para revisar la adaptación de la leyenda, publicar el prototipo como una web

responsive y accesible desde celulares, incorporar La bola de Fuego como segundo nivel de la plataforma y evaluar la inclusión de narración en audio y música ambiental, cosa que no fue posible implementar en Figma al ser un prototipo.

Referencias

Adobe. (2017, 29 de noviembre). *Introduction to prototyping: the difference between low- and high-fidelity prototypes and when to use each*. Adobe Blog. https://blog.adobe.com/en/publish/2017/11/29/prototyping-difference-low-fidelity-high-fidelity-prototypes-use

Adobe. (s. f.-a). *Descubre todo lo que puedes crear con Illustrator*. Obtenido de https://www.adobe.com/co/learn/illustrator/web/what-is-illustrator

Adobe. (s. f.-b). *¿Qué son los archivos de imagen rasterizados.* https://www.adobe.com/mx/creativecloud/file-types/image/raster.html

Alcaldía Municipal de San Martín de los Llanos. (s. f.). Mito o leyenda - El Silbón. https://www.sanmartin-meta.gov.co/MiMunicipio/Paginas/Mito-o-Leyenda---El-Silb%C3%B3n.aspx

Bevan, N., Carter, J., y Harker, S. (2015). ISO 9241-11 revised: What have we learnt about usability since 1998? En M. Kurosu (Ed.), *Human-computer interaction: Design and evaluation* (pp. 143-151). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-20901-2_13

Calderón Álvarez, L. F. (2022). Reflexiones sobre tradición oral en el aula. *Educación y Ciencia, 26*, e12889. https://doi.org/10.19053/0120-7105.eyc.2022.26.e12889-

Congreso de la República de Colombia. (2008, 12 de marzo). *Ley 1185 de 2008, por la cual se modifica y adiciona la Ley 397 de 1997 –Ley General de Cultura– y se dictan otras disposiciones*. Diario Oficial n.º 46.929. https://normograma.icfes.gov.co/docs/pdf/ley_1185_2008.pdf

Coque Acosta, E. M. (2017). *La ilustración como instrumento en el reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos precolombinos del Ecuador, en los niños de VI año de educación básica* [Proyecto de investigación, Universidad Técnica de Ambato]. https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/25026/1/Edwin%20Coque%20pdf.pdf

Crehana. (s. f.). *¿Qué es la narrativa gráfica?* https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/narrativa-grafica/

Espinel Riveros, N., Fernández Molano, J., García, M. C., Gómez, L., Ramírez, M. del R., y Vergel Sanjuan, R. D. (2014). Sabores y saberes en la cocina del Meta. Instituto de Turismo del Meta. https://www.turismometa.gov.co/docus/cocina2.pdf

Figma. (s. f.-a). *Beginner 3: Build prototypes*. https://help.figma.com/hc/en-us/articles/4405337257751--Beginner-3-Build-prototypes

Figma. (s. f.-b). *Figma for prototyping*. https://www.figma.com/prototyping/

Gómez-Ayala, I., y Villar-García, M. G. (2018). Diseño gráfico e imagen pública, dos conceptos a debate. *Legado de Arquitectura y Diseño, 1*(23). https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/download/11620/9207/

González Muñoz, J. (2013). Los espantos de la sabana: leyendas y religiosidad de los Llanos venezolanos. *Horizonte, 11*(30), 572–592. https://doi.org/10.5752/P.2175-5841.2013v11n30p572

León Sánchez, J. D., y Yazo, N. (2016). *Videojuego "Memorias Rojas"* [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios]. https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/4534/1/TCG_LeonSanchezJuaniego_2016.pdf-

Liu, F. (2018a, 8 de julio). *Design for kids based on their stage of physical development*. Nielsen Norman Group. https://www.nngroup.com/articles/children-ux-physical-development/

Liu, F. (2018b, 16 de diciembre). *Designing for kids: Cognitive considerations*. Nielsen Norman Group. https://www.nngroup.com/articles/kids-cognition/

Mason, M., y Vavoula, G. (2021). Práctica de diseño de patrimonio cultural digital: un marco conceptual. *The Design Journal* , *24* (3), 405-424. https://doi.org/10.1080/14606925.2021.1889738

Ministerio de Cultura de Colombia. (s. f.). *Política para la gestión, protección y salvaguardia del patrimonio cultural*. En *Compendio de políticas culturales*. https://mng.mincultura.gov.co/ministerio/politicas-culturales/gestion-proteccion-salvaguardia/Documents/02_politica_gestion_proteccion_salvaguardia_patrimonio_cultural.pdf

Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones [MinTIC]. (2024). *Conectaditos: así usan Internet los más pequeños (ENTIC Hogares 2024)* [Infografía]. https://ontic.mintic.gov.co/857/articles-438413_recurso_1.pdf

Miranda Pineda, L. (2025). *Leyendas Enojadas: Gamificación del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI)*. *Diseño de una herramienta lúdica curricular inspirada en "Exploding Kittens" para fortalecer el conocimiento de mitos y leyendas de Colombia en el aula* [Trabajo de grado, Universidad Católica Luis Amigó]. https://repository.ucatolicaluisamigo.edu.co/bitstreams/965a2664-0b34-4a3f-911a-5ac6f1f54c70/download-

Nielsen, J. (1994, 24 de abril). *10 usability heuristics for user interface design*. Nielsen Norman Group. https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/

Nivón, E., y Rosas, A. M. (1991). Para interpretar a Clifford Geertz. Símbolos y metáforas en el análisis de la cultura. *Alteridades, 1*(1), 40–49. https://alteridades.izt.uam.mx/index.php/Alte/article/viewFile/683/680

Norman, D. A. (2013). *The design of everyday things* (ed. rev. y ampl.). Basic Books.

Oliva, H. A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión, 44*, 29–47. https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563

Perea Pedroza, T. (s. f.). Leyenda del silbón, sinfín o finfín. En *De la tradición y el mito a la literatura llanera* (3.ª ed. corr. y ampl.). Llanera.com. https://llanera.com/llanos/leyenda-del-silbon-sinfin-o-finfin/26668

Radulescu de Barrio de Mendoza, M. (2019). La narrativa gráfica. *Memoria Gráfica*, (10), 20-24. https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/memoriagrafica/article/view/20819

Rodríguez Zárate, C. P. (2012). Productores del patrimonio. *Comunicación, Cultura y Política. Revista de Ciencias Sociales, 2*(2), 71–86. https://journal.universidadean.edu.co/index.php/revistai/article/download/1451/1404/4723

UNESCO. (2003). *Convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial.* https://ich.unesco.org/doc/src/01852-ES.pdf

Veletanga Ordoñez, E. V. (2024). *Desarrollo e implementación de una plataforma de realidad aumentada para la recuperación del legado histórico e identitario de mitos y leyendas ancestrales del cantón Chordeleg* [Trabajo de titulación, Universidad Politécnica Salesiana]. https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/27948

Anexos

Formato de encuesta realizada

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf_SFdzG9215sKA2hv2n_YnXcrPcqs2RatBbb72vzgXjCQekg/viewform?usp=header

- Link de prototipo del sitio web, Ecos del Llano

https://www.figma.com/proto/4rxLZaIn9GppP9AwOoaqJw/Untitled?node-id=335-209&p=f&t=C26va0vLzshnP0Nx-1&scaling=scale-down&content-scaling=fixed&page-id=0%3A1&starting-point-node-id=281%3A5