



## Diseño de una herramienta *crossmedia* para la promoción de la cultura popular en las instituciones educativas del departamento de Córdoba, Colombia<sup>i</sup>

### Design of a Crossmedia Tool for the Promotion of Popular Culture in Educational Institutions in Córdoba, Colombia

**Jorge Agudelo Jiménez**

Universidad Pontificia Bolivariana  
jorge.agudeloj@upb.edu.co  
<https://orcid.org/0000-0002-1167-4655>

**Ana Lorena Malluk Marengo**

Universidad Pontificia Bolivariana  
ana.malluk@upb.edu.co  
<https://orcid.org/0000-0003-104>

Recepción: 18/09/2024 Revisión: 20/09/2024  
Aceptación: 20/02/2025 Publicación: 01/07/2025

#### Resumen

El artículo se deriva de la investigación que tiene como objetivo diseñar una estrategia educomunicativa que promueva la cultura popular del Caribe Colombiano a través de la tradición oral de los mitos y leyendas en las instituciones educativas en el departamento de Córdoba. Cuenta con un enfoque cualitativo, exploratorio y basado en estudio múltiple de caso. Con propuestas de metodologías de creación y diseño, se trabajó con una muestra aleatoria, constituida por estudiantes de grados quinto y sexto, vinculados a instituciones educativas oficiales y privadas de la ciudad de Montería.

A partir del análisis documental, la entrevista estructurada, el grupo focal y talleres con la población, se encontraron hallazgos para la sistematización de los mitos y leyendas de Córdoba, y los insumos para el diseño de una herramienta *crossmedia* para la promoción de la cultura popular en medios análogos y digitales. Se concluyó que la población manifiesta el interés de aprender sobre los mitos en las narrativas y los formatos digitales, junto a la preferencia de los modelos curriculares de material impreso para el aprendizaje multimodal, personalizado e interactivo, además, se identificó que las plataformas digitales sirven como herramienta para la preservación de la cultura popular en el marco del currículo en la institución y la memoria del departamento.

#### Abstract

This article is derived from a research project aimed at designing an educommunicative strategy to promote the popular culture of the Colombian Caribbean through the oral tradition of myths and legends in educational institutions in the Department of Córdoba. It follows a qualitative, exploratory approach based on multiple case studies. Using creation and design methodologies, the study worked with a random sample of fifth- and sixth-grade students from both public and private educational institutions in the city of Montería.

Through document analysis, structured interviews, focus groups, and workshops with the population, findings were obtained for the systematization of Córdoba's myths and legends, as well as inputs for designing a *crossmedia* tool to promote popular culture across analog and digital media. It was concluded that the population expresses interest in learning about myths through digital narratives and formats, alongside a preference for printed curricular models for multimodal, personalized, and interactive learning. Furthermore, digital platforms were identified as tools for



preserving popular culture within the school curriculum and the cultural memory of the department.

**Palabras clave:** Cultura popular; Mitología; Leyenda; Educomunicación; TIC.

**Keywords:** Popular culture; Mythology; Legend; Educommunication; ICT.

## 1. Introducción

La relación entre comunicación, cultura y educación es un tema de interés para las Ciencias sociales, debido a que sus académicos han visto relevante la inclusión de estas categorías en la creación de propuestas investigación e intervención. En el contexto latinoamericano esta relación ha llevado a reflexiones científicas que incluyen aspectos socioculturales, educativos y el uso de tecnologías de la información y la comunicación. Además, con el surgimiento de nuevos medios y nuevas formas de relacionarse con las audiencias, se hace necesario incluir un aporte a las formas de estudiar la cultura: la transmisión de información, puesto que, en el caso de la cultura, pensar este aspecto desde la interacción de las sociedades es indispensable para la preservación de esta.

La cultural, en contexto amplio, busca moldear los valores, tradiciones, creencias y cosmovisiones dentro de un territorio (McGuigan, 2012). En el departamento de Córdoba, Colombia, la cultura es de vital importancia debido a la rica tradición y costumbres del pueblo indígena Zenú, comunidad ancestral ubicada en los valles del río Sinú, el San Jorge y el litoral Caribe, conocida por sus expresiones culturales en danzas, gastronomía, música, arte y literatura, que reflejan patrones culturales ancestrales (Secretaría de Cultura, 2014). Sin embargo, persisten incógnitas sobre su origen, técnicas orfebres, conocimientos de ingeniería hidráulica y organización social las cuales están en constante redescubrimiento. Una de estas preguntas que se responden desde el espacio empírico, ha sido la tradición de la cultura popular, ejemplificada en los mitos y leyendas.

En relación con la cultura popular, este término no se enmarca en una definición universal (González, 2018; Zapata, 2016); se relaciona con tradiciones orales y visuales, actividades cotidianas, tradición oral y memoria colectiva. Estas manifestaciones culturales son esenciales para la identidad de la comunidad, aunque las nuevas generaciones desconocen su riqueza, debido a la incorporación de tecnologías que integran narrativas globales en contextos locales (Malluk et al., 2023).

Esta tensión con la tecnología se suma a la previa masificación de las culturas mediante los medios de comunicación masiva (Hall, 1981). Esta difusión de narrativas hegemónicas internacionales entra en conflicto con las manifestaciones culturales locales, que se ven limitada por los medios de comunicación que priorizan intereses comerciales. Lo anterior ha generado un distanciamiento de los jóvenes respecto a otras formas de comunicación y reflexión necesarias para el cultivo de la cultura (Fernández, 2012). Así, la tradición oral y las narrativas culturales están siendo reemplazadas por nuevas narrativas digitales, lo que representa un desafío para la preservación cultural.

Mantener el vaso comunicante entre los intereses/necesidades de las audiencias y la tradición oral, es un reto para las Ciencias sociales y Humanas, en especial para la Educomunicación, porque contiene dentro de sus objetos de estudio las mediaciones culturales y la circulación de sentidos, los cuales aportarán a la integración de las tradiciones orales con nuevas formas de consumo y distribución para la consolidación de significados con audiencias juveniles. La comunicación es central para comprender la cultura y sus manifestaciones. La cultura y la comunicación no solo producen fenómenos que contribuyen a la representación simbólica de las estructuras materiales, sino que también transforman a los individuos en ciudadanos capaces de identificar y resolver sus necesidades (Canclini, 1981).



Este contexto plantea la necesidad de analizar la cultura desde la comunicación y la educación para promover la tradición oral en el departamento de Córdoba, específicamente los mitos y leyendas como fuentes de memoria colectiva de saberes populares. Por consiguiente, este artículo busca responder la pregunta ¿cuáles son las características que debe tener una herramienta de comunicación *crossmedia* que promueva la cultura popular del Caribe Colombiano a través de la tradición oral de los mitos y leyendas entre los estudiantes de las instituciones educativas de la ciudad de Montería, Colombia?

Como propuesta teórica, se integran la cultura popular, la Educomunicación y la comunicación digital, al diseño de una propuesta de herramienta *crossmedia* que aporte a la promoción de la tradición oral entre las nuevas audiencias estudiantiles.

## 1.1 Cultura popular

La cultura popular hace referencia a las ideas, creencias, prácticas estéticas, hábitos y artefactos derivados de un proceso de mestizaje cultural, usualmente integrado por un mestizaje biológico y racial a lo largo de años de interacción. Este conjunto de creencias, representan una mezcla de visiones del mundo y formas de relacionarse, que se traducen en productos culturales y símbolos. Históricamente, este saber se opone a la cultura de élites económicas y a las perspectivas europeas, manifestándose en el arte, la música, la literatura y la arquitectura como acciones no oficiales que han sido analizadas desde la carencia, relegándolas a una categoría de "no culta" o "poco culta" (Malo, 2006).

En América Latina, la cultura popular, comprendida como producto de la hibridación cultural y el mestizaje, se caracteriza por una profunda asimilación de lo religioso y lo mítico. Estas expresiones reflejan cosmovisiones propias de las culturas indígenas, europeas y africanas; por tanto, la comprensión de la cultura popular requiere entender la tensión entre lo popular y lo elitista, así como la religión cristiana y las espiritualidades indígenas y africanas.

No es significativo valorar elementos dentro de una cultura como atributos complementarios, ficticios o históricos, sino como procesos que dan sentido y valor a la forma de estar y pensar el mundo (Choin, 2012). Asumir una postura humana, social y política es necesario para el análisis de la cultura y sus manifestaciones, que, en casos populares, sirven de entornos de resistencia frente a la homogeneización cultural (Malo, 2018).

Dentro de la cultura popular, se encuentra el concepto de tradición oral, que incluye dichos, creencias, cantos de vaquería, folclor, mitos y leyendas (Ember & Ember, 1997). Es un relato de la memoria que entra en tensiones con la incursión de nuevas tecnologías, especialmente en audiencias emergentes (Muñoz, 2003). La tradición oral cumple una función indispensable en la cultura popular, debido a que permite valorar a los ancestros, los ancianos o los maestros de oficios. Esta población refuerza la oralidad dentro de un contexto comunitario y protege la autenticidad cultural frente a las élites y tensiones globalizadoras contemporáneas (Malo, 2006).

Además, la cultura popular se enriquece mediante la interacción con otras culturas, lo que puede redefinir el conocimiento del mundo y su transmisión (Leal, 2011). Sin embargo, estos intercambios pueden ser perjudiciales si se desconocen los elementos identitarios de la cultura propia, especialmente con las exigencias narrativas que implica la globalización de la sociedad. Como métodos de preservación, la investigación en temas de cultura popular ha incursionado en acciones para la promoción de culturas locales. En este aspecto, la escuela ha jugado un rol esencial para respetar la autenticidad de estos legados (González & Azuaje, 2008). El reconocimiento del mito como un relato oral que integra en su composición verdades filosóficas y la leyenda



como una narración que se sustenta en las creencias y supersticiones (Eliade, 1999), es fundamental para la difusión y consolidación de la cultura popular.

Los aportes de la ciencia al estudio de la cultura y los saberes populares, han girado alrededor de enfoques como: (a) la construcción de historia desde la memoria (Ayala, 2020; Gutiérrez, 2021; Romero, 2021; Saldarriaga, 2021); (b) el uso de las TIC en la divulgación de la cultura popular (Escandón, 2019; Lemiez & Conforti, 2019; Núñez & Ortiz, 2019); y (c) la tradición oral, el mito y la leyenda en formas de comunicación comunitarias (Durai & Soundararajan, 2020; Gupta, 2019; M'Raiji, 2017).

En el departamento de Córdoba, se reconoce a la cultura local como la 'sinuanología', un término que fue acuñado por el escritor José Luis Garcés, que hace referencia al estudio de lo 'sinuano', donde se incluyen el análisis de la literatura y el arte en pro de la construcción de un imaginario amplio sobre los hombres y las mujeres caribeñas (Gutiérrez, 2008). En esta región norte de Colombia, se evidencia que la tradición oral encierra las historias, saberes, relatos, expresiones y formas de comunicación de los habitantes del Caribe colombiano y que, además, se manifiesta a través de los mitos y leyendas, quienes han moldeado los valores, tradiciones y creencias de otras culturas; así como también, estas culturas han permeado las realidades del departamento de Córdoba (Agudelo et al., 2024)

## 1.2 Educomunicación

Este campo se fundamenta en las dimensiones teórico-prácticas de la educación y la comunicación, históricamente separados, pero con implicaciones transversales debido a los procesos de enseñanza-aprendizaje y las transformaciones sociales (Aguaded & Pena, 2013).

La comunicación es esencial para la educación, no como un aspecto adicional, sino como su núcleo central. Excede el instrumentalismo mediático y tecnológico (Hernández, 2023), estimulando el aprendizaje mediado por la cultura (Delors et al., 1996) y formando ciudadanos capaces de proponer soluciones a sus necesidades (Pineda, 1999).

Conceptualmente, la Educomunicación se ha abordado desde (1) el enfoque funcional-culturalista, el cual ve a la comunicación como un hecho cultural; (2) el enfoque latinoamericano, que promueve la criticidad, enfocándose en la educación comunicativa como generadora de diálogos horizontales en la sociedad; y (3) el enfoque instrumental, donde se utilizan los medios como apoyo a la enseñanza, planteando enfoques alternativos que propician la retroalimentación a través de mediaciones pedagógicas (Huerdo, 2015).

Debido a las capacidades inter y transdisciplinarias de la Educomunicación, se han integrado dimensiones teórico-prácticas de la educación y la comunicación. En sus distintos enfoques de aplicación, son definidas como un conjunto de acciones multidisciplinares destinadas a la creación y desarrollo de, en palabras de Jesús Martín Barbero, (2017), ecosistemas comunicativos. Estos 'ecosistemas' favorecen el aprendizaje colaborativo y la libertad de expresión, permitiendo la inserción crítica y autónoma de los sujetos y sus comunidades en la sociedad de la comunicación.

Por tanto, en la Educomunicación, al integrar el uso de medios en la educación y la producción de contenidos educativos, puede fortalecer la cultura popular en el departamento de Córdoba, Colombia. Esto aporta a la reducción del desconocimiento de la riqueza cultural por parte de las nuevas generaciones y el distanciamiento de los jóvenes de los procesos formativos culturales, facilitando la construcción de memoria colectiva y la promoción de la identidad cultural (Delors et al., 1996; Ember & Ember, 1997; Muñoz, 2003).



Recientemente, el estudio de la Educomunicación se ha tratado desde los enfoques de inclusión de: (a) las nuevas tecnologías en los entornos escolares como mediadores, generadores de nuevos canales o espacios de interacción con contenidos educativos (Álvarez & Morón, 2022; Baena & Guerrero, 2019; López, 2019; Pereira et al., 2019); y (b) la mediación entre el arte, la sociedad y la participación política dentro de la escuela (Bácares, 2023; Ceballos et al., 2019).

### 1.3 Comunicación digital

Como propuesta de innovación en el proceso de investigación, se integra la comunicación digital, desde el concepto de narrativas transmedia. El concepto lo aporta inicialmente Jenkins (2014) con abordaje desde las audiencias convergentes y el transmedia storytelling, donde los mensajes viajan por múltiples medios complementándose. Scolari (2014) especifica el término desde las narrativas como la tensión entre la industria de los medios (IM) y la cultura participativa de los usuarios (CPC), y como resultado de esa interacción, surgen las narrativas transmedia (NT).

A diferencia del término transmedia, el concepto *crossmedia*, se utiliza como la práctica empírica del usuario de combinar medios y navegar entre varias pantallas haciendo uso de la capacidad de la comunicación en red, pero sin la complementariedad entre los mensajes y los canales; es una expresión humana que busca para expandir su consumo de información (Thorhaug & Lomborg, 2016). La *crossmedia* es la forma que los usuarios consumen contenidos de distintos canales, sin que hagan parte de un gran relato al unificar todos los canales (Villa & Montoya, 2020). Es una respuesta natural del mercado de medios y su ecología a las formas en que consumen los usuarios (Hasebrink & Hepp, 2017).

La respuesta de los ecosistemas comunicativos ha sido la articulación de valores de difusión con aspectos de formas y divulgación, con el fin de enriquecer las narraciones en lo digital. En este punto surgen los análisis de las narrativas, que orientan los mensajes hacia construcciones con características: multimediales (Marrero, 2008), interactivos (Lévy, 2007), reticulares (Aguayos et al., 2004), personalizadas (Hidalgo, 2016) e hipertextuales (Fondevila & Segura, 2012).

## 2. Metodología

La investigación es de enfoque cualitativo, tipo exploratorio y basado en estudio múltiple de caso (Sampieri et al., 2010). Como muestra se eligieron estudiantes de grados quinto y sexto, con edades entre los 10 y 13 años, dos docentes que imparten la asignatura Lengua castellana; uno de la Institución educativa Santa Rosa de Lima, de carácter público, y el otro del colegio Liceo Montería, de carácter privado. Se analizaron los textos didácticos utilizados en las instituciones para el aprendizaje de los mitos y las leyendas, y las obras literarias de autores locales. Se entrevistaron a expertos en el tema, como el gestor cultural, Alfonso Ramón Hamburger Fernández; la secretaria de educación municipal de Montería del año 2021, señora Claudia Espitia Bru; y el experto cultural, magíster William Fortich Díaz.

Las categorías de análisis para el diseño de la herramienta, se definen en la siguiente tabla:

TABLA 1. CATEGORÍAS DE ANÁLISIS

Categorías conceptuales	Tópicos
Cultura popular	Tradición oral. Mitos y leyendas.
Educomunicación	Medio educativo.
Comunicación digital	Narrativa <i>crossmedia</i> . Usos y contenidos



Fuente: Elaboración propia, 2024.

El proceso de diseño de la herramienta *crossmedia* se ejecutó bajo un enfoque de diseño centrado en el humano (IDEO, 2015) y el método WSDM (*Web Semantics Design Method*) (De Troyer & Leune, 1998). Ambas propuestas se unificaron en un procedimiento debido a la necesidad de adaptar metodologías a un objeto de estudio de la comunicación. Como resultado surgieron cinco fases en el proceso de diseño: (1) definición de la necesidad, (2) modelado de audiencia, (3) diseño conceptual y contenidos, (4) modelado de tareas, y (5) prototipado.

En las técnicas e instrumentos de recolección de información, se utilizaron el análisis documental, la entrevista estructurada, el grupo focal y los talleres con la participación de estudiantes y docentes. El proceso de diseño se describe en la siguiente tabla:

TABLA 2. FASES DEL DISEÑO DE LA HERRAMIENTA *CROSSMEDIA*

Fase	Propósito	Instrumento
1. Definición de la necesidad.	Define el tema y usuarios destinatarios de la herramienta.	Entrevista estructurada a docentes (2), gestor cultural, secretaria de educación y experto cultural.
2. Modelado de audiencia.	Identifica y clasifica a usuarios en: Clasificación de Audiencia y caracterización de Audiencia	Talleres con estudiantes de las I.E.
3. Diseño conceptual y contenidos	Convierte los requisitos en descripciones formales para los productos. Se enfoca en el contenido (qué) y la navegación (cómo).	Análisis documental
4. Modelado de tareas.	Modela las tareas que cada clase de audiencia debe realizar.	Mapa de navegación – Flujograma.
5. Prototipado	Implementación de la herramienta basado con la audiencia.	Talleres con estudiantes de las I.E.

Fuente: Elaboración propia (adaptado de las propuestas de IDEO, 2015 y De Troyer & Leune, 1998).

### 3. Resultados

Los resultados que se obtuvieron en la investigación se agruparon en los siguientes momentos para el diseño de la herramienta *crossmedia*: (1) definición de la necesidad, (2) modelado de audiencia, (3) diseño conceptual y contenidos, (4) modelado de tareas, y (5) prototipado.

#### 3.1 Definición de la necesidad sobre la cultura popular

A partir de las entrevistas estructuradas realizadas a los docentes de la Institución educativa Santa Rosa de Lima y el colegio Liceo Montería; al gestor, Alfonso Ramón Hamburger Fernández y al experto, William Fortich Díaz, se encontró que la identidad cultural del departamento se ve representada en los mitos y leyendas, puesto que actúan como un vehículo para la información histórica y antropológica de los pueblos originarios, contribuyendo a dar sentido a la vida actual y fortaleciendo la capacidad en que los cordobeses entienden su espacio y establecen relacionamiento con el territorio.

Además, en las instituciones educativas se desarrollan abordajes tradicionales para la enseñanza de los mitos y leyendas; por tanto, los expertos proponen una pedagogía enriquecida con elementos multimedia para la enseñanza del tema; vincular a los alumnos como “reporteros de su cultura”; y buscar enfoques lúdicos y participativos. “Se

debe promover en las escuelas que los mismos alumnos se conviertan en reporteros de sus historias ..." (Hamburger, entrevista). Los entrevistados coinciden en la necesidad de hacer esfuerzos para la compilación de nuevas historias con personajes de la tradición oral regional, puesto que es fundamental para promover la identidad cultural.

En cuanto a retos para la promoción de los mitos y las leyendas, los entrevistados mencionaron la necesitan crear espacios para la difusión de la cultura. Crear museos y organizar festivales culturales para la educación de la tradición oral. Estas acciones deben ir relacionadas con la capacitación a docentes sobre los conocimientos ancestrales y fortalecer los tiempos de contacto con estudiantes para abordar este tema.

### 3.2 Modelado de audiencia

En esta etapa, resultado del grupo focal, se encontraron hallazgos que permiten clasificar a las audiencias (agrupamiento) y caracterizarla (especificación de características) con el fin de entender su comportamiento frente al tema de los mitos y las leyendas del departamento; además, identificar las preferencias de consumo. En la siguiente tabla se definieron los dos aspectos necesarios para el diseño de la herramienta *crossmedia*.

**TABLA 3. MODELADO DE LA AUDIENCIA ESCOLAR EN LAS I.E. SANTA ROSA DE LIMA Y LICEO MONTERÍA.**

Modelado de audiencias				
<b>Clasificación</b>	Contexto familiar	La mayoría de los participantes conocieron los mitos y leyendas a través de su familia, principalmente padres o abuelos, indicando la transmisión oral de estas tradiciones en el seno familiar con sus ancestros.		
		La existencia de este tema en el hogar implica la participación de los padres, abuelos y familiares en actividades escolares relacionadas con la narración de mitos y leyendas, promoviendo la cultura de la tradición oral.		
	Contexto escolar	En la escuela, los mitos y leyendas se integran en la propuesta curricular de la asignatura Lengua Castellana, utilizando lecturas, obras de teatro y talleres para su enseñanza.		
		Los mitos y leyendas son percibidos como formas de anclaje al pasado y manifestaciones de la identidad cultural. Su rescate y preservación se consideran importantes.		
		Los mitos y leyendas no solo fomentan la creatividad y la inventiva, sino que también activan la imaginación y promueven la secuencia y el orden de los hechos.		
<b>Caracterización</b>	Medios de Difusión	La mayoría de los participantes prefieren medios audiovisuales y digitales para la difusión de mitos y leyendas, especialmente los que incluyen video. Se consideran complementarios a las actividades	Audiovisuales	Preferidos por la mayoría de los estudiantes.
			Digitales	La segunda opción más elegida.
			Plataformas AVA	Utilizadas durante celebraciones especiales como el día del idioma, la Feria de la

		escolares existentes.		Ciencia o la Cultura Liceísta.
	Lenguaje y Presentación	Los relatos deben agruparse (mitos y leyendas) y utilizar un lenguaje divertido, ameno y mágico (extraordinario). Esto indica que los estudiantes buscan que estos relatos no solo sean comprendidos, sino que también les diviertan.		
	Personajes	Se sugiere la creación de personajes que destaquen aspectos importantes de los mitos y leyendas, con características míticas, para facilitar la apropiación de estos relatos.		

Fuente: Elaboración propia a partir de un taller como grupo focal, 2024.

### 3.3 Diseño conceptual y contenidos

A partir de la revisión documental de los textos guía que son utilizados en quinto y sexto grado de la Institución educativa Santa Rosa de Lima y el colegio Liceo Montería y de las obras literarias de autores locales, se encontró la necesidad de incluir los siguientes mitos y leyendas del Caribe colombiano en la herramienta *crossmedia*.

**TABLA 4. DELIMITACIÓN DE LOS CONTENIDOS DE LA HERRAMIENTA**

<b>Mito</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Namaku, el hombre tigre</li> <li>• La tentación de Kimaku</li> <li>• El canto del Yacabó</li> <li>• El mito de la creación Zenú.</li> <li>• El hijo de Pushaina.</li> <li>• Los niños en cruz.</li> </ul>
<b>Leyenda</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El hombre caimán</li> <li>• La Mojana</li> <li>• El cacique Tundama</li> <li>• La leyenda de Francisco el hombre</li> <li>• Los animeros</li> <li>• El Pío, Pío Gavilán</li> <li>• La fuga del ánima</li> <li>• El gritón; La luz del playón</li> <li>• El hombre hicotea</li> <li>• El Dios del Sinú</li> <li>• Juan Lara.</li> <li>• La fuga del ánima*</li> <li>• El gritón*</li> <li>• La Patasola*</li> <li>• La Llorona**</li> <li>• El Pájaro Macuá**</li> <li>• El Hojarasquín del monte**</li> </ul> <p>*Son leyendas originarias del centro del país, pero que por migración de la tradición se transmiten en la región Caribe.                  **Son leyendas cuyo origen es desconocido, pero que por migración de la tradición se reconocen en la región Caribe.</p>

Fuente: Elaboración propia, 2024.

### 3.4 Modelado de tareas

Los siguientes hallazgos surgen a partir del modelado de audiencias y el diseño conceptual y contenidos. Se decidió utilizar dos productos comunicativos: una cartilla didáctica y una página web, los dos productos, que dialogan entre sí, componen la

herramienta *crossmedia*. En la siguiente tabla se discriminan todos los mediadores de cada producto.

**TABLA 5. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA HERRAMIENTA *CROSSMEDIA* CON MEDIADORES.**

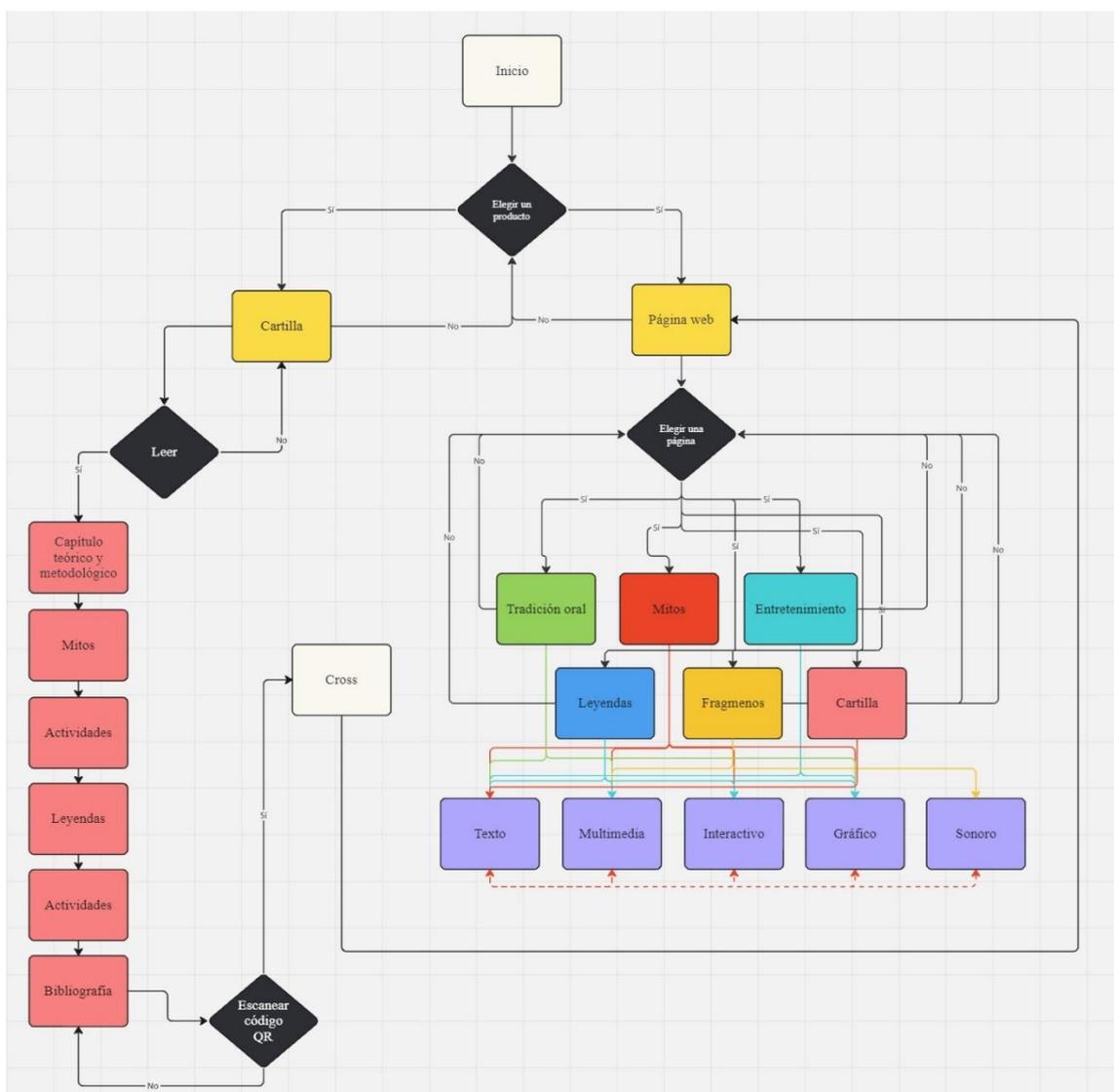
Concepto	Unidades Funcionales	Mediadores
<b>Herramienta <i>crossmedia</i></b>	Cartilla didáctica	Mitos seleccionados. Con diseño que incluye: caricaturas, colores y ambientaciones específicos. Datos de originalidad y autoría.
		Personaje ficticio que servirá de tutor guiado por todas las secciones de la cartilla.
		Infografías para la difusión teórica y metodológica del proyecto para el conocimiento de la tradición oral, su importancia e impacto en mitos y leyendas.
		Actividades lúdicas comunes como sopa de letras, crucigramas, palabras por completar, una los puntos, entre otros; ajustadas a lo aprendido con los mitos.
		Leyendas seleccionadas. Ambientados y ambientaciones con diseño que incluye: caricaturas, colores y ambientaciones específicos. Datos de originalidad y autoría.
		Actividades lúdicas comunes como sopa de letras, crucigramas, palabras por completar, una los puntos, entre otros. Ajustado a lo aprendido con las leyendas.
		Referencias bibliográficas.
		Código QR para conectar la página web con la cartilla
	Página web	Página de inicio con videos con la importancia de la cultura popular para el departamento de Córdoba. Presentación de las secciones.
		Sección de tradición oral. Enfocada a la difusión teórica y metodológica del proyecto para el conocimiento de la tradición oral, su importancia e impacto en mitos y leyendas. Inclusión de videos protagonizados por los estudiantes de la Institución educativa Santa Rosa de Lima y el colegio Liceo Montería; y del experto cultural.
		Sección de mitos. Inclusión de videos protagonizados por los estudiantes y docentes de la Institución educativa Santa Rosa de Lima y el colegio Liceo Montería, y la directora académica del Liceo Montería. Inclusión de una herramienta multimedia interactiva con el resumen de los mitos. Además, inclusión de los mitos en texto plano con gráficos para conexiones de internet débiles.
		Sección de leyendas. Inclusión de videos protagonizados por los estudiantes y docentes de la Institución educativa Santa Rosa de Lima y el colegio Liceo Montería. Inclusión de una herramienta multimedia interactiva con el resumen de las leyendas. Además, inclusión de las leyendas en texto plano con gráficos para conexiones de internet débiles.
		Sección fragmentos. Espacio de repositorio sonoro donde se alojan fragmentos de mitos y leyendas que son narrados por estudiantes de la Universidad Pontificia Bolivariana. Incluyen gráficos y textos.
		Sección de entretenimiento. Zona de interacción con la audiencia donde pueden descargar las actividades e imprimirlas para

		trabajar en el aula de clase. Son las mismas que se encuentran en la cartilla.
		Sección de cartilla. Zona donde pueden descargar la cartilla completa según necesidades de la audiencia. Aparecen los Créditos a los realizadores.

Fuente: Adaptado de la herramienta realizada por el Departamento de Docencia Universitaria (DEDUN) | Universidad de Costa Rica | designthinking.ucr.ac.cr.

Al tratarse de una herramienta *crossmedia*, se diseñó un plan de navegación para visualizar las rutas de interacción que tiene cada usuario al interactuar con los productos anteriormente descritos.

**GRÁFICO 1. FLUJOGRAMA DE CADA USUARIO CON LOS PRODUCTOS DE LA HERRAMIENTA *CROSSMEDIA***



Fuente: Elaboración propia en plataforma Miro.2024.

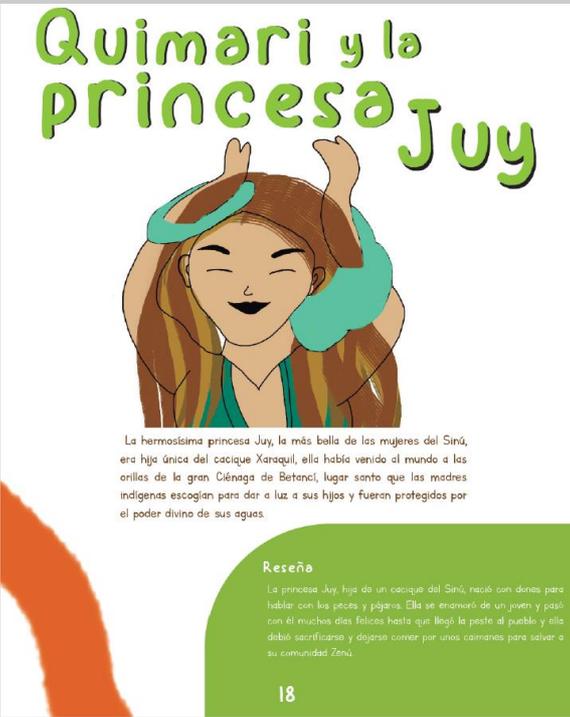
### 3.5 Prototipado

A partir de los anteriores procesos de creación y diseño de la herramienta *crossmedia*, se pasó a la etapa de prototipado e implementación, donde se crearon piezas audiovisuales que fueron representados por los estudiantes de los colegios Santa Rosa de Lima y Liceo Montería.



A continuación, se detallan ejemplos de los diseños finales implementados en cada producto de la herramienta.

TABLA 6. PROTOTIPO DE LA HERRAMIENTA CROSSMEDIA CON MEDIADORES.

Concepto	Unidades Funcionales	Diseños
Herramienta <i>crossmedia</i>	Cartilla didáctica	<p>Mitos seleccionados.</p>  <p>La hermosísima princesa Juy, la más bella de las mujeres del Sinú, era hija única del cacique Xaraqul, ella había venido al mundo a las orillas de la gran Ciénaga de Betancé, lugar santo que las madres indígenas escogían para dar a luz a sus hijos y fueran protegidos por el poder divino de sus aguas.</p> <p><b>Reseña</b></p> <p>La princesa Juy, hija de un cacique del Sinú, nació con dones para hablar con los pechos y pájaros. Ella se enamoró de un joven y pasó con él muchos días felices hasta que llegó la peste al pueblo y ella debió sacrificarse y dejarse llevar por unos camoneros para salvar a su comunidad Zana.</p> <p>18</p> <p>Personaje ficticio guía de la cartilla.</p>  <p><b>¡BIENVENIDOS!</b></p> <p>¡Hola, soy Apolol! Un personaje mítico de la región Caribe colombiana. Te acompañaré mientras recorres los mitos y las leyendas del departamento de Córdoba. Para iniciar, te invito a conocer información relevante del proyecto de investigación que da origen a toda esta propuesta pedagógica que esperamos sea de tu interés.</p> <p>6</p>

### Infografías para la difusión teórica y metodológica.

## CONCEPCIONES...

Es momento de conocer más acerca de la cultura, la cultura popular, la tradición oral, el mito y la leyenda. Su comprensión te dará una mirada global del fenómeno que se estudia.

- ... la cultura es contexto, es un particular modo de vida moldeado por valores, tradiciones, creencias, objetos materiales y por un territorio (Raymond Williams, Lull, 2009).
- ... la cultura es una compleja y dinámica ecología de personas, cosas, cosmovisiones, entre otros, que cambian en virtud de la comunicación e interacción social (McGuigan, 2012).
- ... la cultura popular es un conjunto de tradiciones orales y visuales que tomaron lugar a causa de la humillación por parte de las clases dominantes en la edad media (González, 2017).
- ... la cultura popular se concibe como un valor que no desaparece pero que carece de identificación y localización (Zapata, 2016).
- ... la cultura popular se relaciona con la tradición oral, básicamente porque se cree que es la única manera de transmisión de los saberes y creencias populares (Fernández, 2012).

9

## MÉTODOS...

Gracias a la presente metodología los investigadores establecieron contacto con la realidad para analizar, comprender y transferir los conocimientos.

**ENFOQUE CUALITATIVO**

La participación de los actores enriqueció el análisis de los significados y representaciones de los mitos y leyendas.

...

**DISEÑO: EXPLORATORIO**

La relación entre comunicación, cultura, educación es un tema por indagar, cuyo análisis prepara el terreno para nuevos estudios.

...

**ESTUDIO: CASOS MÚLTIPLES**

Se realizó el estudio de dos casos para conocer las percepciones de los actores con respecto a los mitos y las leyendas.

...

**POBLACIÓN**

Constituida por las instituciones educativas de la ciudad de Montería que abordan los contenidos de mitos y leyendas, los expertos en cultura y las entidades gubernamentales.

...

**MUESTRA**

Representada por estudiantes de los grados quinto y sexto, con edades entre los diez y doce años, de ambos sexos; docentes de Lengua Castellana, Experto y Gestor Cultural, y Secretario de Educación.

...

**CATEGORÍAS**

A) Cultura popular (tradición oral, saberes populares, mitos, leyendas, apropiación social).  
 B) Educomunicación (comunicación-educación, estrategia comunicativa, medios educativos).

...

**TÉCNICAS**

Las estrategias de contacto con la realidad fueron el análisis documental, la entrevista individual, el grupo focal y los talleres.

...

11

Actividades lúdicas.

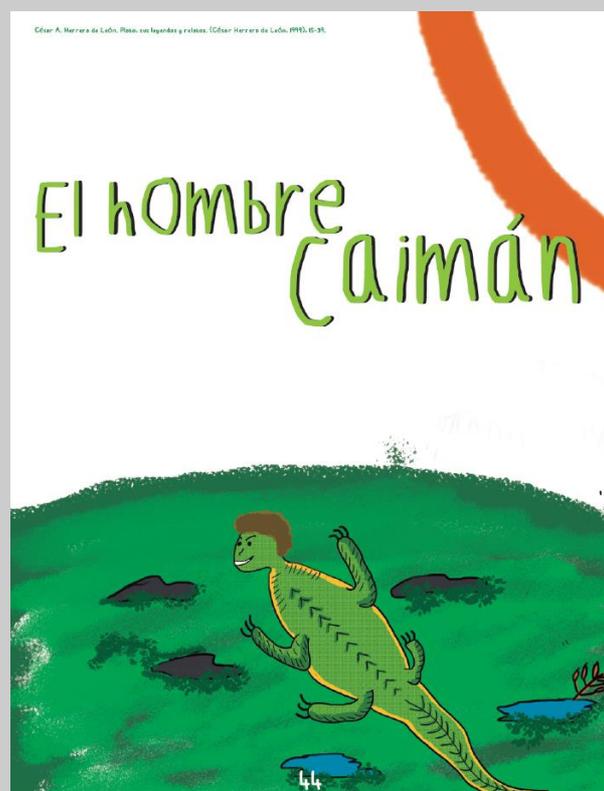


1 En esta primera actividad vas a resolver una sopa de letras con base en los mitos que leíste anteriormente. Es muy fácil, solo tienes que buscar las palabras que te mostramos debajo del recuadro ¡Buena Suerte!

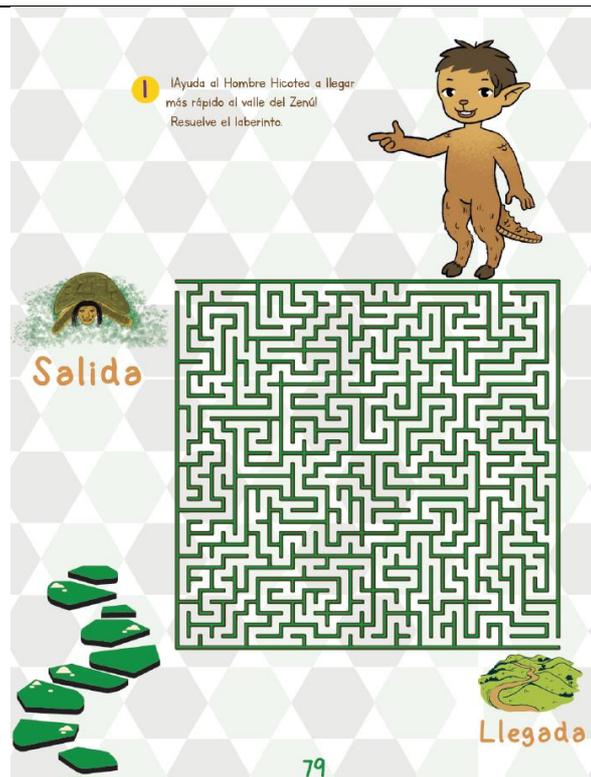
P	I	S	O	H	G	K	I	M	A	K	I	U	U	N	E	Z
U	R	N	I	Ñ	O	S	E	N	C	R	U	Z	P	H	H	O
E	S	I	L	E	D	I	O	M	E	D	E	M	R	M	C	Ñ
B	L	V	C	O	R	O	P	R	E	T	E	I	M	A	R	I
L	U	O	S	I	E	R	R	A	N	E	V	T	P	D	E	C
O	N	Y	T	P	P	I	A	C	A	N	T	O	C	G	A	E
S	E	C	E	L	L	A	V	N	I	R	P	S	O	E	C	W
C	C	O	T	H	O	M	B	R	E	T	I	G	R	E	I	S
S	H	N	T	O	D	O	T	A	T	V	L	M	D	L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

- Namaku
- Hombre tigre
- Niños en cruz
- Zenú
- Mitos
- Kimaku
- Sierra Nevada
- Chama
- Canto
- Yacabó
- Creación
- Córdoba
- Guajira
- Pueblos
- Magdalena

Leyendas seleccionadas.



Actividades lúdicas.



### Referencias bibliográficas.

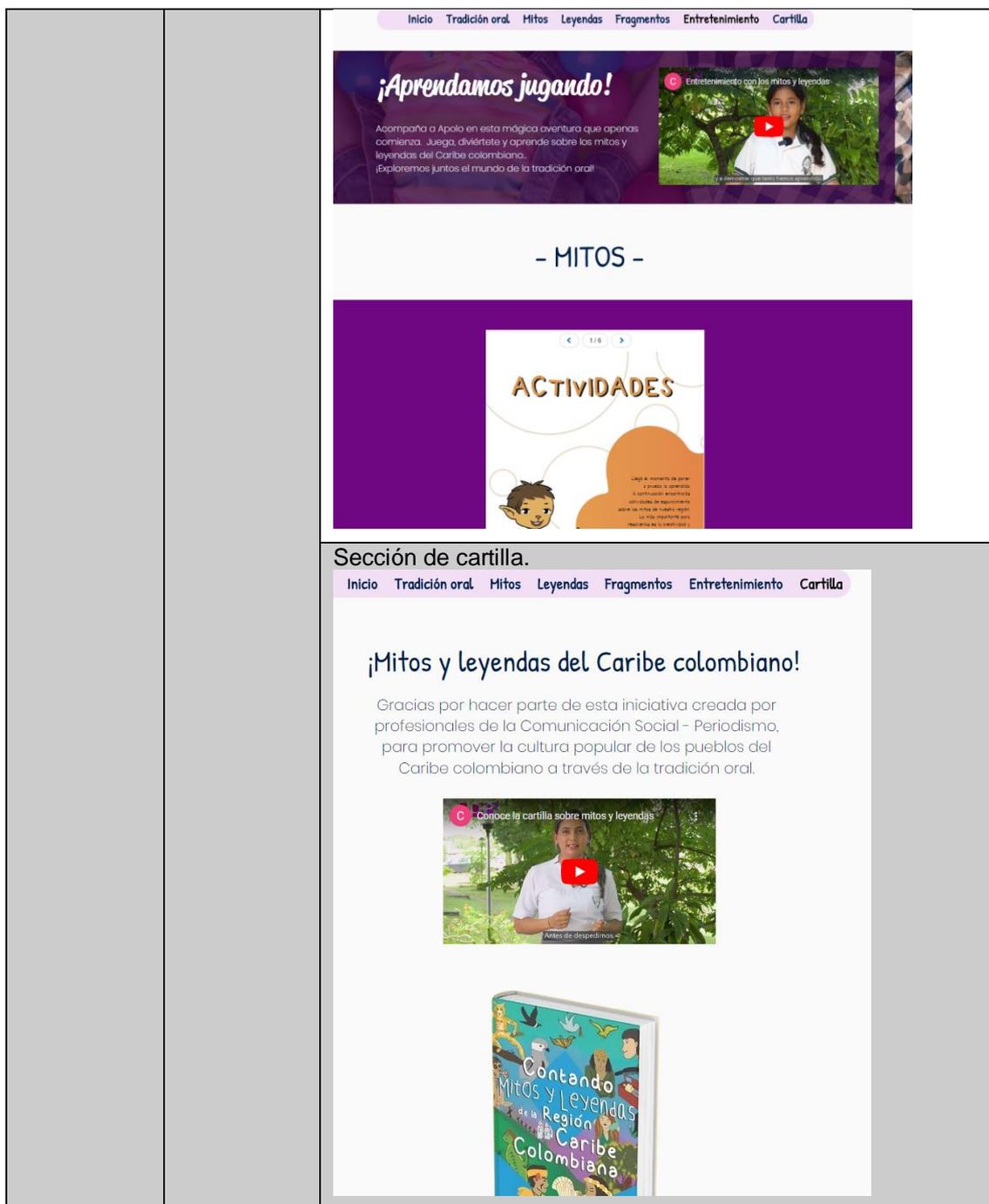
## BIBLIOGRAFÍA

- Amú, S. & Bamboa, Y. (2019). Los mitos y leyendas como medio de recuperación de memoria e identidad en los territorios afrovallecaucanos de Chagres, Juancho y Ladrieros a través de la historia oral. Universidad Santiago de Cali. <https://repository.ucc.edu.co/bitstream/handle/2050012421/4270/LOS%20MITOS%20Y%20LEYENDAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Barbas, Á. (2012). *Educación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado*. España.
- Choin, D. (2012). *Mito, memoria, tradición e identidad en Misterias Buenos Aires de Manuel Mujica Láinez*. Alicante: Universidad de Alicante.
- De Sevilla, M., De Tovar, L., & Arévalo, B. (2006). El mito: La explicación de una realidad. *Laurus*, 12(2), 122-137. <https://www.redalyc.org/pdf/761/7610210.pdf>
- Durai, D., & Soundararajan, D. (2020). Myth, Folk - lore and Reality in the plays of Girish Karnad. <https://www.semanticscholar.org/paper/MYTH-FOLK-AND-REALITY-IN-THE-PLAYS-OF-GIRISH-Durai-Soundararajan/e9ac79f94737454f038321f6aaef1f85feae0>
- Educación portal web. (2018). *La Educación, una alternativa para crear ecosistemas*. <http://educacionportalweb.com/la-educacion-una-alternativa-para-crear-ecosistemas/>
- Ember, C., & Ember, M. (1996). *Antropología cultural*. Ed. prentice-hall. <https://www.casadellibro.com/libro-antropologia-cultural/788181640/69/552166>
- Ember, M. (1997). *Antropología Cultural. Descripción de una cultura*. Madrid: España: McGraw-Hill.
- Escandón, P. (2010). Heritage of mutant interface: Narrative and dissemination of Ecuadorian cultural heritage in social networks. *HipertextNet: Revista Académica Sobre Documentación Digital y Comunicación Interactiva*, 0 (18), 56-65. <https://doi.org/10.31009/hipertextnet20101806>
- Fernández, O. (2012). *Rescate de la tradición oral en cuento e los mitos y leyendas del Sinú, San Jorge y las sabanas cordobesas en una serie educativa radiofónica*. Universidad Pontificia Bolivariana. Mantería, Colombia.
- González, C. (2017). Sobre la cultura popular un acercamiento. *Estudios Sobre Las Culturas Contemporáneas*, 24(17), 65-82. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/36/36557970046/html/index.html>
- Gupta, R. (2010). Myth as the Primal Language of the Primal Man: A Reflective Account. *Language in India*, 10(5), 463-472. <https://web.pbscohost.com/abstract?direct=true&profile=ehes-#scope=site&urltype=crawler&url=H302940&AN=1367153381&HNW616z2M>

### Código QR

		 <p>También puedes disfrutar la experiencia de los mitos y las leyendas en digital.</p>  <p>Contando mitos y leyendas de la Región Caribe colombiana Producto investigativo con sello UPB Montería. 2024</p>
Página web	Página de inicio.	 <p>Esta página web se diseñó con la plataforma WIX.com. Crea tu página web hoy <a href="#">Comenzar ya</a></p> <h1>CONTANDO MITOS Y LEYENDAS DE LA REGIÓN CARIBE COLOMBIANA</h1> <p>Inicio Tradición oral Mitos Leyendas Fragmentos Entretenimiento Cartilla</p> <h2>Bienvenidos</h2> <p>Contando mitos y leyendas de La Región Caribe colombiana es un producto de generación de nuevo conocimiento con sello UPB Montería.</p>  <p>Sección de tradición oral.</p> <p>Inicio Tradición oral Mitos Leyendas Fragmentos Entretenimiento Cartilla</p> <h3>Tradición oral como forma de expresión de la cultura popular</h3> <p>El abordaje de la relación Comunicación - Cultura - Educación en Latinoamérica, ha conducido a cambios de paradigmas, lo que amplía sus posibilidades de estudio y proyección.</p> <p>La cultura en Córdoba es de gran relevancia. Una de las razones, radica en los misterios, diversidad y tradición de la antigua cultura indígena Zona (Gobernación de Córdoba, 2014). Las nuevas generaciones desconocen la riqueza cultural de los pueblos del Caribe colombiano, especialmente lo que respecta a la tradición oral, considerada un relato de la memoria y la escenificación de una fantasía que persiste en su pertinencia (Munoz, 2003).</p>  

		<p>Sección de mitos.</p>
		<p>Sección de leyendas.</p>
		<p>Sección fragmentos.</p>
		<p>Sección de entretenimiento.</p>



Inicio Tradición oral Mitos Leyendas Fragmentos Entretenimiento Cartilla

## ¡Aprendamos jugando!

Acompaña a Apolo en esta mágica aventura que apenas comienza. Juega, diviértete y aprende sobre los mitos y leyendas del Caribe colombiano. ¡Exploremos juntos el mundo de la tradición oral!

Entreténime con los mitos y leyendas

- MITOS -

### ACTIVIDADES

¡No es momento de parar!  
¡Ponete a aprender!  
¡Continúa aprendiendo  
con estos recursos  
antes de irte de casa!  
¡Es más importante para  
nosotros de lo que crees!

#### Sección de cartilla.

Inicio Tradición oral Mitos Leyendas Fragmentos Entretenimiento Cartilla

## ¡Mitos y leyendas del Caribe colombiano!

Gracias por hacer parte de esta iniciativa creada por profesionales de la Comunicación Social - Periodismo, para promover la cultura popular de los pueblos del Caribe colombiano a través de la tradición oral.

Conoce la cartilla sobre mitos y leyendas

Antes de despedirnos

### Contando Mitos y Leyendas de la Región Caribe Colombiana

Fuente: Elaboración propia, 2024.

#### 4. Discusión

El desarrollo conceptual de la relación cultura, comunicación, educación está mediado por las nuevas formas de relacionamiento que coexisten en la sociedad; la escuela no es ajena a esta realidad. Más aún, cuando cumple un rol fundamental y estratégico en la promoción de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de la tradición oral de los mitos y leyendas. El mundo, cada vez más dinámico y cambiante en el que habitan los jóvenes, ha propiciado una migración de la cultura, la comunicación y la educación a contextos digitales. Estos, plantean ecosistemas comunicativos (Barbero, 2017) que propician la expansión del consumo de la información (Thorhauge & Lomborg, 2016), la convergencia de las audiencias, el tránsito de mensajes por múltiples

medios complementándose (Jenkins, 2014), el consumo de contenidos de distintos canales (Villa & Montoya, 2020), la cultura participativa de los usuarios, la tensión entre la industria de los medios (Scolari, 2014), entre otros elementos que influyen en la dinámica de relacionamiento entre las personas y terminan transformándola.

De esta manera, el diseño de una herramienta *crossmedia* que promueva la cultura popular del Caribe Colombiano a través de la tradición oral de los mitos y leyendas entre la comunidad estudiantil es una oportunidad para las Ciencias sociales y Humanas, porque significa la inclusión de metodologías activas de creación enfocadas a la construcción de nuevas formas de consumir el contenido, permitiendo que las audiencias participen en su elaboración (Barrientos, 2015) y fomenten las discusiones con la circulación del contenido entre pantallas.

Las características de una herramienta *crossmedia* que tenga el objetivo de ser un espacio de conocimiento sobre la cultura popular necesita incorporar:

- a. Representación y participación de la audiencia: la construcción de mensajes, narraciones y personajes con participación de la audiencia fortalece procesos de significación y apropiación social del conocimiento, vitales para la consolidación de identidades a través de la cultura popular. Así lo identifica ha detallado William & Miranda (2017), en los procesos de representación de la cultura.
- b. Flujos de interacción hipertextuados: como todo producto que le apunte a las narraciones digitales requiere que su navegación sea no-lineal, por tanto, el usuario deberá definir por cuál producto comenzar a interactuar con el contenido. Además, permitir espacios de participación de la audiencia en la creación del contenido aporta a la vinculación con el producto. Esta característica ha sido ampliamente abordada por otros acercamientos a las narraciones transmedia, por ejemplo, en campo del patrimonio cultural (Quezada et al., 2018) o proyectos de literatura escolar (López, 2019).
- c. Lenguaje personalizado: como aspectos propios de las narraciones digitales, se vuelve relevante el uso de expresiones, gráficos, figuras y formas que se ajusten a los contextos locales de cada región, en especial en proyectos de cultura popular, donde la interacción del personaje con el contexto genera significados en las audiencias, aportando a la representación y la apropiación de los mensajes transmitidos.

El uso de estas metodologías plantea una nueva práctica educativa que privilegia las formas de comunicación emergentes y genera procesos de aprendizaje mediados por las tecnologías de la información y la comunicación. En esta nueva realidad, los jóvenes son responsables de valorar la cultura como proceso que da sentido y valor a la forma de estar y pensar el mundo (Choin, 2012); de preservar los elementos de la tradición oral, como los dichos, creencias, cantos de vaquería, folclor, mitos y leyendas (Ember & Ember, 1997); de proteger la autenticidad cultural frente a las élites y tensiones globalizadoras contemporáneas (Malo, 2006) y de deconstruir el imaginario amplio sobre los hombres y las mujeres caribeñas (Gutiérrez, 2008). Por tanto, las formas en que se comunican las distintas manifestaciones de la tradición oral deben evolucionar a nuevos lenguajes, formatos y narrativas que privilegien el aprendizaje multimodal, personalizado e interactivo que caracteriza a las generaciones actuales, para así poder asegurar su conocimiento, apropiación y preservación.

Esta investigación constituye un referente importante en la Región Caribe, debido a que: a) plantea la necesidad de emplear en los contextos educativos nuevas didácticas para el aprendizaje de los mitos y leyendas, favoreciendo las formas de comunicación de las generaciones actuales, quienes son finalmente las responsables de su preservación; b) propone el uso de la comunicación y los medios en la escuela para el reconocimiento

de las tradiciones y costumbres propias del departamento de Córdoba, considerado epicentro de múltiples manifestaciones y expresiones culturales de la Región Caribe colombiana; c) aprovecha la transformación digital que experimenta la sociedad y la pone al servicio de la tradición oral; d) Se convierte en un recurso pedagógico que apoyaría el proceso de enseñanza de los mitos y leyendas, construido por autores locales con la participación de los actores de la cultura popular; e) incorpora la Educomunicación como metodología pedagógica que se articula a la propuesta curricular, lo que favorece la apertura a nuevos conocimientos, propicia la creatividad que caracteriza a las nuevas generaciones y genera la producción colaborativa de contenidos, utilizando diversos lenguajes e instrumentos de expresión, arte y comunicación que integran las manifestaciones propias de la tradición popular y las comprensiones de esta realidad por parte de los jóvenes, considerados las nuevas audiencias. (Malluk et al., 2024)

## 5. Conclusión

La cultura popular se manifiesta a través de una variedad de expresiones culturales que incluyen música, danza, gastronomía y narraciones orales. Estas últimas, representadas por los mitos y leyendas, son fundamentales; actúan como herramientas de cohesión social y transmisión de valores. No obstante, estas manifestaciones de la tradición oral podrían desaparecer como resultado de la dinámica propia de las sociedades occidentales, la fluidez de la modernidad y la poca adaptabilidad a las formas actuales de comunicación que emplean las nuevas generaciones.

La digitalización ha permitido una mayor difusión de estas expresiones, aunque también ha contribuido a la distorsión de su significado. Es crucial rescatar y promover estas manifestaciones como parte integral de la identidad cultural, reconociendo su importancia histórica y social. La falta de conocimiento o subestimación de estos relatos puede debilitar la percepción que las personas tienen de sí mismas y de su cultura. Es esencial promover una comprensión profunda y respetuosa de estos contenidos para fortalecer la identidad cultural. Por tanto, es relevante que la educación integre de manera efectiva saberes, y en especial, implemente metodologías pedagógicas activas y creativas que capten la atención y el interés de los estudiantes, como el uso de narrativas digitales transmedia y/o *crossmedia*.

La escuela es el escenario propicio para generar espacios que promuevan la participación de los actores de la cultura popular e incentivar la aparición de maneras diferentes de transmisión, apropiación y consumo de los mitos y leyendas; más aún, en el Caribe Colombiano, donde existe multiplicidad de estas manifestaciones. La práctica educativa debe renovarse para evolucionar en cuanto a métodos y metodologías; dado que la educación dejó de ser tradicional y los jóvenes experimentan necesidades, gustos y preferencias en cuanto al consumo de la información.

Es fundamental que directivos, docentes y estudiantes apropien la transformación digital en las escuelas y la pongan al servicio de la tradición oral. Por tal razón, la herramienta *crossmedia* se visiona como un recurso pedagógico para transmitir de manera creativa, entretenida e innovadora los mitos y leyendas. De esta forma, se evitaría la pérdida gradual de conocimientos y el desconocimiento generalizado entre las nuevas generaciones de lo mítico y legendario de los pueblos de la Región Caribe, especialmente del departamento de Córdoba, territorio rico en manifestaciones culturales, las cuales son esenciales para comprender la identidad de la comunidad y establecer relacionamiento el pasado, presente y futuro.

## Referencias bibliográficas



- Aguaded, I., & Martín-Pena, D. (2013). Educomunicación y radios universitarias: Panorama internacional y perspectivas futuras. *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 124, 63–70. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16057406008>
- Aguayos, J., Almazán, L., Bernat, A., Camas, M., Cardenas, J., & Vilella, X. (2004). *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Desclée De Brouwer.
- Agudelo, Malluk, Rodríguez, Fernández & Figueroa (2024). *Contando Mitos y Leyendas de la Región Caribe Colombiana*. Ed. Universidad Pontificia Bolivariana. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/11955>
- Álvarez-Valdivia, I., & Morón-Velasco, M. (2022). Educating through Arts in a Multicultural School. *Magis*, 15. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m15.eaem>
- Ayala, D. (2020). Colombian museum of historical Memory (2012-2019) A place for memorial dialogue? *Historia y Memoria*, 20, 135–168. <https://doi.org/10.19053/20275137.n20.2020.9549>
- Bácares, C. (2023). El cine en la escuela. *Perfiles Educativos*, 45(182), 156–173. <https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2023.182.60906>
- Baena, C., & Guerrero, S. (2019). Journalistic narration as a strategy for citizen formation in the school press. *Signo y Pensamiento*, 38(75). <https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp38-75.npef>
- Barrientos, M. (2015). Expansión narrativa de Víctor Ros: Transmedia Storytelling en Twitter Narrative Expasion of Victor Ro. *Opción*, 31, 161–181.
- Ceballos, J., Forero, J., & Orozco, A. (2019). Medios escolares, escenarios para formar sujetos políticos en la escuela. *Alteridad*, 14(2), 243–255. <https://doi.org/10.17163/alt.v14n2.2019.08>
- Choin, D. (2012). Mito, memoria, tradición e identidad en Misteriosa Buenos Aires de Manuel Mujica Láinez. *Mitologías Hoy*, 5, 38–51. <https://doi.org/10.5565/rev/mitologias.14>
- De Troyer, O., & Leune, C. (1998). WSDM: a user centered design method for Web sites. *Computer Networks and ISDN Systems*, 30(1–7), 85–94. [https://doi.org/10.1016/S0169-7552\(98\)00042-7](https://doi.org/10.1016/S0169-7552(98)00042-7)
- Delors, J., Carneiro, R., Chung, F., Geremek, B., Gorham, W., Kornhauser, A., Manley, M., Quero, M., Savané, M., Singh, K., Stavenhagen, R., Won, M., & Nanzhao, S. (1996). *La Educación encierra un tesoro, informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI*. [https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590\\_spa](https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000109590_spa)
- Durai, D., & Soundararajan, Dr. A. (2020). *Myth, Folk – lore and Reality in the plays of Girish Karnad*. <https://goo.su/uZJQ4z>
- Eliade, M. (1999). *Mito y realidad* (Editorial Kairós SA, Ed.; 5th ed.). <https://www.casadellibro.com.co/libro-mito-y-realidad-5-ed/9788472454491/671013>
- Ember, C., & Ember, M. (1997). *Antropología cultural* (Ed.; 8th ed.). Prentice Hal. <https://goo.su/e22rU>
- Escandón, P. (2019). Heritage of mutant interface. Narrative and dissemination of Ecuadorian cultural heritage in social networks. *Hipertext.Net: Revista Académica Sobre Documentación Digital y Comunicación Interactiva*, 0(18), 56–65. <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2019.i18.06>



- Fernández, F. (2012). *Rescate de la tradición oral en cuanto a los mitos y leyendas del Sinú, San Jorge y las sabanas cordobesas en una serie educativa radiofónica*. Universidad Pontificia Bolivariana.
- Fondevila, J., & Segura, H. (2012). La hipertextualidad en el periodismo digital en Colombia. *Hipertext.Net: Revista Académica Sobre Documentación Digital y Comunicación Interactiva*, 10, 1–10. <https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-10/hipertextualidad-periodismo-digital-colombia.html>
- García, N. (1981). *Cultura y Sociedad: Una Introducción*. Secretaría de Educación Pública (SEP). <https://cid-albertobeltran.cultura.gob.mx/catalogo-biblioteca/cultura-y-sociedad-una-introduccion-nestor-garcia-canclini/>
- González, C. (2018). Sobre la cultura popular: Un acercamiento. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 24(47), 65–82. <https://www.redalyc.org/jatsRepo/316/31655797004/html/index.html>
- González, Z., & Azuaje, E. (2008). Saberes populares: voces ágrafas del espacio local comunitario. *Geoenseñanza*, 13(2), 233–242. <https://www.saber.ula.ve/handle/123456789/28940/browse?type=author&value=Azuaje%2C+Ermelinda>
- Gupta, R. (2019). Myth as the Primordial Language of the Primordial Man: A Reflective Account. *Language in India*, 19(5), 463–472. <https://goo.su/1ivg8>
- Gutiérrez, A. (2008). José Luis Garcés González, escritor universal del Sinú. *Cuadernos de Literatura Del Caribe e Hispanoamérica*, 8, 53–71. [http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/cuadernos\\_literatura/article/download/511/304/](http://investigaciones.uniatlantico.edu.co/revistas/index.php/cuadernos_literatura/article/download/511/304/)
- Gutiérrez, S. (2021). Giro rural y memorias del conflicto armado en la novela colombiana del siglo XXI. Catedral Tomada. *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, 8(15), 35–61. <https://doi.org/10.5195/ct/2020.479>
- Hall, S. (1981). *La cultura, los medios de comunicación y el «efecto ideológico»*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Hasebrink, U., & Hepp, A. (2017). How to research cross-media practices? Investigating media repertoires and media ensembles. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 23(4), 362–377. <https://doi.org/10.1177/1354856517700384>
- Hernández, G. (2023). Mario Kaplún: La verdadera comunicación no comienza hablando sino escuchando. *Temas de Comunicación*, 47, 81–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.62876/tc.vi47.6415>
- Hidalgo, J. (2016). Nuevos medios, nuevas audiencias, nuevos consumidores.
- Huergo, J. (2015). *La educación y la vida. Un libro para maestros de escuela y educadores populares*. Ediciones EPC. [https://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/fpycs-unlp/20171101052927/pdf\\_1294.pdf](https://biblioteca.clacso.edu.ar/Argentina/fpycs-unlp/20171101052927/pdf_1294.pdf)
- IDEO. (2015). *The Field Guide to Human-Centered Design* (Design Kit). <https://www.designkit.org/resources/1.html>
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2014). Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture. *Transformative Works and Cultures*, 17(3), 1–352. <https://doi.org/10.3983/twc.2014.0633>
- Lemiez, G., & Conforti, M. (2019). Historia local, patrimonio cultural y medios de comunicación. El rol de la prensa en la construcción de una identidad industrial en el

- centro de la provincia de Buenos Aires, Argentina. *Historia Regional*, 40(3), 1–14. <http://historiaregional.org/ojs/index.php/historiaregional/index>
- Lévy, P. (2007). Cibercultura: Informe al Consejo de Europa. *Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 16, 230.
- López, A. (2019). School and digital media: Some reflections on the transmedia literacy project. *Cadernos de Pesquisa*, 49(174), 222–245. <https://doi.org/10.1590/198053146249>
- M'Raiji, J. (2017). Orality, literacy, and the urban legend as represented in the literary works of Unity Dow. *AWA Journal of Language & Communication*, 11(1), 68–79. [https://scholar.google.com/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=en&user=lw0tcMQAAA AJ&citation\\_for\\_view=lw0tcMQAAA AJ:u5HHmVD uO8C](https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=lw0tcMQAAA AJ&citation_for_view=lw0tcMQAAA AJ:u5HHmVD uO8C)
- Malluk, A. Rodríguez, C. Fernández, F. Agudelo, J. Figueroa, G. (2024). *Estrategia educocomunicativa para la promoción de la cultura popular del Caribe colombiano a través de los mitos y leyendas del departamento de Córdoba*. Universidad Tecnológica de Pereira. <https://doi.org/10.22517/9789587229158>
- Malluk, A., Fernández, F., & Agudelo, J. (2023). Rescate de la cultura popular del Caribe colombiano a través de una estrategia educocomunicativa que promueva la tradición oral de los mitos y leyendas entre educandos de las instituciones educativas de la ciudad de Montería, Colombia. In *Desafíos interculturales en el Gran Caribe*, 1, 185–194. <https://acolec.org.co/PublicacionesAcolec>
- Malo, C. (2006). *Arte y Cultura Popular*. Universidad del Azuay: Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares (2nd ed.). <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/handle/cidap/299>.
- Malo-González, C. (2018). Cultura popular y diseño. *Universidad-Verdad*, (3), 19–30. <https://doi.org/10.33324/uv.vi3.165>
- Marrero, L. (2008). El reportaje multimedia como género del periodismo digital actual. Acercamiento a sus rasgos formales y de contenido. *Revista Latina de Comunicación Social*, 11(63), 348–367.
- Martín, J. (2017). Jóvenes: comunicación e identidad. In *Mediaciones de la Comunicación*, 1, (2). <https://es.everand.com/book/446028882/Jovenes-Entre-el-palimpsesto-y-el-hipertexto>
- McGuigan, J. (2012). Raymond Williams on Culture and Society. Key Words: A *Journal of Cultural Materialism*, 10, 40–54. <https://www.jstor.org/stable/26920315>
- Muñoz, D. (2003). Construcción narrativa en la historia oral. *Nómadas*, 18, 93–102. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3991962>
- Núñez, M., & Ortiz, V. (2019). Colecciones digitales del patrimonio cultural de Canarias: situación actual y propuesta de actuación. *Revista General de Información y Documentación*, 29(1), 141–165. <https://doi.org/10.5209/rigid.64552>
- Pereira, S., Fillol, J., & Moura, P. (2019). Young people learning from digital media outside of school: The informal meets the formal. *Comunicar*, 27(58), 41–50. <https://doi.org/10.3916/C58-2019-04>
- Pineda, N. (1999). Tres conceptos de ciudadanía para el desarrollo de México. *Este País*, 34, 1–6. <https://goo.su/9Wq6RcD>
- Quezada, L., Lindao, J., Alvarado, M., & Salcedo, F. (2018). Redes 2.0, narrativa transmedia y patrimonio cultural para el desarrollo social. 2do Congreso Internacional de Tecnologías para el desarrollo, 2. <http://investigacion.utmachala.edu.ec/proceedings/index.php/utmach/index>



- Romero, G. (2021). Memorias cercanas y memorias lejanas: de los relatos sobre la experiencia local de la violencia a la configuración de una narrativa conmemorativa en Colombia. *Etnografica*, 25 (2), 335–356. <https://doi.org/10.4000/etnografica.9733>
- Saldarriaga, S. (2021). Giro rural y memorias del conflicto armado en la novela colombiana del siglo XXI. Catedral Tomada. *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, 8(15), 35–61. <https://doi.org/10.5195/ct/2020.479>
- Sampieri, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2010). Metodología de la investigación. In *Metodología de la investigación*. <https://doi.org/-ISBN978-92-75-32913-9>
- Scolari, C. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de Cultura Digital*, 71–81.
- Secretaría de Cultura. (2014). Departamento de Córdoba. <https://culturadecordoba.tripod.com/>
- Thorhauge, A. & Lomborg, S. (2016). Cross-media communication in context. *Journal of Media and Communication Research*, 60, 70–86. <https://tidsskrift.dk/mediekultur/article/download/22090/20843/55096>
- Villa, M., & Montoya, D. (2020). ¿Transmedia o cross-media? Un análisis multidisciplinar de su uso terminológico en la literatura académica. *Co-Herencia*, 17(33), 249–275. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.17.33.9>
- William, T., & Miranda, D. (2017). *Cultura e Representação*. 404–407.
- Zapata, J. (2016). La cultura popular: una discusión inacabada. *Razón y Palabra*, 20(95), 788–802. <http://revistas.comunicacionudlh.edu.ec/index.php/ryp>

---

<sup>i</sup> Este artículo es resultado del proyecto de investigación *Rescate de la cultura popular del Caribe Colombiano a través de una estrategia educocomunicativa que promueva la tradición oral de los mitos y leyendas entre educandos de la ciudad de Montería*, liderado por el grupo COEDU entre 12/07/2020 y 12/01/2023, financiado por la Universidad Pontificia Bolivariana seccional Montería con radicado 262-07/21-G015 NC.