

**MITOS Y LETENDAS EN REALIDAD AUMENTADA
COMO ATRACTIVO TURISTICO**

**SERGIO DAVID MARTÍNEZ
VIVIANA CAROLINA GARZÓN**

**UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
EPSECCIALIZACION EN INNOVACION Y MARKETING
SHIRLEY ANDREA OVALLE**

**TUNJA
DICIEMBRE 2022**

INTRODUCCIÓN

La conectividad y la infraestructura son factores muy importantes para el desarrollo turístico de una región, comprenden elementos básicos como la señalización necesaria para la ubicación de los visitantes, interpretación de los atractivos y puntos de información turística, para suministrar información a los turistas deben situarse en lugares estratégicos. También es sustancial contar con innovaciones tecnológicas y adecuados sistemas de información y articulación con agencias de turismo, plataformas virtuales y empresas de transporte. Para esto, se hace necesario un sistema moderno y ágil que brinde información confiable y que se pueda tener como base, para la toma de decisiones en el sector público y privado del departamento.

La falta de herramientas tecnológicas y las condiciones (economía, turismo, educación) presentadas durante estos años debido de la pandemia, evidencia que se carece de conocimiento en medios tecnológicos y herramientas digitales para la divulgación cultural y promoción turística del departamento. Por ello se vuelve de suma importancia tener una ventaja que sea diferenciadora y genere novedad, nuevas experiencias y buscando generar aprendizaje a las generaciones actuales y nuevas.

Boyacá (Colombia) cuenta con una riqueza cultural que se remonta a los asentamientos Muiscas en tiempo prehispánico, pasando por la colonización y conquista española y su posterior independencia. Esto deja un legado cultural con elementos tangibles e intangibles, elemento que a través del tiempo han perdido su alcance, difusión y sobre todo reconocimiento. Entre esas riquezas encontramos mitos y leyendas que constituyen esa identidad única de la región, relatos que a través del tiempo se han venido pasando de generación a generación.

Se pretende a través de este trabajo que, la cultura boyacense y el turismo en la región puedan tener un mayor desarrollo y reconocimiento por medio de los mitos y leyendas. El análisis de dichos relatos permitió reconocer, clasificar (mito o leyenda) y recopilarlos y así entender el valioso recurso que se tiene. Con apoyo de la Facultad de diseño de interacciones de la Universidad Santo Tomas seccional Tunja y por medio de realidad

aumentada poder desarrollar uno de los mitos más importante como lo es Hunzahúa (Pozo de Donato).

Objetivo General

Diseñar una estrategia para divulgar la cultura boyacense y atraer el turismo al departamento de Boyacá en diferentes lugares del territorio nacional a través de los monumentos turísticos por medio de realidad aumentada.

Objetivos Específicos

- Reconocer la riqueza cultural de mitos y leyendas del departamento de Boyacá.
- Clasificar los mitos y las leyendas más importantes del departamento.
- Divulgar sobre la utilización de herramientas tecnológicas (realidad aumentada) para innovar los servicios de promoción turística en Boyacá.

ESTADO DEL ARTE

Mitos

La palabra proviene del griego mythos que hace referencia a “cuentos” o “relatos”. En diferentes culturas y como lo señala Armstrong, Karen (2020) “Los seres humanos se han distinguido por capacidad para concebir ideas que van más allá de su experiencia cotidiana”¹. Es la forma como los seres humanos concebimos relatar un evento sobrenatural o salido de la realidad.

Los mitos buscan según Eliade, Milcea (19XX) “Relatan una serie de acontecimientos que tuvieron lugar en un pasado lejano y fabuloso. A pesar de que los personajes de los mitos son en general Dioses y Seres Sobrenaturales, y los de los cuentos héroes o animales maravillosos, todos estos personajes tienen en común esto: no pertenecen al mundo cotidiano.”² Estos mitos son parte de cada cultura, conocerlos y entenderlos es conocer nuestros orígenes que deben ser transmitidos de generación a generación.

Entre los mitos que más sobresalen están:

1. Bachué, la Madre de los Chibchas

Cuando la tierra estaba bajo el agua y donde habitarían Chibchas (Tunja), en lo alto de las montañas se encontraba la sagrada laguna de Iguaque. De estas aguas sagradas nació una mujer que se hacía llamar Bachué y junto a ella de la mano iba un niño de corta edad. Tiempo después este niño hecho hombre se casa con Bachué y de este matrimonio poco a poco se fue poblando la tierra. Cuando envejecieron Bachué y su esposo volvieron a su origen la laguna de Iguaque en donde dejó un mensaje a sus hijos

¹ Armstrong, 2020. Breve historia del Mito. Septiembre.

https://books.google.com.co/books?id=Eur_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=primeros+significados+de+mito&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

² Eliade, 1962. Mito y Realidad. Abril. <https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Eliade,%20Mircea%20-%20Mito%20Y%20Realidad.pdf>.

“Mantener la paz y el equilibrio entre ellos y la naturaleza”. Los esposos al tocar el agua de la laguna se convierten en serpientes las cuales se sumergen y desaparecen.³

2. Pozo de Donato

Cuenta la historia del incesto entre el cacique muisca Hunzahúa y su hermana Noncetá. Para los chibchas en los dominios del Zipa tenían prohibido el matrimonio entre parientes era considerado una abominación, el incurrir en esta falta era castigado con la muerte. Hunzahúa le solicita a su madre entregarle como esposa a su hermana, a lo cual esta se niega rotundamente. El cacique toma la decisión de robar a su hermana de la tutela de su madre y huir a Chipatae (Chivata), donde la hace su esposa. Luego de un tiempo vuelven Hunza el que fuese su hogar y donde la madre descubre que sus dos hijos son esposos. Furiosa por tal descubrimiento toma la sana (Palo para revolver la chicha) para castigar severamente a su hija por tal horror. Noncetá corre a esconderse detrás de las tinajas donde se preparaba el licor y el cual rompe su madre dejando derramar la chicha. Este licor derramado en la tierra pronto se convertiría en el pozo de Donato.⁴

3.Lago de Tota

Cuenta en la región que en donde yace la laguna de tota no siempre fue así. En principio era un hueco árido donde no crecía nada. Un día una bola de fuego cruzo los cielos y cayó en este hueco árido y fue la llegada de Busiraco, dios de los infiernos y una serpiente negra que era la protectora del lugar. La aridez de este lugar se fue extendiendo a las poblaciones aledañas, lo cual trajo escases, sequias, hambre, sed y enfermedades. Un día el Moneta (sacerdote) recibe una señal de Chiminigagua (Dios de fuerza suprema) donde le indica que debe hacer homenaje a Bachue a las orillas del árido hueco. Entre bailes y tambores la serpiente se retorció de dolor y le es ofrecido a Bachué un disco de oro el cual al lanzarlo la hiere de muerte. El Moneta al día siguiente lanza la

³ <https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/cuenta-la-leyenda/bachue-y-el-origen-del-hombre#:~:text=Cuenta%20esta%20hermosa%20historia%20que,unos%20tres%20a%C3%B1os%20de%20edad.>

⁴ Ocampo, J. 2004. Tesores legendarios de Colombia y el mundo. Pag 189

pedra verdeazulada que Bochica le había otorgado la cual cae sobre el cadáver de la serpiente y de ahí el origen del color del agua del Lago de Tota.⁵

Otros mitos de los cuales se han escuchados relatos en algún momento son:

NOMBRE	MUNICIPIO
POZO DE DONATO	TUNJA
FURA Y TENA	MUZO
BACHUE	BOYACA
PULPITO DEL DIABLO	EL COCUY
LAGO DE TOTA	TOTA
SALTO DEL DIABLO	MONIQUIRÁ
LA PIEDRA GORDA	SORA
EL PERRO DE SAN FRANCISCO	TUNJA

Leyenda

Son narraciones basadas en hecho y/o personajes reales que buscan dar una explicación a un acontecimiento sin comprobar. Para Van Gennep, Arnold la define como “una narración que indica el lugar con precisión; los personajes son individuos determinados, tienen sus actos un fundamento que parece histórico y son de cualidad heroica”⁶.

Valenzuela-Valdivieso concluye que la leyenda es “Una de las expresiones, en la forma oral o escrita, que más han utilizado los pueblos para tratar de explicar o dar una respuesta en forma sencilla a fenómenos de difícil comprensión.”⁷ De una u otra forma la humanidad siempre ha buscado respuesta a todos los eventos y en varias ocasiones,

⁵ <https://nadiarojasm.blogspot.com/2009/01/el-mito-desconocido-del-lago-de-tota.html>

⁶ Gennep, 1982. La formación de las leyendas.

⁷ Valenzuela-Valdivieso, 2011. La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de la Geografía. Diciembre. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4106552.pdf>

esas explicaciones no se pueden dar de forma científica o tangible para nuestros sentidos.

Entre las leyendas más importantes del departamento se encuentra:

1. El farol de las Nieves

Cuentan en Tunja la historia de Don Alfonso de Rojas y su hija mayor una familia acaudalada de la ciudad. Ella se enamora perdidamente de Jorge un joven de menor rango social, amor al cual Don Alfonso se opone rotundamente ya que su hija era la alegría y el corazón de la familia. Los enamorados se casan a escondidas en la iglesia de las Nieves, finalizando el acto religioso aparece Don Alfonso clavándole una espada a Jorge en el pecho y muere inmediatamente. El padre segado por la rabia toma a su hija y con un farol sale de la iglesia hasta la mansión de la familia y al llegar a casa toma a su hija y la emparedo. La Viuda pronto fallece entre crueles tormentos y oscuridad. El padre abandona Tunja y en donde guardan su leyenda como un recuerdo.

Los Tunjanos aseguran ver salir en las noches una bola de fuego de la iglesia de las nieves el cual recorre las calles con rumbo a la plaza principal, la casa del fundado y la catedral.⁸

2. Inés Hinojosa

Doña Inés Hinojosa originaria de Barquisimeto – Venezuela, era una hermosa mujer que además poseía riqueza, casas y haciendas. Se casa con su primer esposo Don Pedro de Ávila, el cual era un hombre jugador, bebedor y mujeriego. Estos vicios hicieron que Dola Inés se desenamorara rápidamente de él y planeara el modo de deshacerse de su esposo. Doña Inés luego de varias tertulias y encuentros se enamora perdidamente del musico y profesor Jorge Voto. Entre los amantes planean el asesinato de Pedro de Ávila el cual ejecuta Jorge buscándolo por todas las cantinas y siguiéndolo sigilosamente lo acuchilla en varias ocasiones ocasionándole la muerte.

⁸ Ocampo, J. 1996. Leyendas populares colombianas. Pag 137

Con el tiempo los amates se casan y se traslada a la ciudad de Tunja la cual era famosa en el Nuevo Reino de Granada por sus bellas construcciones arquitectónicas de iglesias y conventos y un ambiente artístico musical. Don Jorge encaja perfectamente en la sociedad tunjana y vive muy ocupado entre clases y viaje a Santafé de Bogotá. Doña Inés permanecía en soledad la mayor parte del tiempo y esto lo aprovecha su vecino Don Pedro Bravo de Rivera, el cual se enamora perdidamente de Doña Inés y entre las mieles del amor planean el asesinato del musico Don Jorge. Luego de una cena familiar Don Jorge es atacado en un riachuelo por Don Pedro y sus familiares los cuales le causan la muerte.

El corregidor de Tunja Don Juan de Villalobos despliega una investigación para hallar a los culpables del asesinato de Don Jorge. En la misa fúnebre es capturada Doña Inés, su amante Don pedro y sus familiares. Estos son condenados y Doña Inés muere ahorcada frente a su casa, Don Pedro es degollado y sus bienes confiscados.

Los tunjanos conocen el lugar donde fue colgada Doña Inés como la “Calle del Árbol” y cuenta la leyenda que a altas horas de la noche ven el fantasma de la mujer ahorcada.⁹

3. Los cojines del Zaque El indomable Tundama¹⁰

Estas piedras se encuentran en el occidente de la ciudad de Tunja donde se tiene una gran vista de la planicie de Tunja y es donde hacían adoración al sol. Estas piedras eran usadas para realizar observaciones del sol en su ciclo astronómico y celebrar ceremonias, en estas ceremonias se hacían sacrificios humanos de niños de doce años y con la sangre se rociaban las piedras sagradas de los cojines del Zaque. Todas las madrugadas el Zaque de Hunza era dirigido a este lugar con jeques y numerosos indígenas con flautas, bailando y tomando chicha para amenizar el recorrido. Cuando salía el sol por el oriente en la línea hacia Ramiriquí el Zaque oraba en unión con los

⁹ <https://www.tunjatesorosescondidos.com/index.php/escudo-de-tunja/189-el-espanto-de-ines-de-hinojosa>

¹⁰ Ocampo, J. 2006. Mitos y Leyendas latinoamericanas. Pag 129 - 133

sacerdotes. En estos mismos cojines en marzo celebraban las fiestas de siembra y en septiembre las de la cosecha.

Otras leyendas de la región que podemos encontrar son:

NOMBRE	MUNICIPIO
EL CUCACUY	MIRAFLORES
LA MONJA SIN CABEZA	TUNJA
MAMAPACHA	GARAGOA
GORANCHACHA	BOYACA
EL JUDIO ERRANTE	TUNJA
MONICA Y TRINIDAD	MONIQUIRA
LA PRINCESA TOQUILLA Y EL CUSIANA	TOQUILLA
CLAUSTRO SAN AGUSTIN	TUNJA
EL INDOMABLE TUNDAMA	TUNJA

Los mitos y leyendas han sido la forma de contar de forma fantástica esos eventos sin comprensión. A través del tiempo estos relatos orales se han venido perdiendo y la falta de interés por parte de las personas hace que cada vez sean menos conocidas. Las nuevas generaciones han enfocado su conocimiento más con miras al futuro, desconociendo nuestros orígenes. En busca de seguir pasando este conocimiento de generación a generación es necesario que de la mano de la tecnología se busque avivar el interés por nuestros orígenes como Mitos y Leyendas

Las nuevas tecnologías están basadas en fusionar de forma armónica el mundo físico, digital y biológico (Đuričin & Herceg, 2018)¹¹. Esta fusión puede ser aplicada a varios sectores de la industria, buscando mejorar la eficiencia de los procesos y su

¹¹ Đuričin, D. & Herceg, I. V. 2018. Industry 4.0 and Paradigm Change in Economics and Business Management.

digitalización. Para el sector Turismo / Cultural el reto más importante es poder romper las barreras Físico-Digitales, esto para poder atraer nuevas generaciones que se interesen en la historia y cultura de nuestros mitos y leyendas.

Realidad Aumentada

Ronald Azuma (1997)¹² la define como la experiencia que le permite al usuario interactuar en tiempo real con objetos super puestos virtualmente que pueden coexistir.

¿Pero cómo funciona la realidad aumentada? Heras y Villareal¹³ (2004) lo definen como “La estrategia de visualización e interactividad que hace uso de muchas tecnologías y de diferentes áreas de visualización científica”. Se basa en una tecnología de reconocimiento y análisis de imágenes tomadas desde una cámara digital, de estas imágenes se toman su forma tridimensional, superposiciones y objetos como referencia, para luego son llevadas a interfaces graficas por medio de computadoras.

El mundo real juega un papel importante de para el desarrollo de RA, ya que este brinda señales o patrones las cuales son tomadas por el sistema como guía para poder insertar, extraer o superponer una imagen virtual sobre un espacio real.

Lo más importante de combinar el mundo real con el virtual es su coherencia en el momento de que el usuario interactúe. Actualmente la RA se ha relegado a un segundo plano y no se han evidenciado las oportunidades que puede tener en diferentes ámbitos y sectores tales como: educación, Cultura, turismo, Marketing entre otras.

Realidad Virtual

¹² Azuma, R. 1997. A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments

¹³ Heras y Villareal, 2004. Realidad aumentada: una tecnología en espera de usuarios.
https://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art48/jun_art48.pdf

Para Cardozo (2007)¹⁴ es un entorno artificial que le permite al usuario una experiencia sensorial de inmersión donde puede navegar e interactuar. Al intervenir todos los sentidos el usuario siente una nueva la realidad.

Con el fin de diferenciar RA de RV, si el espacio que tomamos es virtual y le agregamos objetos virtuales y reales a esta se le denomina RV, mientras que RA predomina el mundo real con aditamentos virtuales¹⁵.

Riqueza Cultural

Desde el instituto distrital de Artes (IDEARTES) la definen “El legado cultural que heredamos de nuestros antepasados, que disfrutamos en el presente y que cedemos a las generaciones futuras, es el canal que nos conduce a vivir y entender aún más la historia de nuestras naciones, sus tradiciones, costumbres, libertades, valores... en los contextos artísticos, políticos, religiosos, espirituales, educativos...”¹⁶

Boyacá tienen una basta historia y cultura que debe ser transmitida a las nuevas generaciones y recortada por las generaciones actuales para que se apropien y conozcan lo bello de esta tierra. Javier Ocampo López¹⁷ la define como:

“El pueblo que ama y defiende la libertad y la independencia, porque son semilla y fruto que han germinado en la mentalidad colectiva de sus gentes. El pueblo que defiende el sentimiento de patria porque en sus entrañas brilló el sol de la esperanza, cuando sus hombres integraron las masas comuneras y el ejército patriota en la culminación de la independencia. Y se enorgullece de sus glorias, porque en ellas está amasada la esencia del alma colombiana”.

El nombre Boyacá proviene de la lengua Chibcha que significa “Cercano al cacique o región de Mantas”¹⁸. En Ventaquemada donde ocurrió la batalla entre El Zipa y El Zaque

¹⁴ Cardoso, A., Kirner, C., Júnior, E. L., & Kelner, J. 2007. Tecnologías e ferramentas para o desenvolvimento de sistemas de realidade virtual e aumentada.

¹⁵ Heras y Villareal, 2004. Realidad aumentada: una tecnología en espera de usuarios.
https://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art48/jun_art48.pdf

¹⁶ <https://www.idartes.gov.co/es/editorial/riqueza-cultural-tangible>

¹⁷ <https://www.javierocampolopez.net>

¹⁸ Ocampo, J. 2016. Boyacá en su historia, su cultura y su folclor. Pag 27

o el enfrentamiento entre Centralistas y Federalistas¹⁹. 14 kilómetros más adelante, el 7 de agosto de 1819 se libra la Batalla de Boyacá, la cual define la independencia de Colombia. En conmemoración de este evento está el histórico está el Puente de Boyacá y la estatua a Simón Bolívar esculpida por Ferdinand Von Miller.

En Tunja capital boyacense se alza su historia, mitos, leyendas, catedrales y costumbre, Los cojines del Zaque y el pozo de Donato que retratan la cultura Muisca. Una bella joya arquitectónica como la define Ocampo²⁰ es la Catedral de Tunja construida en el siglo XVI.

Estas y más muestras culturales y de historia se van perdiendo con el tiempo y las nuevas generaciones o nativos digitales²¹ tienen una nueva forma de aprender y los métodos de enseñanza tradicionales para ellos es obsoleta. Captar la atención de ellos es difícil y más aún si hablamos de historia o cultura.

Para Prensky (2010) las nuevas generaciones desean recibir información de forma ágil, sencilla y contundente, no les interesa largas horas sesiones donde uno sea el locutor y otro el receptor. Son personas multitareas²² que son atraídos por proyectos donde puedan tener un aprendizaje continuo. Los textos les aburren y se vuelcan más a un tema visual y gráfico, minimizando tiempos de entendimiento y para lecturas más rápidas de resultados. El último rasgo que Prensky da a conocer es la forma lúdica que buscan en instruirse.

Desde esta investigación planteamos que la RA tienen el alcance que se busca para que los nativos digitales se vean interesados en la historia y cultura que tenemos en Boyacá.

¹⁹ Ocampo, J. 2016. Boyacá en su historia, su cultura y su folclor. Pag 356

²⁰ Ocampo, J. 2016. Boyacá en su historia, su cultura y su folclor. Pag 358

²¹ Prensky, M. 2010. Nativos e Inmigrantes digitales.

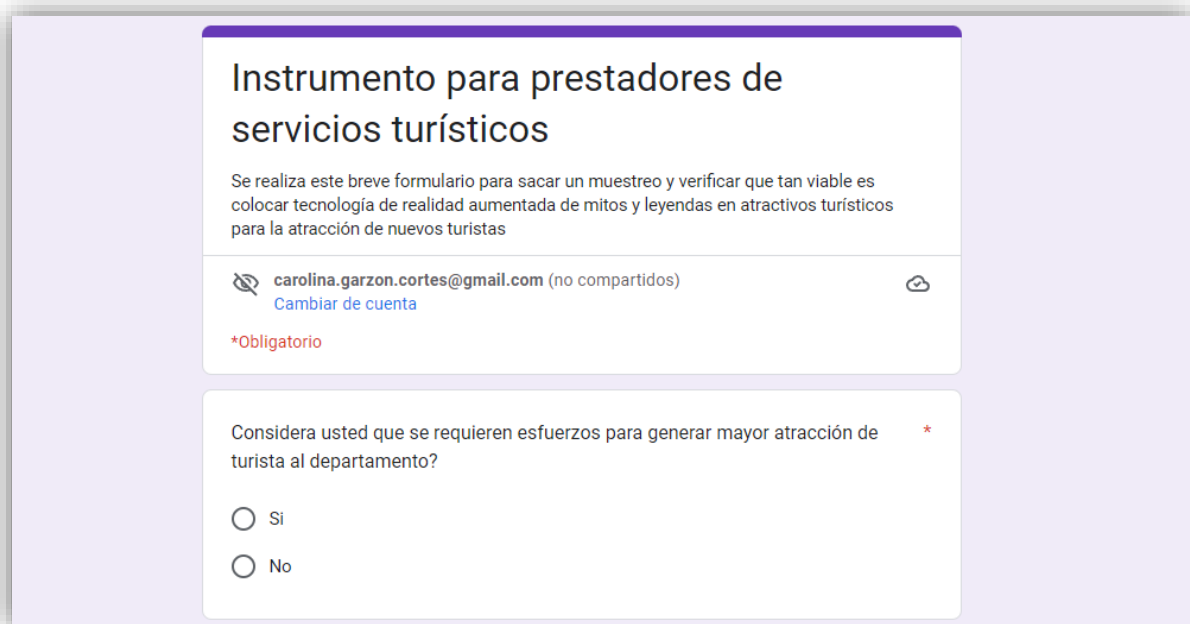
²² https://www.eldiario.es/hojaderouter/tecnologia/generacion-multitarea-jovenes-adolescentes-tecnologia_1_4427415.html

METODO DE INVESTIGACIÓN

Se realizó una encuesta basada en el componente principal donde se hizo el envío masivo a más de 3.000 correos electrónicos de operadores turísticos de nuestro departamento, de este cuestionario recibimos 212 respuestas.

El link se dejó con apertura hasta finales del mes de septiembre con el objetivo de recolectar la mayoría de las respuestas y poder demostrar que tan importante es el uso de tecnologías innovadoras para atraer turismo al departamento, el link es:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd8FsHs8OYd2sZnYbpLHz52VNVOIWfRI3Sabs28p3-Up9qmEQ/viewform>



The image shows a screenshot of a Google Form titled "Instrumento para prestadores de servicios turísticos". The form is displayed on a light purple background. The title is in bold black text. Below the title, there is a paragraph explaining the purpose of the form: "Se realiza este breve formulario para sacar un muestreo y verificar que tan viable es colocar tecnología de realidad aumentada de mitos y leyendas en atractivos turísticos para la atracción de nuevos turistas". Below this paragraph, there is a section for the user's email address, "carolina.garzon.cortes@gmail.com (no compartidos)", with a link to "Cambiar de cuenta". Below the email section, there is a red asterisk indicating a required question. The question is "Considera usted que se requieren esfuerzos para generar mayor atracción de turista al departamento?". Below the question, there are two radio button options: "Si" and "No".

Instrumento para prestadores de servicios turísticos

Se realiza este breve formulario para sacar un muestreo y verificar que tan viable es colocar tecnología de realidad aumentada de mitos y leyendas en atractivos turísticos para la atracción de nuevos turistas

 carolina.garzon.cortes@gmail.com (no compartidos)
[Cambiar de cuenta](#) 

*Obligatorio

Considera usted que se requieren esfuerzos para generar mayor atracción de turista al departamento? *

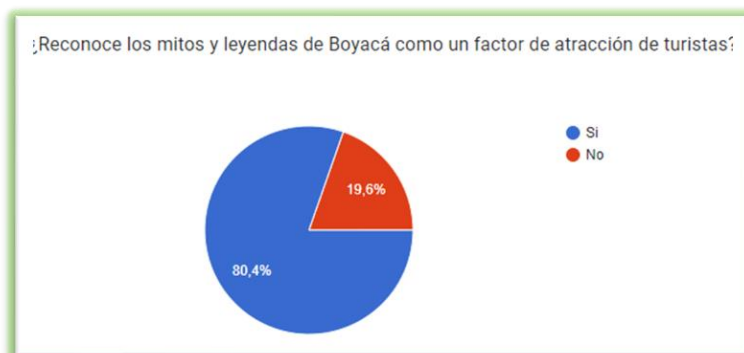
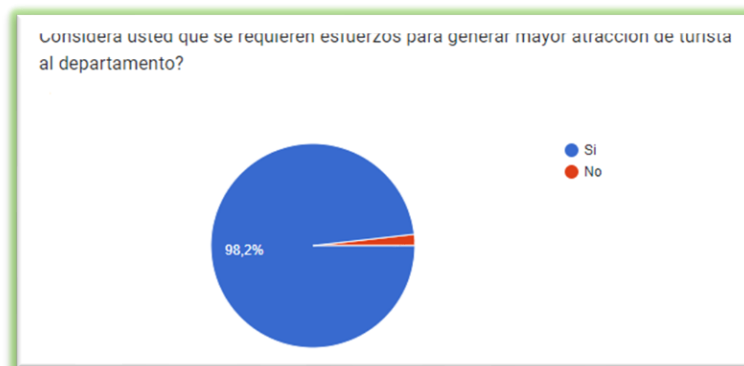
☐ Si

☐ No

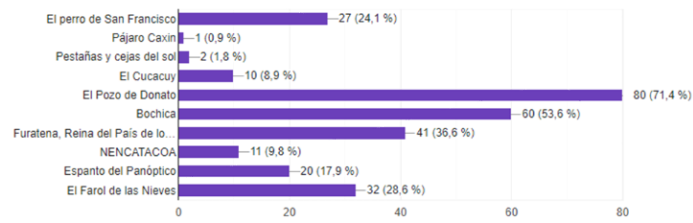
RESULTADOS

En convenio con los semilleros de investigación de la facultad de diseño de interacción y con el objetivo de poder buscar la conexión entre tecnología e innovación para ayudar a dar crecimiento a una de las áreas más importantes a nivel cultural y económico del departamento EL TURISMO.

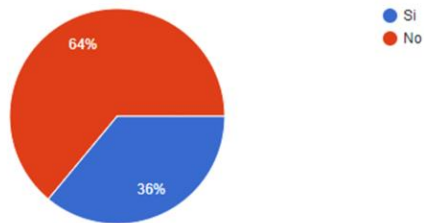
Después de que consolidamos la información recibida en conjunto con los semilleros de investigación evidenciamos que en la actualidad se necesitan otras formas de atraer turistas y puede ser por medio de herramientas tecnológicas, estamos en un mundo que día a día acelera que todo conocimiento y recomendación está dada por medios electrónicos; encontramos que la gente está de acuerdo con innovar de otras formas para atraer más turismo al departamento.



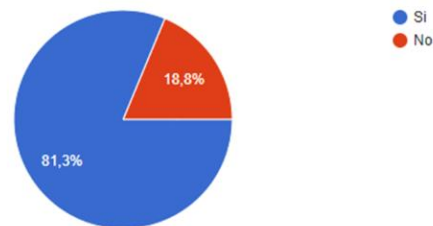
Reconoce alguno o algunos de las siguientes leyendas?



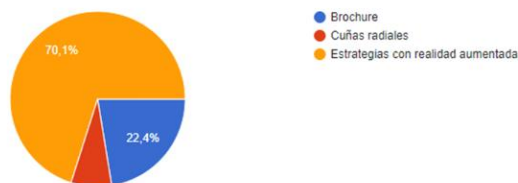
¿Conoce alguna estrategia efectiva que se haya implementado capaz de atraer turistas de diferentes lugares del país?



¿Le interesaría pautar en estrategias nacionales de atracción de turistas para Boyacá?



¿Cuál tecnología considera de mayor relevancia para estrategias de atracción turística?



Ya con toda esta información recolectada la facultad de diseño de interacción tomo la decisión de realizar un prototipo en realidad aumentada por medio de una app, donde se busca que el ciudadano o turista conozca la cultura boyacense desde sus mitos y leyendas.

Conclusiones

- Al revisar los comentarios de los operadores turísticos sobre las estrategias de realidad aumentada encontramos que el 70% desea invertir y aprender sobre tecnologías llamativas para tener crecimiento del turismo internacional y nacional.
- Al expresar por medio de realidad aumentada mitos y leyendas del departamento éste tendría un incremento positivo en el turismo cultural.
- Crear las historias con mucho contenido visual y publicarlas como innovación en el sector turismo en redes sociales sería un punto positivo para el proyecto de investigación de los semilleros de la facultad de diseño de interacción y para el turismo del departamento
- Se muestra el potencial que tendría implementar herramientas tecnológicas con información cultural para incrementar el turismo del departamento a futuro
- Sería muy importante que la innovación se realice en todo el departamento para dar a conocer muchos municipios que todavía ni siquiera suenan a nivel de turismo

PRODUCTO DIGITAL

Los semilleros de investigación de la facultad de diseño de interacción realizaron un producto digital en realidad aumentada con el Mito de Hunzahúa utilizando toda la investigación realizada, los estudiantes de esta facultad diseñaron todas las imágenes y videos que se mostrarían en esta herramienta tecnológica.

El producto consiste en descargar una aplicación (artvive) en el celular, en ella se procede a abrir la cámara del teléfono fijando su lente en una imagen específica, al tener contacto el lente con la imagen esta realiza una proyección de realidad aumentada del mito de Hunzahúa.

El mito de Hunzahúa: Cuentan que el pozo no tiene fondo, y que además, entre sus aguas hay pilares, sobre los cuales podría estar sosteniendo la ciudad de Tunja. También, que hubo un intento de secar la laguna, pero que, al momento de empezar, la ciudad empezó a temblar, por lo cual se desistió del objetivo.

Esta Leyenda de origen colombiano, cuenta que fue Hunzahúa, uno de los pocos soberanos que impusieron su dominación sobre toda la nación chibcha. Era fuerte y luchador en las batallas. Pero la ruina de aquel hombre irresistible, no la acarreó ningún enemigo, sino sus desarregladas pasiones.

Tenía Hunzahúa una hermana tan hermosa, que no pudiera haberse hallado otra como ella entre todas las doncellas chibchas. El veleidoso monarca se enamoró apasionadamente de su hermana y comunicó a su madre su determinación. Negándose la madre a dársela como esposa. Cosa insólita debió parecerle a aquella grave matrona tan insensato antojo de su hijo. Los chibchas, al menos en los dominios de Zipa, tenían prohibido el matrimonio entre parientes, hasta el segundo grado de consanguinidad, y en

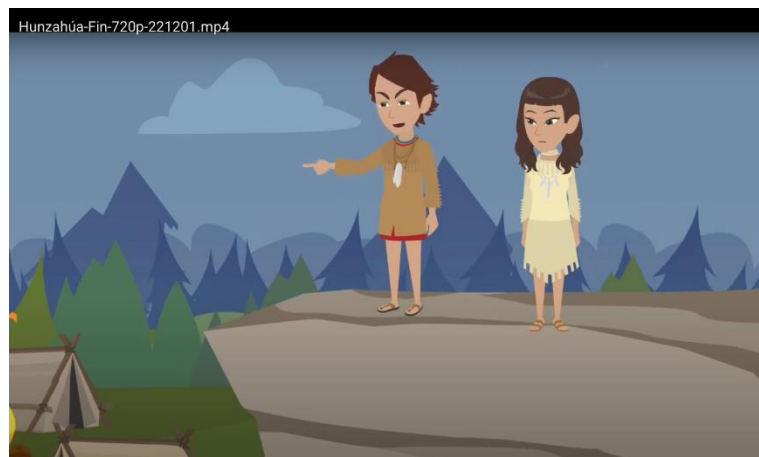
toda la nación chibcha era tan abominable el incesto, que tenía siempre por castigo la muerte.

Quedó Hunzahúa, anonadado ante la inflexible negativa de su madre. La más acerba tristeza abatió por muchos días el ánimo del soberano de los chibchas. Perdió el tino y el consejo, y prefirió huir a Chipatae, robando a su hermana de la tutela de su madre. En Chipatae la hizo su esposa. Algún tiempo después, el recuerdo de su madre desolada los forzó a volver a Tunja al hogar materno. Bien comprobó entonces la madre que los dos hijos eran esposos, montó en cólera y dispuso corregir a en su hija tan enorme escándalo con un severo castigo. Echó mano de la sana, que era el palo de revolver la chicha; la muchacha, que no era tonta, se amparó tras de la tinaja. Esquivó el tremendo garrotazo, que dio estruendosamente sobre la gacha o moya. Toda la chicha se derramó y entonces se formó el pozo de Hunzahúa, que es como en nuestros días se denomina una famosa laguna, situada al norte de la ciudad de Tunja.

Los dos desalentados hermanos ya no dudaron que solamente huyendo de palacio podrían gustar la felicidad. Abandonaron a Tunja y partieron hacia el sur, hasta Susa. Aquí se dispuso con alegría el Zaque errante a recibir de su esposa el primer fruto de aquel su gran amor tan desdichado. Pero los nuevos padres quedaron espantados, al ver que el niño recién nacido se les quedó, de pronto, ante sus ojos, convertido en piedra y quedándose como estatua.

Las imágenes a continuación son capturas del producto digital.





El objetivo es lograr realizar los mitos y leyendas mas conocidos del departamento con esta tecnología, para que a futuro y en convenio con empresas públicas y privadas se de a conocer la gran riqueza cultural que puede ofrecer Boyacá a nivel de turismo.

REFERENCIA

1. Eliade, (1962) "Mito y Realidad" recuperado de <https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/search.php?busca=mito%20y%20realidad>
2. JAVIER OCAMPO LÓPEZ. Ph. DJAVIER OCAMPO LÓPEZ. PhD, (1969) "La Música Chibcha". recuperado de <https://www.javierocampolopez.net>.
3. Lilia Montaña de Silva Celis. (1970) "Mitos, Leyendas, Tradiciones y Folclor del Lago de Tota" recuperado de <https://boyaca-colombia.jimdofree.com/boyac%C3%A1-tierra-de-mitos-y-leyendas/>
4. Gennep, (1982) "La formación de las leyendas"
5. Eugenia Villa Pose, (1993) "Mitos y Leyendas de Colombia" recuperado de <https://elibro.net/es/ereader/usta/80048>
6. Javier Ocampo. (1996) "Leyendas populares colombianas" Pag 137
7. Javier Ocampo. (2004) "Tesoros legendarios de Colombia y el mundo". Pag 189
8. Heras y Villareal, (2004) "Realidad aumentada: una tecnología en espera de usuarios" recuperada de https://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art48/jun_art48.pdf

9. Wilman Roa Franco. (2005) "Monografía y Análisis de la población macanalense" <https://boyaca-colombia.jimdofree.com/boyac%C3%A1-tierra-de-mitos-y-leyendas/>
10. Javier Ocampo. (2006) "Mitos y Leyendas latinoamericanas" Pag 129 - 136
11. William Rodolfo Torres Sanabria. (2007) "Retazos Históricos HECHOS Y GENTES Nobsa – Boyacá Alcaldía de Nobsa" recuperado de <https://boyaca-colombia.jimdofree.com/boyac%C3%A1-tierra-de-mitos-y-leyendas/>
12. Nadia Rojas, (2009) "El mito desconocido del lago de Tota" recuperado de <https://nadiarojasm.blogspot.com/2009/01/el-mito-desconocido-del-lago-de-tota.html>
13. Ernesto Valenzuela Valdivieso, (2011) "La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de la Geografía" recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4106552.pdf>
14. Javier Ocampo, (2016) "Boyacá en su historia, su cultura y su folclor" Pag 27 - 358
15. Ministerio de tecnologías de la información y las comunicaciones, (2019) "Aspectos básicos de la Industria 4.0 recuperado de https://colombiatic.mintic.gov.co/679/articles-124767_recurso_1.pdf
16. Armstrong, (2020) "Breve historia del Mito" recuperado de https://books.google.com.co/books?id=Eur_DwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq

=primeros+significados+de+mito&hl=es&sa=X&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

17. Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (2020) "Bachué y el origen del hombre" recuperado de
<https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/bogotanitos/cuenta-la-leyenda/bachue-y-el-origen-del-hombre#:~:text=Cuenta%20esta%20hermosa%20historia%20que,unos%20tres%20a%C3%B1os%20de%20edad.>