

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**  
**FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**  
**ESCUELA DE ARTES**  
**CURSO DE ESPECIALIZACIÓN “EL ARTE EN LA GESTIÓN CULTURAL”**



**“EL SALVADOR ATEMPORAL”**

**DISEÑO DE MEDIOS DIGITALES PARA LA DIFUSIÓN Y  
PROMOCIÓN DE MITOS Y LEYENDAS DE LA CULTURA  
SALVADOREÑA EN EL ÁREA METROPOLITANA DE SAN  
SALVADOR 2025.**

**PRESENTADO POR:**

MARTÍNEZ PALOMARES FERNANDO RENÉ	MP19051
GARCÍA LÓPEZ NÉSTOR IVÁN	GL18025
PINEDA PALACIOS DEBIE ALEXANDRA	PP16004

**INFORME FINAL DE RESULTADOS DEL PROYECTO  
PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADOS EN ARTES PLÁSTICAS OPCIÓN  
DISEÑO GRÁFICO.**

**MSC. VICTORIA ESTEFANÍA CALDERÓN TENORIO  
DOCENTE ASESOR**

**MSC. LUIS EDUARDO GALDÁMEZ CONTRERAS  
COORDINADOR GENERAL DE PROCESOS DE GRADUACIÓN**

**6 DE SEPTIEMBRE DEL AÑO 2025  
CIUDAD UNIVERSITARIA, SAN SALVADOR, EL SALVADOR**

## **AUTORIDADES UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR**

### **RECTOR**

Ing. Juan Rosa Quintanilla Quintanilla

### **VICERRECTOR ACADÉMICO**

Dra. Evelyn Beatriz Farfán

### **VICERRECTOR ADMINISTRATIVO**

MSC. Roger Armando Arias Alvarado

### **SECRETARIO GENERAL**

Lic. Pedro Rosalío Escobar Castaneda

## **AUTORIDADES FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES**

### **DECANO**

MSC. Julio César Grande Rivera

### **VICEDECANA**

MSC. María Blas Cruz Jurado

### **SECRETARIA**

MSC. Natividad de la Mercedes Teshé Padilla

## **AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES**

### **DIRECTOR ESCUELA DE ARTES**

Lic. Miguel Ángel Mira Mira

### **COORDINADOR DE PROCESOS DE GRADUACIÓN**

Lic. Luis Eduardo Galdámez Contreras

### **DOCENTE DIRECTORA**

Mtra. Victoria Estefanía Calderón Tenorio

## **AGRADECIMIENTOS**

Quiero manifestar mi más sincero y profundo agradecimiento a la Universidad de El Salvador, institución que ha sido el pilar de mi formación académica y personal. Gracias a su visión de desarrollo integral y a la calidad de sus recursos —bibliográficos, tecnológicos y de infraestructura— he podido acceder a un entorno propicio para el aprendizaje y la investigación. Agradezco también a la administración y al personal de apoyo por velar siempre por el bienestar estudiantil, facilitando cada trámite y brindando espacios de intercambio cultural y científico que enriquecieron esta etapa de perfeccionamiento profesional.

Fernando Martínez

Expreso mis más sinceros agradecimientos a todas las personas e instituciones que hicieron posible la realización de este trabajo. A mi familia, por estar siempre brindándome su constante apoyo, su amor incondicional y por acompañarme en cada paso de este camino académico. A Michelle, por su valiosa compañía durante las actividades de campo. A nuestra alma mater, por brindarnos el espacio para formarnos como profesionales. Y a los docentes, por ser guías en este proceso, por su dedicación, y por compartir su conocimiento con generosidad y vocación.

Gracias a todos los que, de una u otra forma, fueron parte de este logro.

Néstor García

Agradezco a Dios por darme la fortaleza para culminar esta etapa, y a mis padres por su apoyo económico, moral y espiritual, pilares fundamentales en este logro. Gracias a mi familia y amigos por creer en mí y acompañarme en cada paso. A Fernando Javier, por su colaboración en el proyecto y sus aportes en edición, los cuales fueron clave para el desarrollo del trabajo. A nuestra alma máter y a todos los docentes que me formaron, en especial a quien me acompañó como asesora de tesis, por su guía, paciencia y compromiso. Este logro es fruto del esfuerzo colectivo, la fe y la perseverancia.

Debie Pineda

### **Trabajo de grado presentado por:**

Fernando Martínez, Néstor García y Debie Pineda, Escuela de Artes, Facultad de Ciencias y Humanidades, Universidad de El Salvador.

## **RESUMEN**

*Palabras clave:* mitos y leyendas; patrimonio cultural inmaterial; digitalización cultural; educación patrimonial; identidad nacional; difusión digital.

El presente documento reúne el informe final del proyecto “El Salvador Atemporal”, el cual incluye el contexto general y diagnóstico de la problemática cultural, los objetivos propuestos, la fundamentación teórica, la descripción de las actividades realizadas, la evaluación de resultados, así como las conclusiones, recomendaciones y propuestas de continuidad.

El proyecto surge como respuesta a la pérdida de interés de las nuevas generaciones en los mitos y leyendas salvadoreñas, identificada en un alto porcentaje de niñez y juventud del área metropolitana de San Salvador. Factores como la falta de inclusión en el sistema educativo, el cierre de espacios culturales y el predominio de contenidos globalizados en redes sociales han provocado una desconexión con el patrimonio oral del país. Con el objetivo de difundir y revalorizar los mitos y leyendas mediante medios digitales, se desarrollaron dos líneas de acción: talleres culturales presenciales en alianza con Fundación Parque Cuscatlán (FUNDAPARC) y la creación de contenido digital multiplataforma. En los talleres participaron niños y jóvenes que, a través de dinámicas, narraciones escénicas y audiovisuales, conocieron leyendas emblemáticas como La Siguanaba, El Cipitío, El Cadejo, La Carreta Chillona. Paralelamente, se difundieron ilustraciones, videos narrativos y publicaciones interactivas en redes sociales, acompañados de una línea inicial de merchandising cultural para reforzar el sentido de pertenencia.

Los resultados fueron altamente positivos, logrando despertar el interés de los participantes, generar interacción en plataformas digitales y abrir espacios de diálogo intergeneracional. El proyecto impactó en tres dimensiones principales: cultural, al revitalizar el patrimonio inmaterial; educativa, al implementar metodologías participativas e innovadoras; y social, al fortalecer los vínculos comunitarios.

Finalmente, se plantea la continuidad del proyecto a través de la elaboración de una guía metodológica para replicar talleres, la creación de una red de voluntarios culturales, el desarrollo de podcasts y colecciones editoriales, así como alianzas con instituciones educativas.

En síntesis, El Salvador Atemporal constituye un puente entre lo ancestral y lo digital, garantizando la preservación de las narraciones tradicionales y consolidando su valor como parte esencial de la identidad cultural salvadoreña.

## **ABSTRACT**

*Keywords: myths and legends; intangible cultural heritage; cultural digitization; heritage education; national identity; digital dissemination.*

This document presents the final report of the project “El Salvador Atemporal”, which includes the general context and cultural diagnosis, proposed objectives, theoretical foundation, description of activities, evaluation of results, as well as conclusions, recommendations, and proposals for continuity.

The project arises in response to the loss of interest among new generations in Salvadoran myths and legends, identified in a high percentage of children and youth in the metropolitan area of San Salvador. Factors such as the lack of inclusion in the educational system, the closure of cultural spaces, and the predominance of globalized content on social media have led to a disconnection from the nation’s oral and intangible heritage.

With the objective of disseminating and revaluing myths and legends through digital media, two lines of action were implemented: cultural workshops in collaboration with Cuscatlán Park Foundation (FUNDAPARC) and the creation of digital multiplatform content. The workshops engaged children and young people through dynamics, staged narrations, and audiovisual resources focused on emblematic legends such as La Siguanaba, El Cipitío, El Cadejo, La Carreta Chillona, and Chasca, la Virgen del Agua. In parallel, digital illustrations, narrative videos, and interactive posts were shared on social media, complemented by an initial line of cultural merchandising to reinforce identity and belonging.

The results were highly positive, generating interest among participants, promoting interaction on digital platforms, and fostering intergenerational dialogue. The project created an impact in three main dimensions: cultural, by revitalizing intangible heritage; educational, by implementing participatory and innovative methodologies; and social, by strengthening community ties.

In conclusion, El Salvador Atemporal represents a bridge between the ancestral and the digital, ensuring the preservation of traditional narratives and consolidating their value as an essential part of Salvadoran cultural identity.

# ÍNDICE

HOJA DE AUTORIDADES.....	I
AGRADECIMIENTOS .....	II
RESUMEN .....	III
ABSTRACT .....	IV
ÍNDICE .....	V
ÍNDICE DE FIGURAS .....	VI
INTRODUCCIÓN .....	1
I. CONTEXTO GENERAL .....	2
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO.....	2
1.2 PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES .....	3
II. OBJETIVOS.....	5
2.1 GENERAL.....	5
2.2 ESPECÍFICOS.....	5
III. CONTENIDO GENERAL.....	6
3.1 FUNDAMENTACIÓN.....	6
3.2 DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA	
-CULTURAL .....	10
IV. EJECUCIÓN DEL PROYECTO.....	12
4.1 ACTIVIDADES REALIZADAS.....	24
4.2 EVALUACIÓN DE RESULTADOS.....	29
V. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO.....	32
VI. RECOMENDACIONES.....	34
BIBLIOGRAFÍA .....	35
ANEXOS.....	36

## ÍNDICE DE FIGURAS

1. Figura 1. Salón “El Trébol Cultural”, ubicado en el Parque Cuscatlán, San Salvador,.....	13
2. Figura 2. Salón “El Trébol Cultural”, ubicado en el Parque Cuscatlán, San Salvador.....	13
3. Diagrama 1. Infografía sobre las etapas de la investigación del proyecto.....	16
4. Tabla 1. Actividades y tareas, métodos y técnicas.....	19
5. Tabla 2. Cronograma de actividades.....	21
6. Figura 3: Fotografías del primer taller del proyecto “SV Atemporal”, inaugurado en El Parque Cuscatlán el 31 de mayo de 2025.....	24
7. Figura 4: Fotografías del segundo taller del proyecto “SV Atemporal”, en El Parque Cuscatlán el 26 de julio de 2025.....	25
8. Figura 5: Sitio Web oficial de El Salvador Atemporal.....	26
9. Figura 6: Facebook oficial de El Salvador Atemporal.....	26
10. Figura 7: Instagram de El Salvador Atemporal.....	27
11. Figura 8: YouTube oficial de El Salvador Atemporal.....	28
12. Figura 9: YouTube oficial de El Salvador Atemporal.....	28

## INTRODUCCIÓN

El patrimonio cultural intangible constituye una de las expresiones más valiosas de la identidad de los pueblos, ya que transmite valores, saberes y memorias colectivas que han perdurado a través de generaciones. En El Salvador, los mitos y leyendas forman parte fundamental de esa herencia, pues relatan visiones del mundo, fenómenos naturales y enseñanzas morales que han nutrido la tradición oral desde tiempos ancestrales. Personajes como La Siguanaba, El Cipitío o El Cadejo son más que simples relatos fantásticos: representan símbolos de identidad que han acompañado a comunidades enteras en su vida cotidiana y en sus procesos de formación cultural.

No obstante, en la actualidad estas narraciones se encuentran en riesgo de ser olvidadas. El impacto de la globalización, la predominancia de contenidos digitales desvinculados de la identidad nacional y la falta de espacios de transmisión cultural han contribuido al desinterés de las nuevas generaciones por las tradiciones orales salvadoreñas. Este fenómeno refleja una problemática mayor: la progresiva desconexión entre los jóvenes y el patrimonio cultural del país, lo que amenaza con debilitar los lazos de pertenencia y la memoria histórica.

Frente a esta situación, el proyecto “El Salvador Atemporal” surge como una iniciativa académica y cultural que busca revitalizar los mitos y leyendas a través de estrategias digitales y educativas innovadoras. La propuesta plantea que los medios de comunicación contemporáneos, particularmente las plataformas digitales, pueden convertirse en aliados para la preservación y promoción del patrimonio intangible, acercando a niños y jóvenes a las historias que han definido la identidad salvadoreña.

El documento se estructura en distintos apartados que permiten comprender tanto la justificación y fundamentación del proyecto, como su ejecución y resultados. En primer lugar, se aborda el contexto cultural y la problemática detectada; posteriormente, se detallan los objetivos, el marco teórico y las estrategias metodológicas aplicadas. La sección central describe las actividades realizadas y los productos generados, mientras que las conclusiones y recomendaciones finales buscan proyectar la continuidad del proyecto como modelo replicable para otras iniciativas culturales.

De esta manera, El Salvador Atemporal no se limita a un ejercicio académico, sino que constituye una aportación práctica al rescate de la memoria cultural salvadoreña, mostrando que es posible tender un puente entre tradición y modernidad, entre lo ancestral y lo digital.

# 1. CONTEXTO GENERAL

## 1.1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Los beneficiarios del proyecto están conformados por un grupo de 20 a 25 niños (de 8 a 14 años) que participarán en el taller que será objetivo de campañas de culturización y difusión del arte nacional impartido por los gestores culturales de la mano de Fundación Parque Cuscatlán (FUNDAPARC) quienes serán de apoyo ofreciendo sin fines de lucro su infraestructura, mobiliario, recursos tecnológicos y botellas con agua. El proyecto busca expandir su alcance más allá de los talleres, utilizando las redes sociales de la fundación y nuestro sitio web.

Con el apoyo logístico de la fundación, el taller para la inauguración del proyecto “El Salvador Atemporal” se desarrollará en el espacio que la fundación brindará, en las infraestructuras del parque, específicamente en el Salón 2 del Trébol Cultural, ubicado en el Parque Cuscatlán, 25 Avenida Sur y, alameda Roosevelt, 25ª av. Sur, 6ª - 10.ª calle Poniente, San Salvador

Se buscará crear un impacto en los usuarios de redes sociales que siguen las cuentas oficiales de la fundación y los seguidores del proyecto “El Salvador Atemporal” -específicamente internautas activos de Instagram, Facebook, YouTube y TikTok-, que van desde los niños con acceso a internet (desde 8 a 12 años), jóvenes (hasta los 24 años), hasta los adultos y personas mayores que pasan su tiempo en redes sociales (mayores de edad) y personas interesadas en la cultura y el arte (cualquier persona con curiosidad, pasión por el arte y la identidad nacional); teniendo en cuenta que actualmente los medios digitales son nuevos agentes culturales, que se deben tomar en cuenta para alcanzar a las nuevas generaciones.

## 1.2. PROBLEMÁTICA Y ANTECEDENTES

Figuras nacionales como Pedro Geoffroy Rivas -renombrado antropólogo, poeta y lingüista salvadoreño- incluye aportes claves como obras sobre mitos, leyendas y la cosmovisión de los pueblos indígenas en El Salvador. Rivas, además de sus estudios sobre toponimia náhuat y gramática del náhuat de Cuscatlán, investigó y reflejó en su poesía temas referentes a la memoria colectiva, las leyendas y las narrativas transmitidas oralmente, contribuyendo a rescatar un tejido cultural que se encuentra en el imaginario popular . Su enfoque integrador, que fusiona rigor académico y sensibilidad poética, enriquece nuestra investigación sobre la problemática cultural y reafirma la importancia de considerar los mitos y leyendas como elementos vivos de la identidad nacional.

Se ha identificado una grave problemática de percepción cultural entre la niñez salvadoreña, reflejada en un 78.2 % de desconocimiento de los principales mitos y leyendas nacionales. Con base en el estudio obtenido sobre la población actual, de la mano de los datos recopilados por los talleres de Fundación Parque Cuscatlán (FUNDAPARC) y la población que participa en dichos proyectos, se ha logrado determinar que existe un grave problema de percepción cultural en la sociedad moderna, que se ve reflejado en el desinterés cultural y la ignorancia social e histórica por los componentes clave que conforman la identidad cultural de El Salvador -no solo los mitos y leyendas, sino también el arte y la literatura nacional.-

En la recopilación de datos se pueden apreciar un porcentaje alto de niños que no conocen más de 3 mitos y leyendas, por lo cual, hay una delicada e importante carencia de interés y curiosidad por parte de las nuevas generaciones hacia los mitos y leyendas salvadoreñas. Este efecto negativo reflejado en la poca disposición y el desapego hacia la cultura nacional es causado por aspectos como la falta de desarrollo en el sistema educativo y en plan educacional; el daño causado por el mal contenido de entretenimiento de las redes sociales y los medios digitales, de la mano de la desinformación que ha causado una cierta transculturación que da más visibilidad a problemáticas y

temas externos al país y de otras regiones, dejando de lado e invisibilizando las costumbres y tradiciones salvadoreñas.

El continuo desinterés por la cultura nacional, alimentado por la falta de desarrollo en el plan educativo poco a poco van permitiendo no solo que se altere la identidad cultural gracias a la transculturización, sino también que las nuevas generaciones se vean más atraídas por tradiciones y temas externos más que por la riqueza cultural nacional. Diversos estudios, como los realizados por la Dirección Nacional de Patrimonio Cultural del Ministerio de Cultura de El Salvador, han señalado una disminución en la transmisión oral de tradiciones y una creciente desvinculación de los jóvenes con las raíces culturales del país. Proyectos como *Titajtakezakan* en Santo Domingo de Guzmán y esfuerzos comunitarios en Nahuizalco han intentado frenar esta pérdida mediante talleres culturales y recopilaciones de relatos indígenas, pero estos esfuerzos aún son limitados en alcance y permanencia.

Considerando lo anterior, es de extremo interés y deseo no solo revivir el interés por el arte y la cultura nacional, sino también despertar la curiosidad y el amor por los mitos y las leyendas de la población actual como un intento de restablecer la importancia que algún día gozaron dichas historias y narraciones, a través de un proyecto que involucre la participación de un sitio web, reviviendo la cultura nacional especialmente los mitos y leyendas transformados a la nueva era digital, de la mano de FUNDAPARC y demás organizaciones interesadas.

## **2. OBJETIVOS.**

### **2.1 OBJETIVO GENERAL.**

Difundir mitos y leyendas salvadoreñas a través de medios digitales, fomentando la participación social y fortaleciendo el impacto cultural contemporáneo.

### **2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.**

- Fomentar el orgullo nacional enfocado en el fortalecimiento de la identidad cultural, desde un punto de vista artístico a través de la promoción del arte nacional por medios digitales.
- Impulsar el uso de las redes sociales como escenario de narración colectiva, en donde usuarios puedan contar, ilustrar o reinterpretar mitos y leyendas desde su propia visión cultural.
- Desarrollar contenido visual para la implementación de métodos y técnicas educativas que busquen preservar la memoria de los mitos y las leyendas para las nuevas generaciones.
- Realizar contenido educativo y creativo a través de las redes sociales como herramienta educativa para la difusión y preservación de los mitos y leyendas.
- Desarrollar una identidad visual que unifique la narrativa cultural, utilizando símbolos, colores y estilos que representen la riqueza de los mitos y leyendas locales, fortaleciendo el sentido de pertenencia.

## CONTENIDO GENERAL

### 3.1. FUNDAMENTACIÓN

El Salvador posee una riqueza cultural invaluable representada en sus mitos y leyendas, relatos que han sido transmitidos de generación en generación como parte del patrimonio oral de nuestras comunidades. Sin embargo, en la actualidad, estos relatos enfrentan un proceso de desaparición progresiva debido a la pérdida de interés de las nuevas generaciones, la escasa difusión en espacios educativos y el predominio de contenidos globalizados en los medios digitales. Esta situación amenaza con borrar parte de la identidad cultural salvadoreña, debilitando los lazos con nuestras raíces. Ante este panorama, el proyecto *El Salvador Atemporal* surge como una iniciativa que busca rescatar y revitalizar estos relatos ancestrales mediante herramientas digitales y espacios educativos creativos, acercando a niños y jóvenes a sus tradiciones de forma innovadora y accesible.

El patrimonio cultural comprende la herencia material e inmaterial de una comunidad que es transmitida a través del tiempo, consolidándose como emblema de identidad y memoria colectiva. Incluye edificaciones, objetos, tradiciones, rituales, música, arte, así como narrativas orales que reflejan valores, saberes y creencias de un pueblo. La UNESCO reconoce la importancia de preservar tanto el patrimonio tangible como el intangible, con especial atención a las tradiciones orales, entre las que se encuentran mitos y leyendas. En El Salvador, el patrimonio cultural intangible está profundamente enraizado en la tradición oral: mitos, leyendas, cuentos y rituales formativos que han sido transmitidos de generación en generación, enriquecidos por la fusión entre las culturas precolombinas (mayas, pipiles, nahuas) y la influencia colonial. Estas historias explican el origen del mundo, fenómenos naturales (como lluvia o terremotos), y contienen enseñanzas morales y éticas, siendo considerados vehículos de sabiduría ancestral.

Los mitos y leyendas salvadoreñas —como la Siguanaba, el Cipitío, el Cadejo, la Cuyancúa y el Justo Juez de la noche— son más que relatos de fantasía: representan expresiones simbólicas que reforzaron normas sociales, marcaron espacios geográficos (ríos, caminos, montañas) y dieron sentido a la experiencia comunitaria. Además, han nutrido la literatura, las artes visuales y las prácticas educativas, sirviendo como fuente de inspiración y fortaleciendo el sentido de pertenencia .

La propia Convención de la UNESCO para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial destaca la necesidad de reforzar la educación formal en torno a mitos, leyendas y tradiciones para contrarrestar la pérdida de conocimiento en las nuevas generaciones. En base a lo anterior, se puede estimar que aproximadamente un 80 % de los niños y niñas en el área de San Salvador no conocen la totalidad de los mitos y leyendas nacionales (es decir, ignoran alguno o varios relatos clave). Este rango (70–80 %) es coherente con las estimaciones de especialistas en educación formal y patrimonial, quienes consideran que solo entre un 20 % y 30 % de la niñez tiene un conocimiento completo o casi completo sobre los mitos y las leyendas nacionales.

El patrimonio inmaterial no es un añadido anecdótico, sino el tejido que conecta generaciones y fortalece la identidad colectiva. Estudios señalan que su protección promueve nuevas formas de cohesión y desarrollo comunitario; su desaparición, en cambio, conduce a procesos de homogeneización cultural, erosiona la memoria colectiva y enriquece el potencial de turismo cultural y las industrias creativas

Se percibe un pobre desarrollo y una grave falta de recursos en el ámbito educativo y de desarrollo cultural. Inclusive llegar a casos como el cierre de 68 casas culturales, talleres y escuelas de arte en el país (como la Casa de La Cultura en Panchimalco y su clausura, que impactó fuertemente en la organización de eventos y fiestas patrimoniales de las que gozaban los locales y turistas) que eran parte de las encargadas de preservar los mitos y leyendas de forma

municipal. El cierre de 68 casas culturales, talleres y escuelas de arte en El Salvador ejemplifica cómo las restricciones presupuestarias y la falta de políticas culturales robustas agravan esta crisis. A escala mundial, patrones similares de recortes en cultura y educación profundizan la brecha intergeneracional, poniendo en riesgo la supervivencia de mitos y leyendas que, de otro modo, podrían seguir vivas en la memoria y en la voz de las comunidades.

Según el Atlas de las Lenguas del Mundo en Peligro de la UNESCO, se hablan actualmente 6,700 idiomas, de los cuales aproximadamente un 40% está en peligro de desaparecer. Dado que muchos mitos y leyendas se transmiten exclusivamente en dialectos o variedades locales, la pérdida de una lengua equivale a la desaparición de narrativas únicas e irrepetibles.

Parte del objetivo es aportar en la preservación de las narrativas y costumbres nacionales como son los mitos y las leyendas mediante un proyecto por medios digitales -contribuyendo a digitalizar la memoria cultural y transformar el método de preservación de la cultura para pasar de su difusión tradicional (oral y escrita) a la nueva metodología digital-, que alimente el interés y reviva el deseo de las nuevas generaciones (tanto como de las actuales con acceso de internet) por la riqueza de la cultura salvadoreña.

De esa forma se llevará a cabo un taller de difusión cultural (específicamente de mitos y leyendas) donde se dará apertura a generar un interés colectivo por las nuevas generaciones por medio del sitio web y las redes sociales (El proyecto “El Salvador Atemporal”) que implementará los mitos y leyendas de forma digital de manera que llamen la atención de las nuevas generaciones y parte de las actuales.

En síntesis, el rescate y preservación del patrimonio intangible salvadoreño a través de medios digitales representa una estrategia necesaria y urgente para salvaguardar la identidad nacional frente a la globalización cultural.

Los mitos y leyendas de El Salvador constituyen un elemento esencial del patrimonio cultural del país, transmitiendo valores, creencias y visiones del mundo heredadas desde las culturas originarias hasta la actualidad. Estas narraciones, muchas de ellas con raíces en la mitología pipil, no solo explican fenómenos naturales o históricos, sino que también refuerzan la identidad y la memoria colectiva de las comunidades.

En la actualidad, el desinterés de las nuevas generaciones y el impacto de la globalización amenazan con hacer desaparecer este acervo oral. Frente a ello, plataformas digitales como **YouTube** ofrecen una oportunidad clave para su rescate y preservación. A través de recursos audiovisuales, es posible revitalizar estos relatos, haciéndolos atractivos y accesibles para un público más amplio.

### **3.2. DESAFÍOS Y ESTRATEGIAS DE LA GESTIÓN ARTÍSTICA CULTURAL**

Se lleva de la mano una serie de talleres culturales junto con FUNDAPARC, que brindan su ayuda para:

Difundir mitos y leyendas salvadoreñas mediante YouTube, no solo promueve el conocimiento de la cultura local, sino que también contribuye al fortalecimiento del sentido de pertenencia, al impulso del turismo cultural y a la educación en valores. Este tipo de proyectos fomenta la creatividad, la reflexión y el orgullo por las raíces, adaptando la tradición oral a los lenguajes digitales del presente.

Las principales dificultades y desafíos de revivir el interés por los mitos y leyendas salvadoreñas a través de medios digitales se componen por la brecha de acceso, los desafíos de representación y la adaptación narrativa digital.

- a) Brecha digital y acceso desigual: En El Salvador, aproximadamente la mitad de la población carece de acceso a internet constante o de calidad, y muchos enfrentan el alto costo de acceso y baja conectividad. Esto limita la capacidad de llegar con contenidos culturales a segmentos amplios, especialmente en zonas rurales o comunidades con menor acceso tecnológico. Para superar este obstáculo, es imprescindible diseñar estrategias que incluyan formatos ligeros y de bajo consumo de datos (por ejemplo, versiones simplificadas en redes sociales o versiones offline para comunidades), así como campañas de alfabetización digital.
- b) Autenticidad, representación cultural y resistencia local. Aunque los medios digitales ofrecen oportunidad de visibilidad global, existe el riesgo de simplificar o deformar el contenido original de los mitos y leyendas. La digitalización cultural plantea dilemas críticos sobre la autenticidad y el control cultural, ya que quienes llevan estos relatos a plataformas como TikTok o YouTube pueden ser percibidos como foráneos o distantes de las raíces locales. Además, algunas autoridades o públicos pueden ver con escepticismo estas tradiciones, tildándolas de supersticiones o entorpecedoras del progreso, según investigaciones en contextos

centroamericanos. Será necesario adoptar enfoques colaborativos y respetuosos que integren a narradores locales, académicos y portadores culturales, garantizando representaciones fieles y empoderando a las comunidades.

- c) Captación de atención y adaptación a formatos digitales. Las redes sociales y plataformas como TikTok funcionan bajo lógicas de contenido breve, visual y altamente competitivo. Esto implica un desafío para contar mitos y leyendas que suelen tener tramas complejas, matices simbólicos y exigencias narrativas de profundidad. Existe una tensión entre la necesidad de atractivo inmediato (clicks, visualizaciones) y la riqueza cultural del contenido tradicional . Para abordarlo, es clave combinar narrativas cautivantes (animaciones, dramatizaciones, episodios serializados) con formatos educativos estilo “edutainment”, promoviendo interacción (comentarios, retos, remixes) y reforzando la autenticidad con aportes de historiadores, antropólogos o portadores de las leyendas.

#### 4. EJECUCIÓN DEL PROYECTO

Esta sección del documento describe los principales componentes del proyecto “El Salvador Atemporal”, enfocado en la preservación y difusión digital de los mitos y leyendas salvadoreñas. Se genera la creación de material didáctico, visual, audiovisual y contenido educativo, así como una línea inicial de productos de merchandising. Se destaca como aporte original el uso de medios digitales como herramientas clave para revitalizar el patrimonio cultural, haciéndolo accesible y atractivo para nuevas generaciones. El proyecto incluye la realización de dos talleres interactivos con niños que serán documentados para generar contenido educativo en redes sociales, filmado en espacios culturales emblemáticos.

A nivel cultural y educativo, el impacto esperado es la revalorización de las raíces identitarias, la digitalización de saberes ancestrales y su alcance tanto local como internacional. Finalmente, se detalla la participación de gestores culturales, artistas y educadores que aportarán su experiencia para fortalecer el enfoque pedagógico, creativo y técnico del proyecto.

##### 1. Productos esperados:

Material didáctico digital (para el taller), contenido visual, audiovisual, ilustraciones artísticas, ediciones de videos informativos, videos recreativos, publicaciones educativas y todo lo relacionado a mitos y leyendas (para los medios digitales).

Adicionalmente se agregará una primera edición de diseños de merchandising del proyecto “El Salvador Atemporal”.

##### 2. Aportes originales del proyecto:

Este proyecto busca aportar en la preservación y promoción del patrimonio cultural y la importancia ante la identidad social que representan los mitos y leyendas salvadoreñas, ya que los medios digitales son los nuevos agentes culturales que impulsarán el proyecto, generando una innovación educativa e innovando digitalmente, utilizando estos recursos para mantener vivas las narrativas

tradicionales, haciendo que sean accesibles, atractivas y significativas para las nuevas generaciones.

### 3. Proceso de creación:

El taller se llevará a cabo el sábado 31 de mayo a las 3:00 pm en el Parque Cuscatlán (**Figura 1**) específicamente en el Salón 2 del Trébol Cultural (**Figura 2**)



*Figura 1. Salón "El Trébol Cultural", ubicado en el Parque Cuscatlán, San Salvador, San Salvador.  
Fuente: Wikipedia Commons - Parque Cuscatlán.  
([https://es.wikipedia.org/wiki/Parque\\_Cuscatl%C3%A1n](https://es.wikipedia.org/wiki/Parque_Cuscatl%C3%A1n)) 2019.*



*Figura 2. Salón "El Trébol Cultural",  
ubicado en el Parque Cuscatlán, San Salvador,  
San Salvador. Fuente: Elaboración propia.*

El taller empezará con preguntas y actividades rompe hielo para incitar a la participación e interacción entre los niños; luego se proyectará un video narrativo sobre mitos salvadoreños; al terminar este se hará un breve foro donde se cree un espacio de participación para que los niños interactúen entre ellos y dialoguen de lo aprendido. Posteriormente, se explicará la importancia de los mitos y leyendas para la identidad cultural salvadoreña; finalmente, el taller culminará con una actividad para incentivar la participación de los niños con un premio final. A lo largo de todo el taller se entregará refrigerio y material didáctico como brochurs e ilustraciones.

Todo el taller será documentado audiovisualmente para utilizar ese material como contenido para la retroalimentación de las redes sociales (material del cual se podrán sacar videos cortos, shorts, reels, tiktoks).

El contenido auténtico para el sitio web y medios de comunicación que se generará se filmará en diferentes ubicaciones como parques, centros históricos, y áreas culturales, para incentivar la importancia de estos. Finalmente, se editará todo el contenido de forma entretenida y educativa para difundirlo por los medios digitales.

Posterior a la edición y creación de contenido, se publicará de la mano el lanzamiento de merchandaising.

#### 4. Impacto:

A nivel cultural, se creará una revalorización local en comunidades. Se promoverá el orgullo por las propias raíces y reforzará la identidad colectiva, especialmente en contextos donde estas historias han sido marginadas. Esto generará una lucha contra la homogeneización cultural: pues la difusión digital de estos relatos ayuda a contrarrestar la pérdida de diversidad cultural provocada por la globalización.

Contribuirá como preservación del patrimonio cultural al digitalizar y difundir mitos y leyendas, permitiendo conservar relatos ancestrales que de otro modo podrían perderse con el paso del tiempo, especialmente aquellos transmitidos de forma oral. Asimismo, aportará a una accesibilidad global a través de plataformas

digitales (páginas web, redes sociales, podcasts, videos animados, etc.), estas narrativas pueden llegar a audiencias más amplias, cruzando fronteras y generando interés internacional por las culturas locales. Además, sirve como actualización y reinterpretación creativa pues los medios digitales permiten presentar estas historias de forma interactiva, audiovisual o incluso inmersiva (como en realidad virtual o videojuegos), facilitando nuevas formas de conexión emocional con el contenido.

A nivel educativo, servirá como recuperación de saberes tradicionales y autóctonos, pues facilita el diálogo entre saberes ancestrales y contemporáneos, integrando estos relatos al discurso académico moderno como lo es la digitalización.

La importancia que esto tendrá fuera del país, gracias a los medios digitales y el sitio web será, el alcance para extranjeros y hermanos salvadoreños que residen fuera del país.

##### 5. Creadores que participan en el proyecto:

En el proyecto participan los gestores culturales, cuya responsabilidad es organizar el taller y desarrollar el contexto referente a la preservación del patrimonio cultural que representan los mitos y las leyendas salvadoreñas, además se acompañará a los participantes a obtener una experiencia que les motivará a conservar los mitos y leyendas de forma generacional.

La gestora cultural, Claudia Jiménez, del parque Cuscatlán será la encargada de brindarnos sus conocimientos acerca de la importancia de la digitalización de la identidad cultural salvadoreña. Enseñará cómo los niños disfrutaban de los personajes fantásticos como parte de su imaginación activa.

## ETAPAS DEL PROYECTO

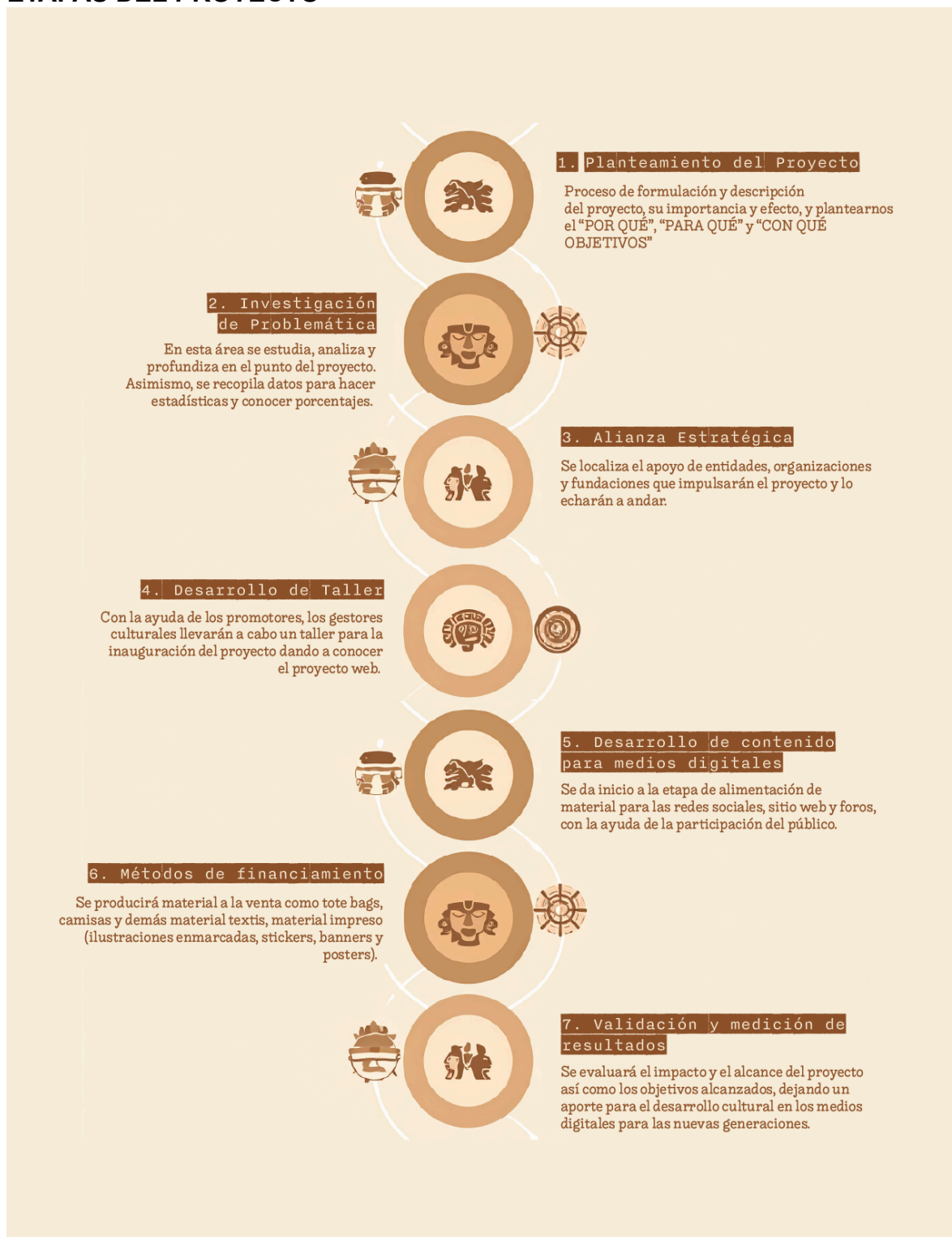


Diagrama 1. Infografía sobre las etapas de la investigación del proyecto.

Fuente: Elaboración propia.

### 1. Planteamiento del Proyecto:

Para el inicio del proyecto se plantea la problemática a tratar, que en este caso sería el escaso conocimiento cultural que tienen las nuevas generaciones ante los mitos y leyendas salvadoreñas. De igual forma, se formulan las razones y objetivos del proyecto que se pretende alcanzar. Para ello es propuesta una respuesta ante dicha problemática, que sería el desarrollo del taller que consistirán en difundir los mitos y leyendas de forma digital.

### 2. Investigación del Problema:

En esta etapa se estudia a profundidad la problemática central, recopilando toda la información posible, su veracidad, porcentajes y estadísticas; el impacto cultural y la importancia que tienen los mitos y las leyendas a nivel nacional e impulsamos su difusión y transmisión en la sociedad. Con toda la información se empezará a desarrollar el proyecto como respuesta ante dicha problemática, adaptando los métodos y técnicas para cumplir con el objetivo final.

### 3. Alianza Estratégica:

Después de la búsqueda del apoyo de fundaciones, organizaciones y entidades para el desarrollo del proyecto, se lograría conseguir la ayuda de Fundación Parque Cuscatlán (FUNDAPARC) como principal vínculo que ayudará a desarrollar los talleres culturales e impulsar el proyecto de medios digitales.

### 4. Desarrollo del Taller:

Se llevará a cabo un taller con la finalidad de promover y preservar el patrimonio cultural y la importancia histórica que tienen los mitos y las leyendas, adaptándose al nuevo entorno digital. Presentando actividades recreativas y educativas como: charlas sobre la importancia de los mitos y leyendas, videos narrados, actividades rompe-hielos y la participación de los niños y la interacción entre ellos.

#### 5. Desarrollo de contenidos para Medios Digitales:

Implica el proceso artístico de la creación de material visual, audiovisual y físico que alimentarán los medios digitales del proyecto. Nos referimos a ilustraciones artísticas, ediciones de videos informativos, videos recreativos, publicaciones educativas, y todo lo relacionado a mitos y leyendas publicado en medios digitales para aprovechar su alcance y fama en la actualidad.

#### 6. Métodos de financiamiento:

De igual forma, se creará y producirá merchandising y demás material a la venta con el objetivo de recuperar fondos y reinvertirlos en el desarrollo del mismo proyecto. Productos como camisetas, gorras, tote bags, bolsas de manta; también material impreso como ilustraciones enmarcadas, stickers y pegatinas, banners y posters de ilustraciones impresas, entre otros productos. De esta forma ayudará a fortalecer la identidad cultural del país a través de mitos y leyendas dadas a conocer por estos productos innovadores

#### 7. Validación y medición de resultados:

Se examinará y verificará todo el desarrollo del proyecto de inicio a fin, se evaluarán todos los puntos y aplicaciones, así como también el alcance de las metas, objetivos y el impacto o efecto que tuvo desde un enfoque cultural y social hacia el aporte brindado para el patrimonio cultural y la preservación de los mitos y las leyendas. Asimismo, los resultados y conclusiones se entregarán y orientarán para el uso de los nuevos talleres y demás proyectos educativos de FUNDAPARC, para que de esta forma, el proyecto “El Salvador Atemporal” pueda seguir resonando en más actividades y talleres de la mano que siga funcionando de manera virtual y expandiéndose con el paso del tiempo y los avances del mismo.

Para una mejor distribución de las gestiones realizadas se detallan los pasos a seguir, tiempos, responsables y cronograma de actividades que permiten una mejor comprensión del proyecto y su desarrollo.

**( ver *Tabla 1* y *Tabla 2* )**

No.	Etapas	Actividades	Responsables	Duración
1.	Investigación y Recolección de Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Selección de leyendas representativas para la digitalización.</li> <li>● Documentación esencial para la fundamentación del problema</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Néstor Iván García López</li> <li>● Debie Alexandra Pineda Palacios</li> <li>● Fernando Rene Martínez Palomares</li> </ul>	<b>3 semanas</b>
2.	Acercamiento a la fundación	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Búsqueda y creación de conexiones con personas encargadas de la fundación que ayudaran a difundir el proyecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fernando Rene Martínez Palomares</li> <li>● Néstor Iván García López</li> <li>● Debie Alexandra Pineda</li> </ul>	<b>2 Semanas</b>
3.	Desarrollo del Material Didáctico y Creativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Guionización y diseño de contenidos (textuales, visuales y audiovisuales).</li> <li>● Producción de ilustraciones, infografías y animaciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fernando Rene Martínez Palomares</li> <li>● Néstor Iván García López</li> <li>● Debie Alexandra Pineda</li> </ul>	<b>6 Semanas</b>
4.	Difusión Digital y Publicación	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Creación de una plataforma web y presencia en redes sociales.</li> <li>● Publicación de contenidos en formatos accesibles y atractivos.</li> <li>● Campaña digital de lanzamiento y</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fernando Rene Martínez Palomares</li> <li>● Néstor Iván García López</li> <li>● Debie Alexandra Pineda</li> </ul>	<b>2 Meses</b>

		promoción del proyecto.		
5.	Implementación del Taller Interactivo	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ejecución del taller con dinámicas participativas.</li> <li>● Registro audiovisual y evaluación del impacto educativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fernando Rene Martínez Palomares</li> <li>● Néstor Iván García López</li> <li>● Debie Alexandra Pineda</li> </ul>	<b>1 Semana</b>
6.	Desarrollo de Merchandising Cultural	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Diseño de una línea inicial de productos (camisetas, stickers, libros ilustrados, etc.).</li> <li>● Producción piloto y validación con público objetivo.</li> <li>● Comercialización en ferias culturales y en línea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fernando Rene Martínez Palomares</li> <li>● Néstor Iván García López</li> <li>● Debie Alexandra Pineda</li> </ul>	<b>1 Mes</b>
7.	Validación y medición de resultados		<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fernando Rene Martínez Palomares</li> <li>● Néstor Iván García López</li> <li>● Debie Alexandra Pineda</li> </ul>	<b>2 Semanas</b>

*Tabla 1. Actividades y tareas, métodos y técnicas.*

**CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.**

Actividades /Semanas	Abril				Mayo				Junio				Julio					Agosto				Responsables
Semanas	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	
<p><b>Investigación y Recolección de Contenidos</b></p> <p>Se recopilará información relevante sobre la temática central del proyecto (historia, cultura, patrimonio, etc.), a través de fuentes confiables, entrevistas y materiales de archivo, con el fin de construir una base sólida de conocimiento.</p>																						<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fernando Rene Martínez Palomares</li> <li>● Néstor Iván García López</li> <li>● Debie Alexandra Pineda</li> </ul>
<p><b>Acercamiento a la fundación</b></p> <p>Se establecerá contacto formal con la fundación aliada, presentando los objetivos del proyecto, identificando puntos en común, y definiendo formas de colaboración, logística y apoyo mutuo para garantizar la viabilidad de las acciones planificadas.</p>																						<p>Debie Pineda</p>
<p><b>Desarrollo del Material Didáctico y Creativo</b></p> <p>Se diseñarán y producirán recursos educativos digitales e interactivos (folletos, juegos, audiovisuales, guías, entre otros), adaptados al público</p>																						<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fernando Martínez</li> <li>● Néstor García</li> <li>● Fernando Javier (Camarógrafo y editor)</li> </ul>

<p>objetivo, que promuevan el aprendizaje de forma lúdica, accesible y atractiva.</p>																																			
<p><b>Difusión Digital y Publicación</b></p> <p>Se crearán contenidos para redes sociales, blogs y páginas web, con el objetivo de dar visibilidad al proyecto, compartir avances y generar expectativa e interés entre el público general y la comunidad local. Cada dos veces por semana se compartirá contenido nuevo en los diferentes medios digitales, por ejemplo: post educativos, reels, podcast informativos, mitos o leyendas en formato digital, etc.</p>																																			
<p><b>Implementación del Taller Interactivo</b></p> <p>Se llevará a cabo un taller práctico y participativo dirigido a la comunidad, en el que se pondrán en uso los materiales didácticos desarrollados, promoviendo el aprendizaje colaborativo y el vínculo con la temática trabajada. Este taller tiene como finalidad presentar y dar a conocer el sitio web y los medios digitales que les permitirán aprender acerca de mitos y leyendas; al mismo</p>																																			



## 4.1. ACTIVIDADES REALIZADAS

De la mano de FUNDAPARC se llevó a cabo el comienzo de una serie de talleres culturales con el objetivo de revivir el interés por el patrimonio nacional de los mitos y las leyendas salvadoreñas, el primer proyecto empezando el 31 de mayo de 2025, culminando de manera exitosa con un grupo considerable de niños junto con sus padres y demás personal del Parque Cuscatlán gozando de una serie de actividades recreativas y una charla sobre el patrimonio nacional enfatizando la problemática sobre los mitos y leyendas en El Salvador y planteando soluciones y respuestas. Hubo recompensas, premios y la promoción de las redes sociales y el sitio web para dar más visibilidad al proyecto y promover el material del que gozamos.



*Figura 3: Fotografías del primer taller del proyecto “SV Atemporal”, inaugurado en El Parque Cuscatlán el 31 de mayo de 2025. Fuente: Elaboración propia*

El taller se llevó a cabo el 28 de julio, en el mismo lugar (Salón El Trébol, en el Parque Cuscatlán); donde se realizó una revisión y extensión del primer taller. Durante la actividad, los asistentes disfrutaron de narraciones escénicas de

leyendas emblemáticas como La Siguanaba, El Cipitío, El Cadejo y La Carreta Chillona, acompañadas de efectos visuales, ambientación sonora y escenografía temática. También se contó con un segmento participativo donde el público compartió relatos locales o familiares relacionados con mitos y leyendas, fomentando así el diálogo intergeneracional.



*Figura 4: Fotografías del segundo taller del proyecto “SV Atemporal”, en El Parque Cuscatlán el 26 de julio de 2025. Fuente: Elaboración propia.*

La difusión del contenido digital del proyecto El Salvador Atemporal se realizó de manera estratégica a través de plataformas sociales como Instagram, Facebook y YouTube.

Simultáneamente se elaboró un sitio web que detalla cada una de las actividades que se llevaron a cabo para el proyecto, los talleres que se realizaron, un foro donde las personas pueden colocar su opinión acerca de los mitos y leyendas, también se colocó un espacio en el sitio web para promocionar toda la merchandising que se diseñó como una opción de negocio.

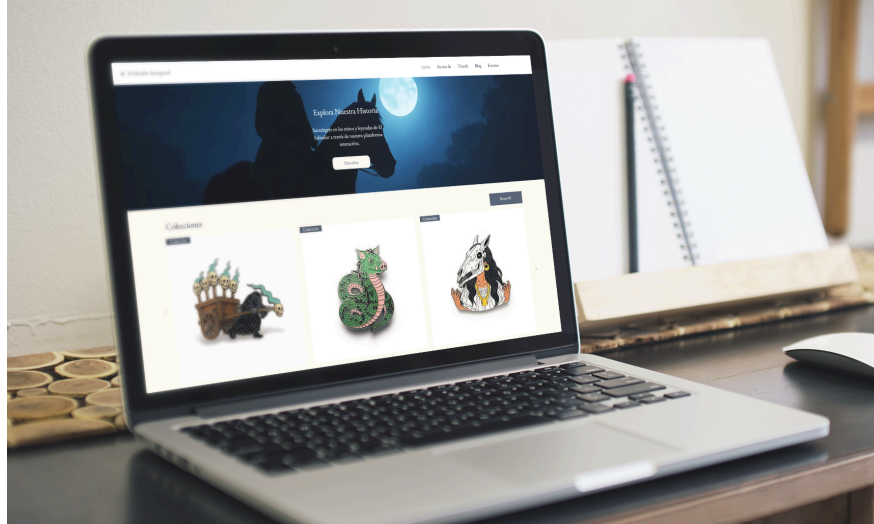


Figura 5: Sitio Web oficial de El Salvador Atemporal.  
<https://svatemporal.wixsite.com/el-salvador-atempora>

En los medios digitales se crearon cuentas de Facebook, Instagram y Youtube donde cada uno de los gestores culturales tenía acceso para poder postear contenido de interés acerca de los mitos y leyendas permitiendo tener tres canales de difusión digital ya que son los sitios ideales para alcanzar más audiencia y llamar la atención de diversos públicos.

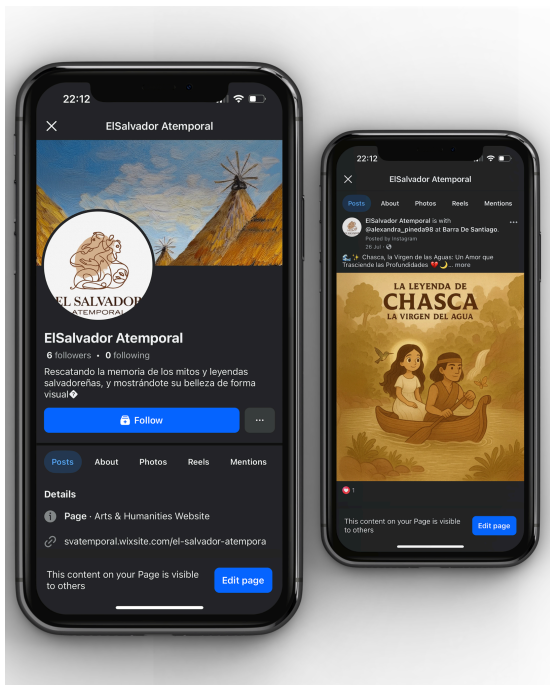


Figura 6. Facebook oficial de El Salvador Atemporal.

Fuente: Elaboración propia.

<https://www.facebook.com/svatemporal/>

Figura 7. Instagram de El Salvador Atemporal.  
Fuente: Elaboración propia

<https://www.instagram.com/svatemporal/>



En los medios digitales se crearon cuentas de Facebook, Instagram y Youtube donde cada uno de los gestores culturales tenía acceso para poder postear contenido de interés acerca de los mitos y leyendas permitiendo tener tres canales de difusión digital ya que son los sitios ideales para alcanzar más audiencia y llamar la atención de diversos públicos.

En la plataforma de Youtube específicamente el interés del contenido que se colocó fue únicamente con el fin de presentar relatos narrados o información general de los mitos y leyendas con una metodología atractiva y dinámica por medio de edición en los videos, a diferencia de las plataformas Facebook e Instagram donde se colocaron algunas ilustraciones estáticas donde su función era la narración de los mitos de forma escrita a través de la descripción al pie de la ilustración y no narrada a voz como en los videos, ya que la plataforma de Youtube es únicamente por videos la forma de difusión.

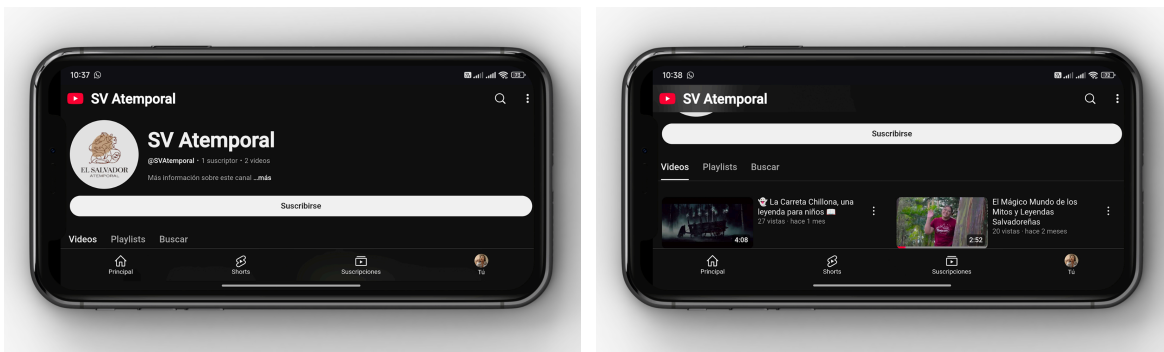


Figura 8 y 9. YouTube oficial de El Salvador Atemporal. Fuente: Elaboración propia

<https://www.youtube.com/@SVAtemporal>

Con el propósito de conectar con públicos jóvenes y fomentar el interés por el patrimonio oral salvadoreño. En estos canales se compartieron narraciones audiovisuales de mitos emblemáticos como La Carreta Chillona y Chasca, la Virgen del Agua, acompañadas de recursos visuales, ambientación sonora y una línea gráfica coherente que fortaleció la identidad del proyecto. Además, se publicaron ilustraciones originales de personajes icónicos como La Siguanaba y El Cipitío, en las que, a través de las descripciones, se incluía una breve narración de la leyenda correspondiente, invitando al usuario a leer el relato y dejar su comentario de opinión si así lo deseaba. Esta interacción propició una participación activa por parte del público, generando un diálogo abierto y fortaleciendo el alcance del contenido. Complementando esta estrategia digital, se desarrolló una línea de merchandising basada en las ilustraciones del proyecto, que incluyó productos como gorras, tote bags, camisetas, stickers y libretas. Esta colección no solo permitió materializar el contenido digital en objetos tangibles, sino que también incentivó el sentido de pertenencia cultural entre los seguidores, reforzando el vínculo emocional con los mitos y leyendas salvadoreñas. La integración de narrativas, ilustración y productos creativos resultó en una experiencia multiplataforma que trascendió lo educativo y se convirtió en una propuesta cultural innovadora y sostenible.

## 4.2. EVALUACIÓN DE RESULTADOS

La ejecución de los talleres y la estrategia de difusión de mitos y leyendas salvadoreñas a través de medios de comunicación digitales han demostrado ser altamente exitosas y bien recibidas por la ciudadanía. Los talleres presenciales no solo contaron con una amplia participación de niños, niñas y jóvenes, sino que también generaron un ambiente de interés, aprendizaje y apropiación cultural.

Durante las actividades, se observó un notable entusiasmo en los asistentes, quienes mostraron gran curiosidad por conocer las leyendas tradicionales de El Salvador, tales como La Siguanaba, El Cipitío, El Cadejo, La Carreta Chillona y Chasca la virgen del agua. Las narraciones escénicas, apoyadas por recursos visuales y sonoros, resultaron especialmente efectivas para captar la atención y facilitar la comprensión del contenido.

Paralelamente, la difusión en medios de comunicación especialmente a través de plataformas digitales como redes sociales, material audiovisual y narrativas interactivas que amplifica el alcance del proyecto. Se evidenció un creciente interés del público joven, quienes no solo consumieron el contenido, sino que también lo compartieron activamente, replicando el mensaje cultural entre sus redes de contacto.

Además, se identificó una respuesta positiva hacia la propuesta de utilizar herramientas tecnológicas para presentar el legado oral de forma creativa y accesible. Esto motivó a los participantes a convertirse en agentes activos en la preservación y promoción de las leyendas, generando así un impacto sostenido más allá del espacio del taller.

La implementación de los talleres y la estrategia de difusión digital de mitos y leyendas salvadoreñas ha resultado ser una experiencia enriquecedora, tanto para los participantes como para los organizadores del proyecto El Salvador Atemporal. A lo largo de esta etapa, se han alcanzado importantes logros que confirman la pertinencia de rescatar y revalorizar el patrimonio oral del país a través de metodologías participativas, creativas y adaptadas a las nuevas generaciones.

Uno de los principales aciertos del proyecto fue lograr que niños, niñas y jóvenes se interesaran activamente por las leyendas tradicionales, muchas de las cuales son desconocidas o poco difundidas en la actualidad. La combinación de narración escénica, recursos audiovisuales y actividades participativas permitió crear una atmósfera inmersiva que favoreció el aprendizaje significativo y el vínculo emocional con los relatos. Este enfoque despertó la curiosidad de los participantes y los motivó a compartir lo aprendido con sus familias, amigos y comunidades, generando un efecto multiplicador que trasciende los límites del taller.

Por otro lado, la estrategia de difusión a través de medios de comunicación digitales ha sido determinante para ampliar el alcance del proyecto. La producción de contenido atractivo y adaptado a formatos actuales, como videos cortos, animaciones y narraciones con ambientación sonora, permitió conectar con audiencias jóvenes en plataformas donde se desenvuelven con naturalidad. La recepción positiva en redes sociales y la participación activa del público evidencian que las tecnologías, bien utilizadas, pueden ser aliadas poderosas en la transmisión de valores culturales y educativos.

Asimismo, el proyecto ha promovido espacios de diálogo intergeneracional, al incentivar que los asistentes compartieran relatos familiares o leyendas locales. Esta interacción permitió recuperar voces y memorias que usualmente no se documentan, fortaleciendo así la identidad comunitaria y la valoración del conocimiento ancestral.

La evaluación de satisfacción, los comentarios espontáneos y el interés expresado por instituciones educativas y culturales para replicar la experiencia son indicadores clave de la viabilidad y el potencial de crecimiento del proyecto. Además, el acompañamiento metodológico, la planificación detallada y la coherencia estética del material presentado han contribuido a consolidar una propuesta sólida y replicable.

En suma, los resultados obtenidos reflejan un avance significativo hacia los objetivos del proyecto, mostrando que es posible construir puentes entre la

tradición y la innovación, entre lo ancestral y lo digital. El Salvador Atemporal ha sentado las bases para una nueva forma de narrar, preservar y celebrar los mitos y leyendas del país, convirtiéndose en una plataforma educativa, artística y cultural con gran proyección a futuro. La continuidad del proyecto, sumada a la sistematización de lo aprendido, permitirá seguir fortaleciendo esta labor de rescate patrimonial, con el compromiso de inspirar a las nuevas generaciones a conocer, valorar y compartir las historias que dan vida a nuestra identidad como salvadoreños.

## **5. CONCLUSIONES Y CONTINUIDAD DEL PROYECTO**

### **5.1 CONCLUSIONES**

El proyecto “El Salvador Atemporal” permitió evidenciar la importancia de los mitos y leyendas como parte esencial del patrimonio cultural inmaterial de El Salvador, así como la necesidad urgente de implementar estrategias innovadoras para su preservación. A lo largo del proceso se confirmó que la niñez y la juventud presentan un bajo conocimiento de estas narraciones, lo que refleja una desconexión creciente con las raíces culturales del país.

La ejecución de talleres educativos y la producción de contenido digital demostraron ser metodologías eficaces para acercar las tradiciones orales a las nuevas generaciones, fomentando la participación activa y el aprendizaje significativo. Asimismo, la estrategia multiplataforma amplió el alcance del proyecto, logrando visibilidad, interacción y motivando el orgullo cultural en diferentes públicos.

Los resultados obtenidos confirman que la combinación entre tradición oral y herramientas digitales constituye un modelo viable para revitalizar el patrimonio intangible, consolidando un puente entre lo ancestral y lo contemporáneo. Además, el proyecto generó un impacto cultural, educativo y social que trasciende el espacio académico, sentando las bases para futuras iniciativas de gestión cultural orientadas a la preservación de la identidad salvadoreña.

### **5.2 CONTINUIDAD DEL PROYECTO**

#### 1. Guía metodológica para replicar talleres

Diseñar y publicar una guía práctica que explique paso a paso cómo replicar los talleres con niños y jóvenes, incluyendo dinámicas, materiales sugeridos, tiempos y recomendaciones culturales. Esto facilita su uso por escuelas, bibliotecas o gestores culturales.

## 2. Podcast o canal de narración intergeneracional

Invitar a personas mayores o sabias de distintas regiones a narrar leyendas locales y grabarlas en formato podcast o video. Así se crea un archivo sonoro con voz salvadoreña auténtica para nuevas generaciones.

## 5. Colección editorial infantil-juvenil

Publicar una serie de cuentos ilustrados o cómics (físicos o digitales) basados en los mitos y leyendas salvadoreñas. Cada volumen puede ser trabajado por una nueva generación de artistas y narradores.

## 6. Concursos anuales o festivales temáticos

Organizar concursos de ilustración, cortometraje o narración oral dirigidos a estudiantes o artistas emergentes que continúen explorando estas historias desde nuevas perspectivas.

## 7. Capacitación para docentes y gestores culturales

Realizar talleres para educadores sobre cómo integrar el contenido del proyecto en sus clases, incentivando que ellos mismos sean agentes de continuidad cultural.

## 6. RECOMENDACIONES

Replicabilidad del proyecto: Elaborar guías metodológicas que permitan la implementación de talleres similares en instituciones educativas, bibliotecas y centros culturales, ampliando su alcance en comunidades urbanas y rurales.

Integración en la educación formal: Promover la inclusión de mitos y leyendas salvadoreñas en el currículo escolar como recurso pedagógico para fortalecer la identidad nacional desde las primeras etapas de formación.

Aprovechamiento de medios digitales: Continuar desarrollando contenidos audiovisuales, interactivos y narrativos que se adapten a los formatos actuales de consumo digital, garantizando su atractivo y relevancia para públicos jóvenes.

Alianzas estratégicas: Establecer convenios con universidades, centros escolares y organizaciones culturales que permitan dar sostenibilidad y continuidad a la propuesta, integrando a estudiantes, docentes y gestores culturales en su desarrollo.

Innovación cultural: Explorar nuevas plataformas y tecnologías (podcasts, cómics digitales, realidad aumentada) que permitan diversificar las formas de difusión y enriquecer la experiencia cultural de los usuarios.

Participación comunitaria: Involucrar a narradores locales, artistas y portadores de la tradición en la construcción de los contenidos, asegurando autenticidad y fortaleciendo el diálogo intergeneracional.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

**Fonseca Caicedo, A. M., & Méric, O. G.** (2019). *Rescate del patrimonio cultural inmaterial, cuentos y leyendas Kichwas de la provincia de Pastaza, Ecuador*. *Revista Científica Ecociencia*, 6(3), 1–17.  
<https://doi.org/10.21855/ecociencia.63.169>

**Hall, S.** (1996). *Cuestiones de identidad cultural*. Amorrortu Editores.

**Jenkins, H.** (2009). *Cultura transmedia*. Paidós.

**Muñoz, C.** (2016). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis*. Editorial Trillas.

**Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO).** (2003). *Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. UNESCO. <https://ich.unesco.org/>

**Piedad, D.** (2014). *Heritage at Risk: World report 2011–2013 on monuments and sites in danger* (Informe técnico). ICOMOS.

**Quinto, P.** (2018). *Mitos y leyendas como patrimonio folklórico cultural* [Trabajo de fin de máster, Universidad Nacional de Educación]. Repositorio UNA-E.  
<http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2555>

**Tuan, Y.-F.** (1977). *Space and place: The perspective of experience*. Universidad de Minnesota Press.

## 8. ANEXOS

### ENTREVISTA SOBRE EL DISEÑO DE MEDIOS DIGITALES PARA LA DIFUSIÓN Y PROMOCIÓN DE MITOS Y LEYENDAS SALVADOREÑAS

**Año:** 2025 – Área Metropolitana de San Salvador

**Entrevistado:** Don Manuel, 70 años, originario de Panchimalco

**Entrevistador:** Néstor García.

---

**Entrevistador:** Buenas tardes, Don Manuel, quisiera saber si nos puede brindar un poco de su tiempo y, ¿nos podría contar un poco sobre usted?

**Don Manuel:** Claro, hijo. Yo me llamo Manuel González, tengo 70 años y soy de Panchimalco, allí crecí oyendo historias de boca de los abuelos. Desde pequeño me gustaba sentarme en las noches a escuchar los cuentos que hablaban de almas, montes y seres que cuidaban la tierra. Ahora vivo en San Salvador, pero esas historias no se me olvidan.

**Entrevistador:** ¿Por qué cree que los mitos y leyendas son importantes en nuestra cultura?

**Don Manuel:** Porque son parte de lo que somos, pues. Ahí se guarda la memoria de la gente de antes. No son solo cuentos para asustar, sino enseñanzas. Hablan de respetar a la naturaleza, a la familia, a la comunidad. Cuando uno escucha al Cipitío o a la Siguanaba, siente lo nuestro, lo salvadoreño.

**Entrevistador:** ¿Siente que los jóvenes se están alejando de estas historias?

**Don Manuel:** Sí... ya no es como antes. Ahora todo es teléfono, videos y redes. Pero no es que no les guste, es que nadie se las cuenta. Si no las encuentran donde ellos pasan el tiempo, pues no las van a conocer.

**Entrevistador:** ¿Qué piensa de usar medios digitales para difundir estas leyendas?

**Don Manuel:** Yo digo que está bien. Si las historias se suben a internet, en videos, dibujos o audios, los bichos las van a ver. Hay que hablarles en el idioma de ellos, pero sin cambiar la historia, ¿vea? Lo importante es que no se pierda lo que significa la leyenda.

**Entrevistador:** ¿Qué elementos considera importantes al presentar estas leyendas en digital?

**Don Manuel:** Que se vea bonito, que llame la atención. Dibujos buenos, sonidos que recuerden el campo o la noche. Y que digan de qué pueblo viene la historia, pa' que uno se sienta parte de ella.

**Entrevistador:** Para finalizar, ¿qué consejo quisiera dar a las nuevas generaciones?

**Don Manuel:** Que no se olviden de dónde vienen. Está bien usar tecnología, pero

también hay que conocer nuestras raíces. Las leyendas son parte de nosotros. Si no las cuidamos, ¿quién más lo va a hacer?

Anexo 1 (Don Manuel, comunicación personal, 2025). Entrevista realizada en el Salón del Trébol, del Parque Cuscatlán.

La entrevista realizada a Don Manuel, originario de Panchimalco y conocedor de mitos y leyendas salvadoreñas, fue de mucha importancia para comprender con mayor profundidad el valor cultural y social que poseen estas narraciones dentro de la identidad salvadoreña. A través de su experiencia y memoria colectiva, pudimos identificar que los mitos y leyendas no solo cumplen una función de entretenimiento, sino también de transmisión de valores, advertencias y enseñanzas que han pasado de generación en generación. Asimismo, la entrevista permitió evidenciar cómo las prácticas de oralidad tradicional se han visto debilitadas debido al avance de la tecnología y los cambios en la dinámica familiar y comunitaria.

Además, la conversación con Don Manuel nos ayudó a confirmar la importancia de adaptar el contenido cultural a los medios digitales contemporáneos para lograr que las nuevas generaciones se interesen por él. Su opinión respalda la idea de que la difusión de estas historias mediante plataformas visuales y auditivas puede mantener vivas las tradiciones, siempre y cuando se respete la esencia y el mensaje original. En conclusión, la entrevista fue fundamental para comprender el papel de la tecnología en la conservación cultural y para reforzar la necesidad de estrategias digitales que promuevan la identidad salvadoreña.

## **GUIÓN GENERAL**

### **A. INICIO**

**0:00 - 0:15 :** “Si hablamos de mitos y leyendas, ¿por qué siempre se nos viene a la cabeza las mismas 2 historias? El Cipitío y La Siguanaba. Y si te pregunto del Cipitío, ¿solo sabes que viste un sombrero grande y tiene los pies al revés pero no sabes por qué? El Salvador goza de una amplia variedad de mitos y leyendas dentro de su repertorio de patrimonio cultural.

**0:15 - 0:30 :** Presentación del video - “Bienvenidos a todos, les presentamos “EL SALVADOR ATEMPORAL”, nuestro proyecto cultural con la misión de restaurar el interés y el amor por la identidad cultural nacional de los mitos y las leyendas.”

**0:30 - 0:45 :** Breve introducción del título del proyecto con música de fondo y una serie de fotos/videos relacionados al proyecto (tipo TEASER)

**0:45 - 1:15 :** Introducción de los integrantes del grupo: - “Nosotros somos los gestores culturales del proyecto, por parte de La Licenciatura en Artes Plásticas Opción Diseño Gráfico, yo soy Fernando Martínez - Yo Debie Pineda - Yo Nestor García. - E iremos juntos de la mano a través del desarrollo de nuestro proyecto, las dificultades que hemos tenido, lo que nos motivó a presentar una idea para preservar la identidad cultural del país, los resultados y los planes a futuro junto con la visión final.”

**1:15 - 2:15 :** Antecedentes - ¿Se han dado cuenta que los mitos y leyendas nacionales son cada vez temas más raros entre las charlas de los niños? El Salvador está perdiendo cada vez más la memoria colectiva. De entre los pocos elementos que diferencian e identifican nuestro país son Las Pupusas; los capiruchos, las narraciones y las artesanías son olvidados cada vez más y dejados en el pasado. En El Salvador, los mitos y leyendas han formado parte esencial de nuestra identidad cultural, transmitiéndose de generación en generación. Sin embargo, hoy enfrentamos una gran problemática: gran parte de la niñez y juventud desconoce estas tradiciones. Estudios y talleres realizados por la Fundación Parque Cuscatlán muestran que más del 70% de los niños salvadoreños no pueden mencionar más de tres mitos o leyendas nacionales. Este desinterés se debe, en parte, a la falta de un plan educativo sólido que incorpore la cultura nacional, pero también a la influencia de las redes sociales y la transculturación, que poco a poco invisibilizan nuestras costumbres frente a contenidos externos. Aunque existen esfuerzos comunitarios y proyectos locales, como los realizados en Santo Domingo de Guzmán o Nahuizalco, todavía son limitados y no logran llegar a toda la población. Por eso, creemos que es urgente reavivar la curiosidad y el amor por nuestras historias. Nuestro proyecto busca precisamente eso: rescatar los mitos y leyendas salvadoreñas y llevarlos a una nueva era digital, como un puente entre el pasado y las nuevas generaciones.”

**2:15 - 3:30 :** Objetivos - “El objetivo principal del proyecto es difundir mitos y leyendas salvadoreñas a través de medios digitales (como por ejemplo las redes sociales, algo tan cotidiano que todos utilizamos en nuestro día a día y una de las herramientas más importantes presentes en todos los hogares y en las manos de los niños que conforman

las nuevas generaciones; fomentando la participación social y fortaleciendo el impacto cultural contemporáneo.

Al mismo tiempo consideramos pertinentes otros objetivos que van de la mano con el principal; el primero, fomentar el orgullo nacional fortaleciendo la identidad cultural a través del arte digital. Segundo, usar las redes sociales como un espacio donde las personas puedan narrar e interpretar nuestros mitos y leyendas. Y tercero, crear contenido visual y educativo que preserve estas historias y las acerque a las nuevas generaciones.”

## B. DESARROLLO

**3:30 - 5:30 : FUNDAMENTACIÓN** - “El Salvador es tierra de mitos y leyendas: relatos ancestrales que han viajado de generación en generación como parte del patrimonio oral de nuestras comunidades. Historias como la Siguanaba, el Cipitío o el Cadejo no son solo fantasía: son símbolos que explican nuestra relación con la naturaleza, transmiten valores y fortalecen la identidad cultural. Pero hoy, estas narraciones enfrentan el riesgo de desaparecer. La globalización, la falta de espacios educativos y el cierre de casas de la cultura han reducido su transmisión, al punto que se estima que hasta un 80% de la niñez en San Salvador desconoce gran parte de nuestros mitos y leyendas. La desaparición de estas historias no es un detalle menor: significa perder memoria colectiva, raíces y cohesión social. Frente a este panorama, surge el proyecto El Salvador Atemporal: una iniciativa que rescata y revitaliza este patrimonio inmaterial mediante herramientas digitales y espacios creativos. La meta es transformar la difusión oral y escrita hacia un lenguaje digital que conecte con niños y jóvenes, despertando nuevamente el interés por nuestras raíces. A través de redes sociales, talleres y contenido audiovisual, este proyecto busca no solo preservar las leyendas, sino también darles nueva vida, acercando el pasado al presente y sembrando orgullo en las nuevas generaciones. En síntesis, preservar los mitos y leyendas salvadoreñas en el entorno digital es más que un esfuerzo cultural: es una estrategia urgente para salvaguardar nuestra identidad frente a la homogeneización global.

A pesar de las dificultades y limitantes en el transcurso del proyecto como establecer comunicación con instituciones dispuestas a llevar a cabo nuestros talleres; o la poca disposición de la gente para asistir y participar en dichos eventos; logramos desarrollar con éxito el proyecto.”

**5:30 - 9:30 : EJECUCIÓN** - “Nuestro proyecto El Salvador Atemporal pasó de la idea a la acción a través de la creación de materiales didácticos, ilustraciones artísticas, contenido audiovisual y hasta una primera línea de productos de merchandising. Todo esto con un mismo propósito: rescatar las leyendas salvadoreñas y hacerlas accesibles para nuevas generaciones desde el entorno digital. Uno de los momentos clave fue la realización de dos talleres interactivos con niños, documentados en espacios culturales emblemáticos. El primero de ellos se llevó a cabo en el Trébol Cultural, dentro del

Parque Cuscatlán. (VOZ EN OFF CON VIDEOS Y FOTOGRAFÍAS TOMADAS EN EL TALLER) Allí comenzamos con dinámicas rompehielo para motivar la participación, seguido de la proyección de un video narrativo sobre mitos salvadoreños. Después, se abrió un espacio de diálogo donde los niños compartieron lo que aprendieron, reflexionando sobre la importancia de estas historias en la identidad cultural (FRAGMENTO DE LA GRABACIÓN DEL TALLER DONDE PARTICIPAN LOS NIÑOS +2 MINUTOS). Para cerrar, realizamos actividades creativas, entregamos material didáctico e ilustraciones, y ofrecimos premios y refrigerios para fomentar la participación. Todo el proceso fue registrado audiovisual y fotográficamente, con el fin de convertirlo en contenido educativo y entretenido para redes sociales: desde shorts y reels hasta cápsulas informativas y videos narrativos. De esta forma, lo que ocurrió en el taller no quedó solo en un momento, sino que se transformó en material de difusión cultural con alcance local e internacional. Con esto, logramos unir lo pedagógico y lo creativo: enseñar a los más pequeños, revitalizar espacios culturales y generar contenido auténtico que mantenga vivas las narrativas tradicionales en el lenguaje digital de hoy.”

### C. CONCLUSIONES

**9:30 - 11:30 : CONC. Y CONTINUIDAD** - “El proyecto El Salvador Atemporal nos permitió confirmar algo fundamental: los mitos y leyendas no son solo relatos del pasado, sino un patrimonio vivo que refleja la identidad cultural de nuestro país. Sin embargo, también descubrimos que la niñez y la juventud conocen muy poco de estas narraciones, lo que evidencia una desconexión con nuestras raíces. A través de los talleres educativos y la creación de contenido digital, logramos acercar esas historias a nuevas generaciones, fomentando la participación y el aprendizaje de una manera significativa. La estrategia multiplataforma permitió que las leyendas trascendieran los espacios académicos, alcanzando públicos diversos y despertando orgullo cultural. Los resultados demostraron que la combinación entre tradición oral y herramientas digitales no solo funciona, sino que constituye un modelo viable para preservar y revitalizar el patrimonio intangible de El Salvador. Así, se construye un puente entre lo ancestral y lo contemporáneo, dejando un impacto cultural, educativo y social que sienta las bases para futuras iniciativas. Pero este proyecto no termina aquí.

Y por ello queremos darle continuidad a través de nuevas acciones: como recomendaciones planteamos la continuación de los talleres culturales no solo a niños sino a todas las edades, como a otros centros culturales y educativos; un podcast de narración intergeneracional, donde las voces mayores conserven y transmitan la memoria oral; una colección editorial infantil y juvenil con cuentos y cómics ilustrados; y concursos o festivales temáticos que inspiren a estudiantes y artistas emergentes a reinterpretar estas historias. Finalmente, buscamos capacitar a docentes y gestores culturales, para que ellos mismos se conviertan en agentes de continuidad. De esta forma, El Salvador Atemporal seguirá creciendo, asegurando que nuestros mitos y leyendas permanezcan vivos, vibrantes y significativos para las generaciones que vienen.”

## D. AGRADECIMIENTOS (?)

**11:30 - 11:45 : CIERRE** - “Queremos agradecer profundamente a FUNDAPARC por su apoyo y acompañamiento en este proyecto. Y sobre todo a ustedes, que conforman la comunidad objetiva de “El Salvador Atemporal”, por acompañarnos en este recorrido por nuestras raíces culturales.”

**“Los mitos y leyendas no son pasado, son la voz atemporal de un pueblo que se niega a morir.”**

### **MATERIALES:**

- Cámara profesional (x2)
- Aro de Luz (x2)
- Guión
- Computadora (x2)
- Micrófono
- Trípode
- Agua

Anexo 2. Guión general de diálogo para la grabación y producción del video de presentación de resultados.

Nº	Tiempo aprox.	Tipo de escena / Sección	Descripción breve	Objetivo / Acción principal	Talentos	Notas
1	00:00 - 00:15	Apertura / Intro	Presentación del video "Bienvenidos a todos..."	Captar la atención e introducir el proyecto	Sin <u>Asignacion</u>	Música de fondo, logo
2	00:15 - 00:30	Teaser visual	Breve introducción del título del proyecto con fotos/videos	Generar interés inicial	—	Montaje audiovisual tipo teaser
3	00:30 - 01:00	Presentación de integrantes	Cada integrante se presenta	Presentar a los gestores culturales	Todos	Plano medio, voz en off si aplica
4	01:00 - 02:00	Bloque informativo: Antecedentes	Contexto cultural, problemática del desinterés en mitos y leyendas	Contextualizar y sensibilizar	Presentador (voz en off)	Insertar imágenes de apoyo, estadísticas
5	02:00 - 02:45	Objetivos	Exposición de objetivos del proyecto (difusión digital, orgullo cultural, redes sociales, contenido visual)	Explicar misión y metas	Sin <u>Asignacion</u>	Insertar gráficos / texto
6	02:45 - 04:45	Desarrollo: Fundamentación	Explicación sobre importancia cultural de mitos y leyendas	Dar profundidad y justificación	Voz en off + imágenes	Insertar referencias visuales
7	04:45 - 08:45	Ejecución	Narración de talleres, productos, contenidos generados	Mostrar logros y acciones del proyecto	Sin <u>Asignacion</u>	Insertar videos y fotos de talleres, voz en off, fragmentos de grabaciones
8	08:45 - 10:45	Conclusiones y continuidad	Reflexión sobre impacto del proyecto y propuestas futuras	Cerrar con visión a futuro	Presentador (voz en off)	Texto + recursos gráficos
9	10:45 - 11:15	Cierre / Agradecimientos	Mensaje final y agradecimientos	Despedida	Sin <u>Asignacion</u>	Créditos finales, música ligera

#### Talentos

- Debbie Pineda
- Fernando Martínez
- Néstor García

Anexo 3. Escaleta para la planificación del desarrollo del proyecto audiovisual.

#### PREGUNTAS DE LA ENTREVISTA

1. Para comenzar, cuéntenos un poco sobre su camino como gestora cultural. ¿Cómo inició este compromiso con la cultura salvadoreña?
2. ¿Cuándo y por qué empezó a interesarse en los mitos y leyendas de nuestro país?
3. Desde su experiencia, ¿qué valor tienen estas historias para la identidad salvadoreña?
4. Muchas veces los mitos tienen un componente moral o social. ¿Qué cree usted que nos enseñan estas leyendas?
5. En esta época tan digitalizada, ¿piensa que los mitos y leyendas aún ocupan un lugar en la vida cotidiana de las personas?
6. ¿Qué tipo de iniciativas culturales o comunitarias existen para preservar estos relatos?
7. ¿Qué retos existen cuando intentamos transmitir estos relatos a nuevas generaciones, especialmente desde lo oral a lo audiovisual?
8. ¿Considera importante que los mitos y leyendas estén presentes en la educación formal, por ejemplo en las escuelas?
9. ¿Hay alguna leyenda que usted considere particularmente representativa de nuestra cultura? ¿Qué la hace especial?
10. ¿Ha notado diferencias interesantes entre cómo se cuenta una leyenda en el occidente, centro y oriente del país?
11. ¿Cómo cree que estas historias pueden inspirar a artistas salvadoreños hoy en día?
12. ¿Ve potencial en el uso de mitos y leyendas como parte del turismo cultural? ¿Qué experiencias conoce que lo estén aprovechando?
13. ¿Qué cree que perderíamos como país si dejáramos de contar y recordar estas historias?
14. Para cerrar, ¿qué mensaje le daría a los jóvenes salvadoreños sobre el valor de nuestros mitos y leyendas?

Anexo 4. Preguntas de interés elaboradas para entrevistas a gestores culturales de El Salvador.