



Formando líderes para la construcción
de un nuevo país en paz

FOMENTAR LA CONSERVACIÓN DE LA CULTURA WAYUÚ EN LA NIÑEZ INTERMEDIA DE 6- 10 AÑOS DE EDAD

Laurith Michael Bruges Duarte

1131074812

Director

Iván Montañez

Universidad de Pamplona

Facultad de Ingeniería y Arquitectura

Programa de Diseño Industrial

Pamplona, Norte de Santander

25 de noviembre de 2022



Agradecimientos

En primera instancia a Dios quien ha sido mi roca fuerte en momentos de dificultad es mi guía y mi refugio, a mi madre y amiga Leida Duarte, a mi padre abnegado Joaquín Bruges, a mis hermanas Bercy y Claudia, a mi amiga Laura Teresa quien ha sido mi apoyo constante, a mis sobrinos, familiares y amigos cercanos quienes me han apoyado en todo momento y sobre todo a mi raíces AfroWayuú de las cuales me siento orgullosa y estaré siempre presta ayudar a mi comunidad Wayuú la cual ha sido mi mayor inspiración.

Por eso les digo que todo lo que pidan en oración, crean que lo recibirán, y así será

Marcos 9:23



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co

PAGE *
MERGEF



TABLA DE CONTENIDO

1. RESUMEN	6
1. <i>Palabras clave</i>	6
2. ABSTRACT	7
1. <i>Keywords</i>	7
3. INTRODUCCIÓN	8
4. JUSTIFICACIÓN	9
5. PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	10
6. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
7. OBJETIVOS	11
1. OBJETIVO GENERAL	11
2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
8. MÉTODO	11
9. DESARROLLO – PROCESO CREATIVO	13
1. Empatía	13
2. Definición	15
1. Gamificación Y Aprendizaje	15
2. Colores en el aprendizaje	15
3. Idear	19
1. Personaje Juya	19
2. Gamificación	20
3. Ilustraciones	21
4. Lluvia de ideas	22
4. Prototipado	24



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co

PAGE *
MERGEF



5.	Testeo	27
1.	Mapa de trayectoria	27
2.	Plan de marketing	28
10.	RESULTADOS Y DISCUSIÓN	28
11.	CONCLUSIONES	32
12.	BIBLIOGRAFÍA	33

Ilustraciones

Ilustración 1	Dane, pueblo wayuu, 2018	9
Ilustración 2	Árbol de problemas, autor Laurith Bruges, 2022	14
Ilustración 3	Psicología del color	16
Ilustración 4	Bocetos a lápiz, autor, Laurith Buges, 2022	22
Ilustración 5	Bocetos a lápiz, autor, Laurith Bruges, 2022	23
Ilustración 6	Patron1, autor Laurith B, 2022	23
Ilustración 7	Patron2, autor Laurith Bruges, 2022	23
Ilustración 8	Patron3, autor Laurith Bruges, 2022	23
Ilustración 9	Juya Neutra, autor, Laurith Bruges, 2022	24
Ilustración 10	Juya hablando, autor, Laurith Bruges, 2022	25
Ilustración 11	Juya sonriendo, autor, Laurith Bruges, 2022	25
Ilustración 12	Juya celebrando, autor, Laurith Bruges, 2022	26
Ilustración 13	Juego coloreable1, autor, Laurith Bruges, 2022	26
Ilustración 14	Juego coloreable2, autor, Laurith B, 2022	27
Ilustración 15	Mapa de trayectoria, autor, Laurith Bruges, 2022	27
Ilustración 16	Perfil Instagram, autor L B, 2022	29
Ilustración 17	Perfil Instagram, autor L B, 2022	29
Ilustración 18	Página web, autor, LB, 2022	30
Ilustración 19	Página web, autor, LB, 2022	30





Ilustración 20 Página web, autor, LB, 2022 31

Tabla

Tabla 1 Perfil usuario, autor Laurith Bruges, 2022 18

Tabla 2 Características del personaje, autor Laurith Bruges, 2022..... 20

Tabla 3 Ilustraciones, autor, Laurith Bruges, 2022..... 22





1. RESUMEN

La educación del siglo XXI se ha convertido en el escenario en donde la innovación es fundamental en el ámbito de educación y las formas de alfabetizar en la era digital, debido al desarrollo y fortalecimiento de las capacidades que el ser humano posee en todas sus manifestaciones de pensamiento ya sea para establecer lineamientos críticos, reconocimiento de su identidad, valores, creencias, la capacidad para resolver problemas cotidianos, crear nuevas formas de relacionarse o recrear expresiones y a sumir roles. Es por ello la importancia de mantener la identidad y conservar la misma, los niños que están en una edad promedio de 6 a 10 años que están en pleno desarrollo del lenguaje se les debe estimular al vocabulario, la comprensión y expresión de palabras. Por eso surge la pregunta ¿Cómo fomentar conservación de la cultura Wayuú en la niñez intermedia de 6- 10 años de edad?, se busca implementar la gamificación de aprendizaje como método por medio de una página web, que busca fomentar la cultura wayuu en los niños de edades de 6 a 10 años de edad. Donde encontrarán un personaje de una niña wayuu llamada “JUVA”, que, por medio de ilustraciones, audios, textos, colores, simbologías. buscará enseñarles sobre la cultura wayuu y palabras en lengua wayuunaiki además contará con un juego tipo ilustración para que los niños puedan rellenar las figuras con sus colores de preferencias.

1. *Palabras clave*

Cartilla, Conservación, cultura, gamificación, Identidad, interactividad, pagina, perdida, niñez, wayuu.



2. ABSTRACT

The education of the 21st century has become the scenario where innovation is fundamental in the field of education and the ways of literacy in the digital age, due to the development and strengthening of the capacities that the human being possesses in all its manifestations of thought either to establish critical guidelines, recognition of their identity, values, beliefs, the ability to solve everyday problems, create new ways of relating or recreating expressions and assuming roles. That is why the importance of maintaining identity and preserving it, children who are on average between 6 and 10 years of age who are in full development of language should be stimulated to vocabulary, comprehension and expression of words. That is why the question arises: How to promote conservation of the Wayuú culture in intermediate childhood between 6-10 years of age?, it seeks to implement gamification of learning as a method through a web page, which seeks to promote the Wayuu culture in the children ages 6 to 10 years old. Where you will find a character of a Wayuu girl called "JUVA", which, through illustrations, audios, texts, colors, symbologies. It will seek to teach them about Wayuu culture and words in the Wayuunaiki language. It will also have an illustration-type game so that children can fill in the figures with their preferred colors.

1. *Keywords*

Primer, Conservation, culture, gamification, Identity, interactivity, page, lost, childhood, wayuu.



3. INTRODUCCIÓN

La palabra Wayuu es una auto designación usada por los indígenas y traduce “persona” en general, indígena de la propia etnia. Se opone al término "Arijuna" con el que se designa principalmente al “blanco”, a una persona extraña que no respeta las normas DANE, (2020).

Su lengua materna nativa se denomina Wayuunaiki, perteneciente a la familia lingüística Arawak, la cual representa un factor de identidad étnica y cultural. Según la ONIC (organización nacional indígena de Colombia).

Las comunidades indígenas de nuestro tiempo siguen presentando grandes problemáticas por la falta de políticas adecuadas y el desarrollo de proyectos óptimos que impiden el desarrollo de estas, causando la pérdida de sus riquezas ancestrales y del patrimonio tangible e intangible propio de estas etnias indígenas. Según el Departamento administrativo Nacional de Estadística de aquí en adelante DANE, (2020).

Los Wayuú resaltan por su gran trabajo en lo textil. El tejido juega un rol importante para el pueblo Wayuú es una práctica cultural que va de generación en generación como herencia de sus ancestros, es una forma de concebir y expresar la vida tal como la sienten y la ven es un arte pensado y plasmado. Los tejidos se ven expresados por medio de figuras geométricas estilizadas, que representan los elementos del medio natural que rodean la vida cotidiana de un indígena Wayuú. ONIC (organización nacional indígena de Colombia).

Los procesos cognitivos básicos son aquellos que, como la percepción, la atención y la memoria, se pueden producir sin la intervención consciente del sujeto y tienen una raíz biológica. (Viramonte, 2000).

La etnoeducación según Enciso (2004) tiene sus orígenes en Colombia, a partir del año 1985, creada como un programa del Ministerio de Educación Nacional, que en aquel entonces hacia énfasis en tres procesos fundamentales: 1. Capacitación docente, 2. Educación bilingüe y 3. Políticas de acceso de las personas pertenecientes a grupos étnicos, a la educación occidental con base en las políticas de asimilación y descentralización del estado.

En este momento la educación impuesta está llevando al abismo el proceso organizativo de los pueblos indígenas; por esta razón la defensade nuestra propia educación, de la lengua, de nuestras costumbres, es un deber y un derecho de los pueblos indígenas. la educación propia es el fortín de



nuestra plataforma de lucha y supervivencia. (Marco Tulio Chirimus-cay, 2000: p18. Citado por Daniel Aguirre, (s.f) p 34).

4. JUSTIFICACIÓN

La razón del proyecto es por el impacto social que se está evidenciando cada día más en las comunidades wayuu debido a la problemática que ha tenido que afrontar las comunidades Wayuu, se ha evidenciado importantes consecuencias que pueden afectar las generaciones futuras poniendo en riesgo la identidad cultural y preservación de esta. Es preocupante el porcentaje de personas que son adultos mayores que tiene el conocimiento ancestral, tradición de valores morales, espirituales y éticos, transmitidos de generación en generación por ancianos y tíos. Es por ello que todas las realidades culturales poseen un contenido simbólico que es de importancia para cada comunidad. Cada pueblo posee un modo determinado de formalizar su esencia que es expresada por medio de la lengua, vestido, identidad, cultura, religión etc.

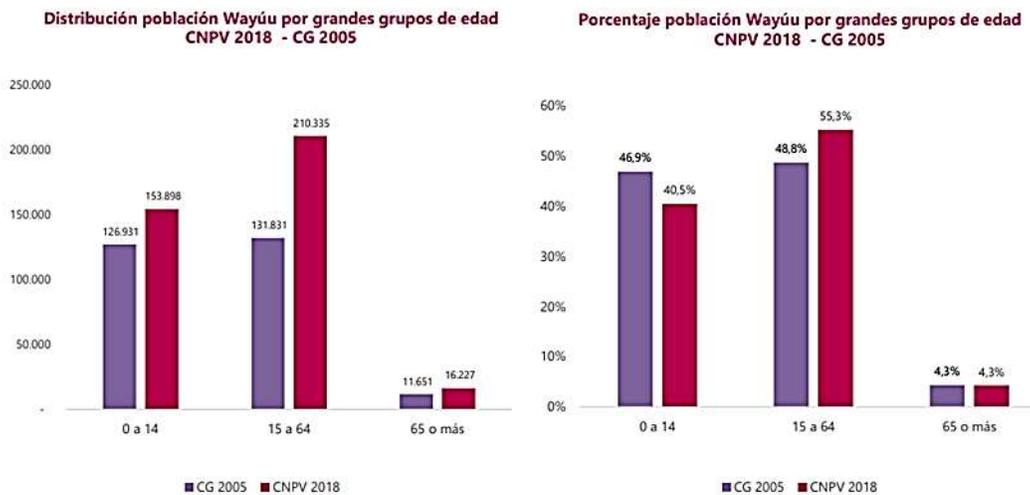


Ilustración 1 Dane, pueblo wayuu, 2018

Tomada de: <https://www.dane.gov.co/files/censo2018/informacion-tecnica/presentaciones-territorio/190816-CNPV-presentacion-Resultados-Guajira-Pueblo-Wayuu.pdf>



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”
 Universidad de Pamplona
 Pamplona - Norte de Santander - Colombia
 Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
 www.unipamplona.edu.co



Con este proyecto se busca generar impactos positivos en los niños de edades entre 6 a 10 años ya que esta etapa del desarrollo es importante seguir estimulando a los niños y encontrar métodos tecnológicos que ayuden en el desarrollo del lenguaje estimulación de vocabulario, la comprensión y expresión de palabras. aportar en el desarrollo cognitivo que tienen relación con funciones cognitivas básicas, como la atención y la memoria (Viramonte, 2000). A medida que el niño o niña crece, el cerebro va madurando y permite adquirir poco a poco estas habilidades. En esta etapa de maduración intervienen factores genéticos, pero también factores sociales y culturales. Por otra parte, es importante generar motivación ya que es un elemento básico a la hora de aprender en los niños y esto se logrará por medio de un personaje que llamaremos JUYA la cual es una niña con la que se podrán sentir identificados y en confianza jugara un papel importante en el estado emocional y anímico de los niños generando una buena autoestima, la capacidad de reconocer y regular las emociones por medio de la inteligencia emocional.

5. PLANTEAMIENTO Y DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

El auto 004 de 2009 de la corte constitucional de Colombia reconoció al pueblo Wayuu como uno de los 34 pueblos indígenas en riesgo de desplazamiento forzado por el conflicto armado. Se evidencia que el desplazamiento en la comunidad genera un riesgo de extinción tanto físico como cultural. Así mismo, se plantea que el pueblo Wayuú ha sido víctima de violación de sus derechos fundamentales tanto individuales como colectivos, lo que ha afectado su autonomía e identidad cultural.

Actualmente, en el departamento de la Guajira la comunidad Wayuu está pasando por una crisis humanitaria en la que se afectada la integridad y la vida de las personas de la comunidad y esta se da por diferentes factores como lo es el desplazamiento forzado, la falta de oportunidades laborales, acceso a agua potable y por el estado de desnutrición que se viene presentando en los niños, niñas y adolescentes de la comunidad wayuu. Es por esto que se ve afectado la preservación de la cultura y costumbres de los wayuu ya que ven obligados a irse de sus comunidades con sus hijos y respectivas familias generando un riesgo en la preservación de identidad cultural wayuu. Por otro lado, El wayuunaiki es la lengua oficial de los indígenas wayuu es de gran importancia para la comunidad, ya que a través de la lengua se transmiten todas as creencias, los conocimientos tradicionales y ancestrales, los mitos e historias que van de generación en generación. Para los Wayuu, la lengua no sólo preserva su tradición, sino que



también conserva sus valores culturales. MiniCultura (2019). El wayuunaiki es lo más importante para la comunicación entre ellos ya que la palabra ayuda a resolver los conflictos y, por lo tanto, preserva la integridad de todos.

6. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo fomentar por medio de una cartilla interactiva la conservación de la cultura Wayuú en la niñez intermedia de 6- 10 años de edad?

7. OBJETIVOS

1. OBJETIVO GENERAL

Fomentar por medio de una cartilla interactiva la conservación de la cultura Wayuú en la niñez intermedia de 6- 10 años de edad

2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Desarrollar una página web que permita el aprendizaje de la lengua materna nativa de La Guajira (wayuunaiki) y los significados de la simbología.
- Creación de ilustraciones interactivas con el fin de estimular los sentidos de la visión y audición en niños de 6 a 10 años.
- Diseñar un personaje de una niña wayuu (Juya) la cual permitirá motivar a la niñez intermedia de 6- 10 años a aprender sobre la cultura nativa del departamento de La Guajira.

8. MÉTODO

En este proyecto se implementará la metodología de investigación mixtas ya que se requiere datos cualitativos que nos permitirán identificar aspectos no tangibles y/o



contables, por lo que podremos identificar elementos de carácter cultural en la comunidad indígena wayuu y cuantitativos que nos permitirán recopilar datos mediante la medición y toma de datos relevantes que nos podrán complementar nuestro proyecto.

Por otro parte se implementará la metodología de diseño de Design Thinking la cual es excelente para desarrollar empatía hacia el usuario y sus necesidades, está pensada como una serie de pasos, aunque es considerado un proceso iterativo y no lineal. Es decir, se puede utilizar el resultado de una etapa para evaluar y mejorar una fase anterior.

Las etapas del proceso son:

Empatía

En esta etapa es importante lograr una comprensión de la solución requerida, desde la perspectiva de usuario. El foco son las personas, hay que empatizar con ellas para entender sus necesidades.

Definición

Tomar en cuenta todas las necesidades encontradas en la etapa anterior. Una vez recopiladas se van a definir los problemas y desafíos concretos a enfrentar que son relevantes tanto para el negocio como para los usuarios.

Ideación

El proceso de ideación nos permite encontrar potenciales soluciones a los problemas identificados en la etapa anterior. Se construyen una representación de una o varias ideas

Prototipado

Se les da forma a las ideas generadas en el proceso de ideación, a través de un modelo o prototipo. El objetivo es hacer tangibles esas ideas que podrían llevar a la solución final.

Testeo

En esta etapa los usuarios prueban los prototipos y su opinión es fundamental para determinar si la solución es correcta o si es necesario modificarla. Una vez que se haya definido cuál es la solución, se realiza la versión final del producto. El objetivo siempre está en conocer profundamente las necesidades de los usuarios y ofrecer el mejor producto posible para ellos.



9. DESARROLLO – PROCESO CREATIVO

1. Empatía

Problemática

Actualmente, en el departamento de la Guajira la comunidad Wayuu está pasando por una crisis humanitaria en la que se afectada la integridad y la vida de las personas de la comunidad y esta se da por diferentes factores como lo es el desplazamiento forzado, la falta de oportunidades laborales, acceso a agua potable y por el estado de desnutrición que se viene presentando en los niños, niñas y adolescentes de la comunidad wayuu. Es por esto que se ve afectado la preservación de la cultura y costumbres de los wayuu ya que ven obligados a irse de sus comunidades con sus hijos y respectivas familias generando un riesgo en la preservación de identidad cultural wayuu.

Árbol de problema



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co

PAGE *
MERGEF

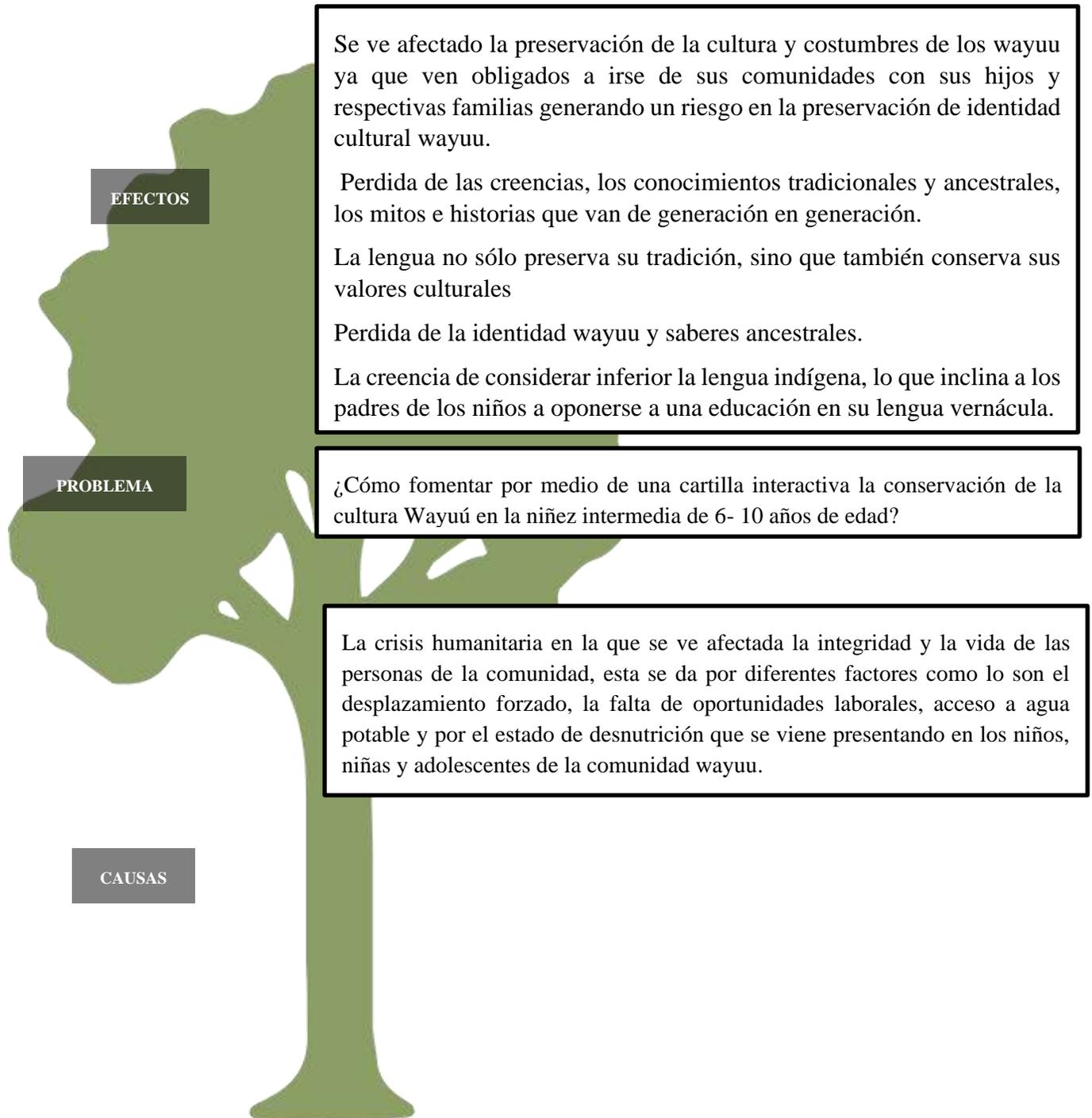


Ilustración 2 Árbol de problemas, autor Laurith Bruges, 2022



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co



2. Definición

Enfoque: ofrecer un servicio, Por medio de una página web (JUYAWAYUU), se busca fomentar la cultura wayuu en los niños de edades de 6 a 10 años de edad. Donde encontrarán un personaje de una niña wayuu llamada “JUYA”, que, por medio de ilustraciones, audios, textos, colores, simbologías. buscará enseñarles sobre la cultura wayuu y palabras en lengua wayuunaiki además contará con un juego para que los niños puedan rellenar las figuras con sus colores de preferencias.

1. Gamificación Y Aprendizaje

Se conoce la gamificación como una nueva técnica de aprendizaje que relaciona la mecánica de los juegos en el ámbito educativo- digital. Tiene como fin mejorar las habilidades para recompensar acciones concretas y ayuda a generar nuevos conocimientos.

Para (Sánchez, 2015), utilizar el juego para el desarrollo de actividades serias, es un excelente mecanismo para incrementar la concentración, el esfuerzo y la motivación; si bien es cierto, la educación mediada por las tecnologías es una realidad, se requiere utilizar estrategias que contribuyan en el efectivo desarrollo del proceso, siendo así, la gamificación se convierte en una excelente opción para abocar a los estudiantes a llevar un hilo conductor y regulado dentro de su proceso.

2. Colores en el aprendizaje

Los colores tienen un papel fundamental en el aprendizaje y desarrollo de los niños. Cada uno de ellos nos transmite sensaciones y emociones. Cuando un niño pinta un dibujo, el propósito es poder despertar la creatividad, imaginación y sensación por medio de la vista. Alejandra González-Maestra nivel primario blog. (21, agosto,2018).

Los Wayuú son una comunidad indígena en donde el color es algo llamativo y vistoso. Ellos utilizan los colores que ven en el entorno que los rodea y de ahí se basan para utilizar esos tipos de colores.



El poder de los colores sobre los niños

guiainfantil.com

Color	Qué transmite	Beneficioso para...
Blanco	Pureza, calma y orden visual	Incentiva la creatividad
Azul	Calma, serenidad	Mejora el sueño. Bueno para niños nerviosos
Rojo	Energía, vitalidad	Ayuda en niños más tímidos
Amarillo	Positivismo, energía	Estimula la concentración. Bueno para niños con depresión
Verde	Equilibrio y calma	Mejora la capacidad lectora
Naranja	Energía y positivismo	Estimula la comunicación
Morado	Tranquilidad y misterio	Potencia la intuición

Ilustración 3 Psicología del color

Tomada de: <https://tiendamonsi.com/como-influyen-los-colores-en-la-conducta-y-emociones-de-los-ninos/>

Perfil usuario



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co

PAGE *
MERGEF



ELIAS JOSE

“Me gusta aprender cosas nuevas”



Niño de 8 años, Tomado de: <https://www.istockphoto.com/es/fotos/ni%C3%B1os-de-8-a%C3%B1os-de-edad>

BIO: Niño de 8 años se destaca por ser el mejor en su clase, es muy responsable con sus tareas y labores, le gusta aprender cosas nuevas, sus hobbies son jugar en su computador. sus padres son separados viven en lugares diferentes, él estudia en Bogotá y vive junto a su mama, a su papa solo lo ve en vacaciones cuando va a la Guajira.

¿QUIEN ES?

Edad: 8 años

Estudios: preescolar

Vive en Bogotá

Nivel socioeconómico: estrato 2

Papa: wayuu

Mama: rola



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co

PAGE *
MERGEF



PERSONALIDAD		COMPORTAMIENTO/ METAS	INTERESES	MOTIVACIONES
Humanitario Responsable Amable Estudioso Carismático Soñador Líder Curioso		Es muy puntual Realiza sus tareas a tiempo Tener una vida con responsabilidades y momentos de recreación es sano. Hacer amigos y contactos importantes ayuda a muchos niveles en la vida. Ser siempre el mejor en la clase. Amor y respeto por el planeta Solidaridad por el prójimo Para poder ayudar a los demás, primero debo estar bien yo.	Familia Aprender más sobre su comunidad indígena Animales lectura Música Juegos virtuales Aprender cosas nuevas	Sus padres Quiere ser profesional Ser siempre el mejor Quiere ayudar a su comunidad Aprender cosas diferentes
NECESIDADES	PREOCUPACIONES	APP QUE USA		
Tiempo para realizar sus tareas diarias Tiempo para realizar sus hobbies Compartir en familia Espacio disponible en el pc para los juegos App gratis	Falta de tiempo para compartir con sus familiares No entender lo que dicen sus familiares de parte de papa Poco tiempo de vacaciones Problemas económicos	Duolingo App libros gratis Pinterest Preguntados YouTube Video juegos online Redes sociales		

Tabla 1 Perfil usuario, autor Laurith Bruges, 2022





3. Idear

Propuesta de valor

¿Qué es lo innovador o creativo de la idea? ¿Por qué la idea resuelve el problema? ¿Cómo puede ser llevada a cabo la idea?

Página web que fomente la conservación de la cultura wayuu (JuyaWayuu).

Por medio de la página web se buscará fomentar la cultura wayuu en los niños de edades de 6 a 10 años de edad. Donde encontrarán un personaje llamado “JUJA”, que buscará enseñarles sobre la cultura wayuu y palabras en lengua wayuunaiki por medio de ilustraciones, audios, textos, colores, simbologías y sonidos. además, contará con un juego tipo ilustraciones para que los niños puedan rellenar las figuras con sus colores de preferencias.

1. Personaje Juya

Juya (lluvia en wayuunaiki) Wayuu (identidad persona indígena perteneciente a la Guajira)

Interacción será por medio de un personaje de niña wayuu que servirá como guía

Características del personaje	
Rasgos físicos Tez morena, ojos rasgados, cara ovalada, pómulos salientes, cabello lacio negro y grueso, labios alargados semigruesos.	 <p>The Way We Are Now - Piers Calvert Tomada el 5 de septiembre de 2011. https://www.flickr.com/photos/acnurlasamericas/7309180632</p>



<p>Vestimenta</p> <p>Mantas holgadas, guareñas, pañolon, maquillaje wayuu kannas.</p>	 <p>Niñas indígenas Wayúú se preparan para realizar el tradicional baile La Yonna. Tomada de: https://www.rcnradio.com/recomendado-del-editor/violacion-de-derechos-indigenas-wayuu-que-se-ha-cumplido-y-que-no-del-fallo</p>
<p>Colores</p> <p>Vibrantes</p> <p>Tierras, calidos y frios</p>	 <p>Tomada de: https://shopf.off63.cf/products.aspx?cname=tela+wayuu&cid=22</p>

Tabla 2 Características del personaje, autor Laurith Bruges, 2022

2. Gamificación

El momento de la experiencia a Gamificar, va a ser la interacción con el personaje que ayudara a generar el aprendizaje sobre la cultura.

El comportamiento que me gustaría lograr es:

- Causar interés sobre la cultura wayuu



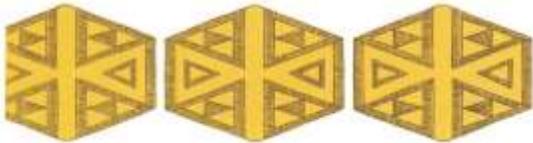
- Generar aprendizaje sobre la cultura
- Podría aumentar el turismo en las zonas
- Incrementar la visita a la pagina

La página web combina actividades, ilustraciones, sonidos, textos y un personaje.

Como funcionaría la mecánica en la experiencia sería:

- 1) Funcionará con especies de actividades para que los niños aprendan jugando mientras interactúan con la página web, por ejemplo, tendrán que tocar objetos que comiencen con determinada letra, deletrear palabras que el personaje le indique, dibujar letras, entre otras opciones.
- 2) No tendrá tiempo límite para realizar la actividad
- 3) Los niños irán ganando punticos por cada acierto o actividad. Recibirán motivación por parte del personaje esto les ayudara a mantenerse motivados e interesados.

3. Ilustraciones

Simbología	Significados
 <p>Tomada de: https://wayuupatterns.com/es/blog/5_quienes-son-los-wayuu-y-que-representan-los-patrones-de-sus-bolsos.html</p>	<p>Siwottouya: Como las huellas del caballo</p>
 <p>Tomada de: https://wayuupatterns.com/es/blog/5_quienes-son-los-wayuu-y-que-representan-los-patrones-de-sus-bolsos.html</p>	<p>Ule'sia: limpio</p>



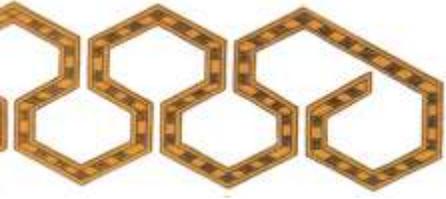
 <p>Tomada de: https://wayuupatterns.com/es/blog/5_quienes-son-los-wayuu-y-que-representan-los-patrones-de-sus-bolsos.html</p>	<p>Pasatalo'ouya: Las vísceras de la vaca</p>
 <p>Tomada de: https://wayuupatterns.com/es/blog/5_quienes-son-los-wayuu-y-que-representan-los-patrones-de-sus-bolsos.html</p>	<p>Jime'uya: como el ojo de un pez</p>

Tabla 3 Ilustraciones, autor, Laurith Bruges, 2022

4. Lluvia de ideas

Primer acercamiento del personaje (boceto lápiz)



Ilustración 4 Bocetos a lápiz, autor, Laurith Buges, 2022



SC-CER96940

“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co

PAGE *
MERGEF



Ilustración 5 Bocetos a lápiz, autor, Laurith Bruges, 2022

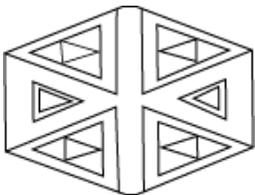


Ilustración 6 Patron1, autor Laurith B, 2022



Ilustración 7 Patron2, autor Laurith Bruges, 2022

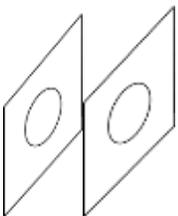


Ilustración 8 Patron3, autor Laurith Bruges, 2022



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co



4. Prototipado

Al cambiar el estímulo visual a caras de adultos, se llegó a la conclusión de que el ver a niños y bebés; regiones del cerebro encargadas de la atención, empatía, memoria, recompensa y attachment.” (Luo, y otros, 2015).

Diseño- prototipo en ilustrator del personaje Juya, características físicas, vestimentas y colores significativos.



Ilustración 9 Juya Neutra, autor, Laurith Bruges, 2022



Ilustración 10 Juya hablando, autor, Laurith Bruges, 2022



Ilustración 11 Juya sonriendo, autor, Laurith Bruges, 2022



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co



Ilustración 12 Juya celebrando, autor, Laurith Bruges, 2022

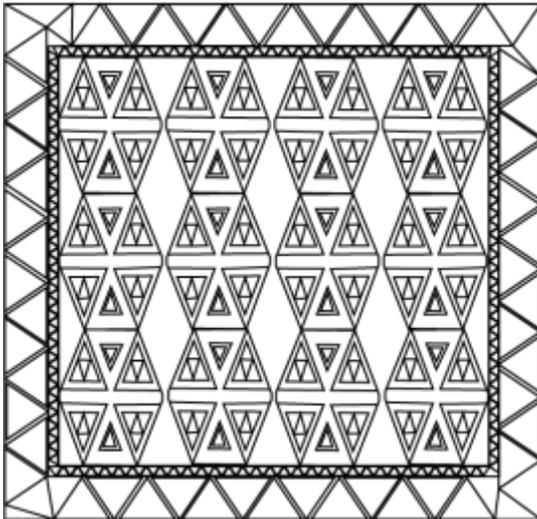


Ilustración 13 Juego coloreable1, autor, Laurith Bruges, 2022



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co

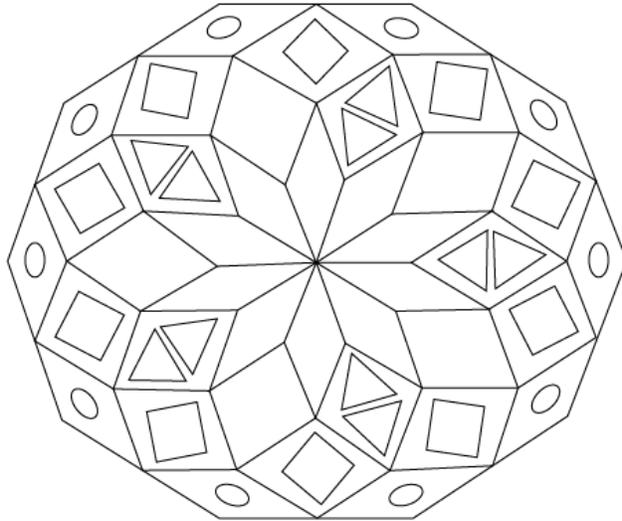


Ilustración 14 Juego coloreable2, autor, Laurith B, 2022

5. Testeo

1. Mapa de trayectoria



Ilustración 15 Mapa de trayectoria, autor, Laurith Bruges, 2022



2. Plan de marketing

El mercadeo consiste en descubrir y satisfacer las necesidades y deseos de sus clientes, obteniendo una ganancia. El mercadeo también consiste en atraer y retener clientes. Se atraen clientes cuando se promete y se entrega mayor valor que la competencia. Se retienen clientes cuando los mismos son satisfechos constantemente. Mercadeo es crear valor para los clientes y extraer valor de ellos al mismo tiempo (McDonald y Wilson 2011).

Las cuatro "P", de manera que el cliente reciba el mayor beneficio por unidad de costo (valor=beneficios/costo). Las cuatro "P" incluyen

Producto/servicio: pagina web

Precio: gratuito hasta cierto limite, ofrecer cursos online intensivos que tendrán un costo

Promoción: el niño podrá interactuar y jugar de manera gratuita se le va ofrecer a los clientes ocuroso online en wayuunaiki para que puedan aprender mucho más con profesores que serán nativos y se maneja una comunidad con la blockchain.

Punto de venta/distribución: todo se hará de manera virtual para que todos los niños puedan tener acceso inmediato

Publicidad por medio de la red social Instagram

Generar contenidos para incentivar a las personas a visitar la pagina web

10. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Perfil de Instagram: [Http://instagram.com/juyawayuu](http://instagram.com/juyawayuu)



SC-CER96940



"Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz"

Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co

PAGE *
MERGEF



Ilustración 16 Perfil Instagram, autor L B,2022



Ilustración 17 Perfil Instagram, autor L B,2022

Perfil página web: <https://juyawayuu.wixsite.com/juyawayuu>



SC-CER96940

“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co



Ilustración 18 Página web, autor, LB, 2022

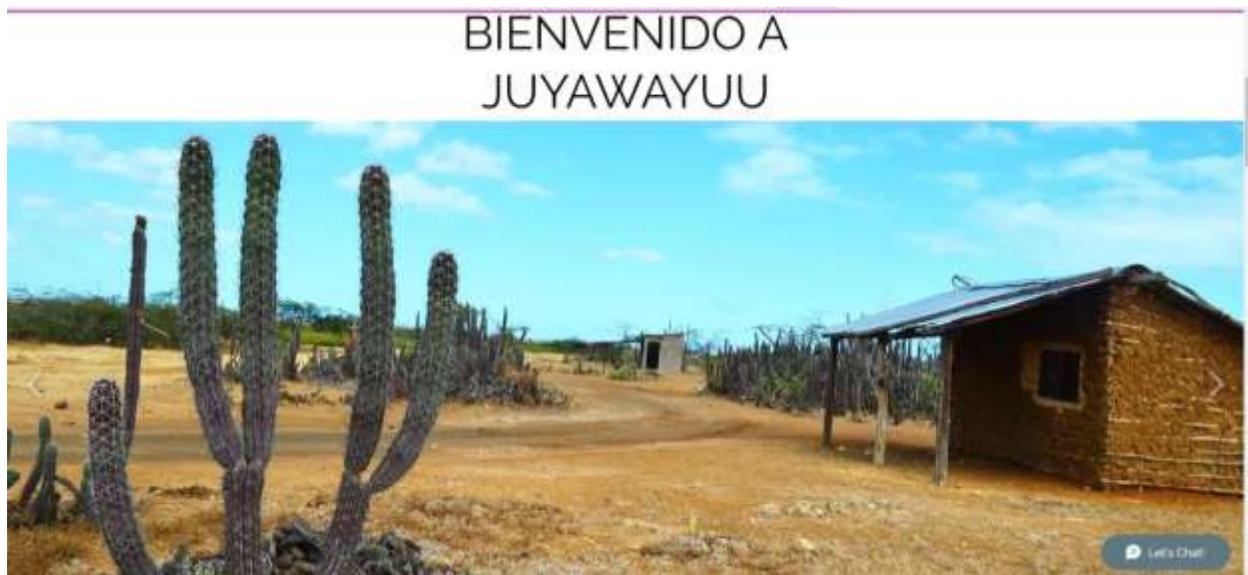


Ilustración 19 Página web, autor, LB, 2022



SC-CER96940



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co

PAGE *
MERGEF

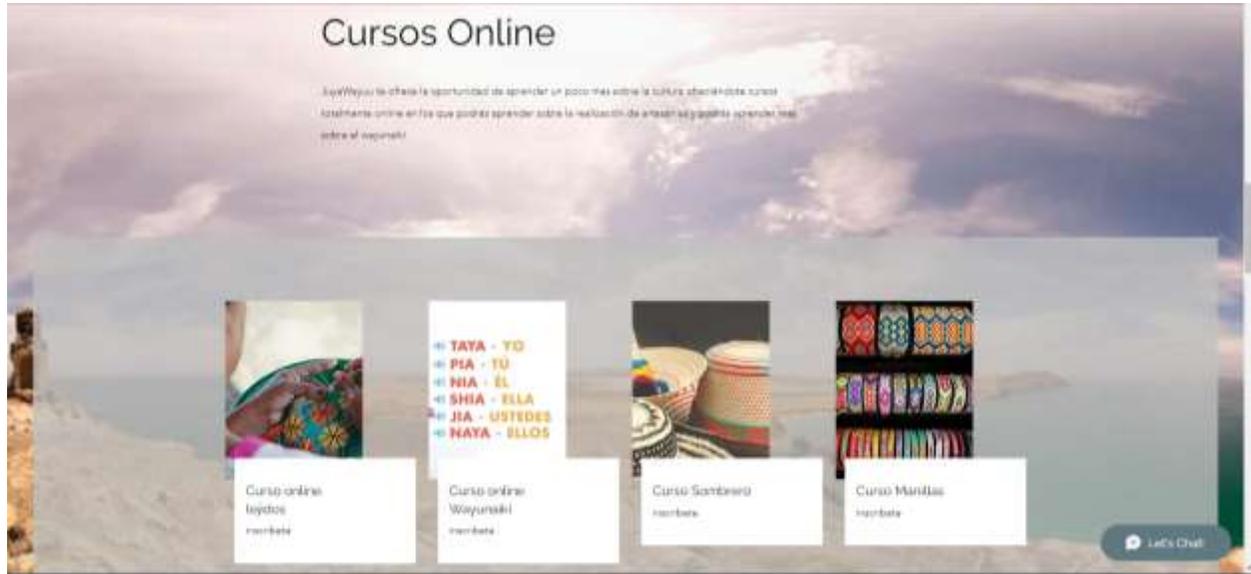


Ilustración 20 Página web, autor, LB, 2022



“Formando líderes para la construcción de un nuevo país en paz”
Universidad de Pamplona
Pamplona - Norte de Santander - Colombia
Tels: (7) 5685303 - 5685304 - 5685305 - Fax: 5682750
www.unipamplona.edu.co



11. CONCLUSIONES

Así como muchas otras culturas indígenas de Colombia que tiene una riqueza milenaria que no sólo nos ha dejado enseñanzas de su cosmovisión sino también riqueza artesanal y cultural de cada una de ellas. Es la importancia de la cultura Wayuú en nuestra sociedad ya que nos ayuda a saber de dónde venimos y hacia dónde vamos. La cultura Wayuú o bien sea los indígenas Wayuú desde el inicio de los tiempos aportó un gran conocimiento al ser humano actual todo su conocimiento ancestral, cultural, artesanales y de supervivencia, que han sido de gran aporte hasta el día de hoy.

La investigación realizada respondió al interés que surgió en el investigador de conocer la posibilidad de mejorar y conservar la cultura, y todo el conocimiento que implica a una etnia, es por ello que por medio de prácticas educativas o bien sea gamificación, a partir del uso de la interactividad con un personaje, juegos, repetición, ilustraciones. Por ellos se realizó la página web (JuyaWayuu.com) que va ayudar fomentar el aprendizaje y la conservación de la cultura wayuu por medio de la interactividad que habrá en la página y el personaje Juya, quien servirá como estímulo para los niños de 6 a 10 años de edad ayudándoles a mantener la atención, emoción y concentración mientras interactúan, se implementara una metodología de gamificación del aprendizaje atrás vez del juego y la recompensa que será por medio del estímulo que le da el personaje Juya ayudándole a cumplir retos y repetir palabras en wayuunaiki.

En el futuro se buscará recaudar fondo para las comunidades indígena e implementarlas por medio de la blockchain, una serie de ilustraciones que hagan referencia a la cultura wayuu, se manejaran a través de la criptomoneda como lo es el bitcoin, etereo, atar.

Por otra parte, se buscará participar en concursos nacionales de MinEducacion y MinCultura o programas que estén relacionados con la etnoeducación y en vaki. Com, para ayudar a recolectar más fondos que serán destinados para esta comunidad.

Cabe resaltar que los indígenas estamos retomando nuestra historia, los mestizos como yo estamos comenzando a construir la propia. Con este proyecto se busca poder conservar la cultura replicando y transmitiendo todo el conocimiento artístico que sin duda ha marcado nuestras generaciones. Un legado que toca nuestra identidad, intelecto, integridad, valores y sentimientos.



12. BIBLIOGRAFÍA

Digital

Corteinstitucional. (26, enero, 2009). Afectación diferencial de los pueblos indígenas por el conflicto armado y su impacto sobre los factores de desplazamiento o confinamiento. Obtenido de:
<https://www.corteconstitucional.gov.co/relatoria/autos/2009/a004-09.htm>

Minicultura. (s.f). Caracterizaciones de los pueblos indígenas de Colombia. Obtenido de:
<https://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Documents/Poblaciones/PUEBLO%20WAY%20C3%9AU.pdf>

Dane. (16, agosto, 2019). RESULTADOS DEL CENSO NACIONAL DE POBLACIÓN Y VIVIENDA 2018. Obtenido de:
<https://www.dane.gov.co/files/censo2018/informacion-tecnica/presentaciones-territorio/190816-CNPV-presentacion-Resultados-Guajira-Pueblo-Wayuu.pdf>

Onic. (s.f). Pueblo wayuu. Obtenido de:

<https://www.onic.org.co/pueblos>

Revista de Artes y Humanidades UNICA, vol. 9, núm. (22, mayo-agosto, 2008). La percepción, la atención y la memoria como procesos cognitivos utilizados para la comprensión textual. Obtenido de:

<https://www.redalyc.org/pdf/1701/170118859011.pdf>

Vítor Duran. (29, octubre, 2010). COMUNIDAD WAYÚU - EDUCACIÓN Y CULTURA obtenido de:

<https://redaprende.colombiaaprende.edu.co>

Daniel Aguirre. (s.f). ESTUDIOS EN LENGUAS ABORÍGENES Y ETNOEDUCACIÓN EN COLOMBIA.

Obtenido de:

Estudios en lenguas aborígenes y - Revistas UdeA <https://revistas.udea.edu.co>

Melo-Solarte, Diego S., & Díaz, Paula A. (2018). El Aprendizaje Afectivo y la Gamificación en Escenarios de Educación Virtual. Información tecnológica, 29(3), 237-248. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000300237>

Alejandra González-Maestra nivel primario. (21, agosto, 2018).

[https://osoriosandoval.edu.gt/2018/08/21/importancia-de-los-colores-en-el-aprendizaje/#:](https://osoriosandoval.edu.gt/2018/08/21/importancia-de-los-colores-en-el-aprendizaje/#:~:text=Los%20colores%20tienen%20un%20papel,por%20medio%20de%20la%20vista.)

[~:text=Los%20colores%20tienen%20un%20papel,por%20medio%20de%20la%20vista.](https://osoriosandoval.edu.gt/2018/08/21/importancia-de-los-colores-en-el-aprendizaje/#:~:text=Los%20colores%20tienen%20un%20papel,por%20medio%20de%20la%20vista.)

Dafne Cruz Monroy (27, enero, 2017). El uso de infantes como estímulo cognitivo en publicidad.

[https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4831/CRUZ%20MONROY%20DAFNE%20ASTRID.pdf?s](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4831/CRUZ%20MONROY%20DAFNE%20ASTRID.pdf?squence=1&isAllowed=y)

[equence=1&isAllowed=y](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/4831/CRUZ%20MONROY%20DAFNE%20ASTRID.pdf?squence=1&isAllowed=y)

Libro

McDonald M. and H. Wilson. 2011. Marketing Plans: How to Prepare Them, How to Use Them. West Sussex, UK: Wiley and Sons.

Apellido, Iniciales. (Año, Día y Mes). Título del artículo. Nombre de la publicación. URL