

CARTILLA APRENDIZAJE DEL IDIOMA SIKUANI/GUAHIBO

Leanyi Nataly Pérez Tarache

Código: 1115865711

Director

Carlos Fernando Guerra Arango

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE INGENIERIAS Y ARQUITECTURA

PROGRAMA DE DISEÑO INDUSTRIAL

PAMPLONA - NORTE DE SANTANDER

2022 – 2

Agradecimientos

Primeramente, gracias a Dios por permitir realizar el proyecto con éxito, seguidamente gracias al apoyo incondicional de mis padres, amigos y compañeros que no dudaron de mi capacidad para diseñar y crear esta actividad.

Un sincero agradecimiento para el director del programa Diseño Industrial Diego Julián Santos y a mi asesor Carlos Fernando Guerra, quienes estuvieron pendiente de mi proceso durante la ejecución del diplomado.

Tabla de contenido

Agradecimientos

Resumen/Abstract

Introducción

1. Justificación.....	pág. 6
2. Contextualización y planteamiento del problema.....	pág. 7, 8
3. Formulación del problema.....	pág. 9, 10
3.1.Objetivo general.....	pág. 10
3.2.Objetivos específicos.....	pág. 10
4. Metodología de diseño Bruce Archer.....	pág. 11, 12
5. Desarrollo.....	pág. 12
FASE ANALITICA.....	pág. 12
5.1.Recopilación de datos y ordenamiento.....	pág. 12
5.1.1. Conceptos.....	pág. 12, 13, 14
6. Evaluación.....	pag. 15
7. Estructuración y jerarquización.....	pág. 15
7.1.Tipologías sobre cartillas digitales.....	pág. 15, 16, 17
7.2.Algunos indígenas de Colombia.....	pág. 17
18	
7.3.Algunos indígenas internacionales.....	pág. 19, 20
8. Segmentación de mercado.....	pág. 20
9. Dirección del arte.....	pág. 21
FASE CREATIVA, ideas rectoras y formalización de ideas.....	pág. 22
FASE EJECUTIVA, valoración critica y ajustes de ideas. Diagrama de flujo de la cartilla.....	pág. 23
10. Mínimo viable para estrategias de marketing.....	pág. 24

11. Resultados.....	pág. 24
12. Conclusiones y discusiones.....	pág. 25
13. Anexos.....	pág. 25
14. Bibliografía.....	pág. 25

TABLA DE IMAGENES

1. Figura 1. Google Maps (2022), Región del Orinoco.....	pág. 8
2. Figura 2. Friez, A. M (2022), Revista semana, Indígenas Sikuani.....	pág. 9
3. Figura 3. Arcesio, J (2017), Sikuani entrañable de su territorio.....	pág. 9
4. Figura 4. Autor anónimo (2022), Alcaldía Mayor de Bogotá D.C.....	pág. 14
5. Figura 5. Autor anónimo (2021), Educa Express, Aprendizaje global.....	pág. 15
6. Figura 6. Autor anónimo (2018), Sulet Simatol.....	pág. 15
7. Figura 7. Arango, V. M (2022), Calameo.....	pag.16
8. Figura 8. Sistema de integrado digital (2022), ONIC, Arhuacos.....	pág. 16
9. Figura 9. Autor anónimo (2022), ONIC, AWA.....	pág. 16
10. Figura 10. Carrera, H (2015), Cultura Betoyes.....	pág. 17
11. Figura 11. Autor anónimo (2022), ONIC, BARA.....	pág. 18
12. Figura 12. Zorrilla, M. M (2017), AL DIA, Enseñando Quechua.....	pag.18
13. Figura 13. Autor anónimo (2022), Icono colores indígenas.....	pág. 19
14. Figura 14. Autor anónimo (2022), Toysmar.....	pág. 20
15. Figura 15. Perez, L. N (2022), Bocetos e ilustraciones.....	pág. 20
16. Figura 16. Perez, L.N (2022), Orden Cartilla digital, MIRO.....	pág. 20
17. Figura 17. Perez, L. N (2022), Orden pagina web, MIRO.....	pág. 21
18. Figura 18. Perez, L. N (2022), Mínimo Viable, MIRO.....	pág. 21

RESUMEN

Esta investigación se centrará en el idioma Sikuani de los Guahibo, una tribu indígena que vive en el delta del Orinoco. Los Guahibos viven en Vichada, Meta, Casanare y Arauca. Su cultura e idioma son desconocidos para el mundo exterior; por ello se dará a conocer cómo comunicarse con los Guahibos a través de una cartilla digital. Este proyecto está destinado para niños de la región del Orinoco que están en edad de aprender sobre la cultura Sikuani porque es la mejor manera de educarlos sobre este tema, considerando el propósito de establecer una buena comunicación entre quienes viven en las zonas urbanas y los que viven en las zonas rurales.

Palabras claves: Lenguaje, Comunicación, Comunidad indígena, Costumbres, Cultura, Aprendizaje.

ABSTRACT

This research will focus on the Sikuani language of the Guahibo, an indigenous tribe living in the Orinoco Delta. The Guahibos live in Vichada, Meta, Casanare and Arauca. Their culture and language are unknown to the outside world; Therefore, it will be announced how to communicate with the Guahibos through a digital booklet. This project is intended for children in the Orinoco region who are of age to learn about the Sikuani culture because it is the best way to educate them on this subject, considering the purpose of establishing good communication between those living in urban areas and those living in rural areas.

Keywords:

Language, Communication, Indigenous Community, Customs, Culture, Learning.

Introducción

Esta investigación se centrará en la lengua Sikuni del pueblo Guahibo, indígena de la Faja del Orinoco. Los Guahibos son un grupo de indígenas que viven en Vichada, Meta, Casanare y Arauca. Su cultura e idioma son desconocidos para el mundo exterior; por ello, se revelará cómo comunicarse con los Guahibos a través de una cartilla digital.

Cabe señalar que este proyecto está destinado a enseñar a los niños del Orinoco sobre el idioma de los Guahibos porque es la mejor manera de educarlos sobre este importante tema, especialmente si se considera que su objetivo es establecer una buena comunicación entre los Sikuni, que viven en zonas urbanas y los que viven en zonas rurales.

Los niños son individuos interactivos y curiosos cuyo motivo para realizar esta investigación es la comunicación entre los niños con sus padres y otros adultos por igual: La influencia de los niños ayudará a transmitir esta secuencia sobre la lengua de los Guahibos.

Por último, para tener más conocimiento sobre el lenguaje y costumbres de los Sikuni, este proyecto tendrá sus bases referenciadas por el antropólogo Camilo Ernesto Rodríguez Villamil, quien tiene especialización en las comunidades indígenas y fundamentos acerca de dicha comunidad, no obstante, tiene conocimiento sobre sus orígenes, tradiciones y dialectos.

1. Justificación

En esta investigación se ofrecerá información sobre el lenguaje Sikuni o Guahibo con el propósito de que los habitantes de la región del Orinoco tengan conocimiento acerca de su léxico teniendo en cuenta la adaptación a las nuevas condiciones, en primer lugar, porque se reconocerán características culturales propias abordando directamente problemas particulares del mismo. Este trabajo permitirá ver cambios para mejorar la comunicación, representatividad y relación entre la comunidad Guahibo/Sikuni con los habitantes de la región del Orinoco.

Además, se pretende conocer y enseñar información sobre el aprendizaje lingüístico que respalda a la cultura Sikuni y que ayudará a su progreso, inclusive el nuevo milenio ha ocasionado la pérdida de valores culturales de los grupos étnicos.

Ahora bien, cabe mencionar que el propósito de este proyecto investigativo surge a causa del desconocimiento que se tiene de la lengua Sikuni y de su cultura, ya que, es una población indígena poco mencionada en la región del Orinoco.

Según la ONIC (Organización Nacional Indígenas de Colombia, 2019) el 51,1 % de la tribu Sikuni son hombres y el 48,9% son mujeres, por lo tanto, cuando salen de su hábitat estos se agrupan en la misma cantidad entre hombres y mujeres, considerando el 4,5% de la población Sikuni y el 1,4% son niños Sikuni.

Por último, cómo se vive en el siglo XXI dónde estamos rodeados de bases tecnológicas, softwares y sistemas avanzados, es efectivo una ayuda directa a los habitantes de la región del Orinoco para obtener ese aprendizaje lingüístico de los Sikuni, ya que, el grupo étnico no cambiará, solo se fortalecerá, pero indirectamente.

2. CONTEXTUALIZACIÓN Y PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Los Guahibos o Sikuaní es un grupo de indígenas conformada de tres familias que son Arawak, Chibcha y Caribe, representan el 1.4% (19.791) de la población indígena de Colombia en la región del Orinoco exactamente en el Vichada, Casanare, Meta y Arauca, habitan sabanas y zonas selváticas; cada vez que se van a desplazar salen en grupo, el líder siempre será bajo el mando de un hombre, su religión se basa en el cristianismo y la naturaleza. El Guahibo también conforma una familia lingüística que se integra a las comunidades indígenas tales como el Kuiba, Hitnu y Guayabero ubicados en la misma región. (Organización Nacional Indígena de Colombia; Pueblo Sikuaní; 2019; p. 4)



Río Orinoco

Figura 1. Google maps (2022), Región del Orinoco.

Ahora bien, la situación que se presenta dentro de la comunidad Sikuaní o Guahibo en el departamento de Casanare, es que a pesar de manejar la lingüística y el dialecto colono, se les dificulta comunicarse con los habitantes de la zona urbana que manejan el lenguaje español latino nativo y por ende no logran obtener su objetivo. Además de eso, también

suelen tener problemas con los habitantes por no saber cómo expresarse creando malos entendidos y posibles agresiones tanto verbales y físicas, teniendo en cuenta que a veces los niños le temen a dicha tribu indígena. (Rojas Tulio; *Voces y silencios: Revista Latinoamericana de Educación*; 2019)



Figura 2. Friez, Ana Maria (2022); *Revista Semana*; Los Indígenas Sikuani y las artesanías del Meta.



Figura 3. Arcesio. José (2017), *Sikuani entrañable de su territorio defensores de su territorio.*

3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo enseñar a los niños de la región del Orinoco acerca del lenguaje de la población indígena Sikuani o Guahibo por medio de una cartilla digital?

3.1.Objetivo general

Enseñar a los niños de la región del Orinoco acerca del lenguaje de la población indígena Sikuani o Guahibo por medio de una cartilla digital.

3.2.Objetivos específicos

- Integrar información del pueblo indígena Sikuani/Guahibo respetando su cultura por medio de fuentes primarias y secundarias.
- Establecer una buena comunicación entre los Guahibo/Sikuani y los niños de la región del Orinoco.
- Implementar una herramienta visual y creativa donde se instruya a los niños del sector Orinoco sobre el aprendizaje del lenguaje Sikuani de manera digital.

4. METODOLOGÍA DE DISEÑO BRUCE ARCHER

El método que se trabajará en este proyecto de investigación será el de Bruce Archer puesto que es una metodología que ayuda a seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles. Este proceso lleva 3 fases:

- **FASE ANALITICA:** recopilación de datos, ordenamiento, evaluación, definición de condicionales, estructuración y jerarquización.
- **FASE CREATIVA:** formulación de ideas rectoras, toma de partida, formalización de la idea, verificación.
- **FASE EJECUTIVA:** valoración crítica, ajustes de idea, desarrollo, proceso iterativo, materialización.

La metodología de Bruce Archer se debe a que el fundador buscaba la unión mediante el uso y la estética por ello tenía en cuenta la función visual que debía mantener el producto o servicio con el cliente o consumidor. (Daza. S. L (2009), *Investigación creación, un acercamiento a la investigación en las artes*, Dialnet.)

5. DESARROLLO

FASE ANALITICA

5.1. Recopilación de datos y ordenamiento

5.1.1. Conceptos:

- **Lenguaje:** consiste en la materialización de signos (sonoros o escritos) que simbolizan objetos, ideas, etc, de acuerdo a una convención propia de una comunidad lingüística. (Leucors y Cols, 1979)
- El lenguaje ha transformado mucho la conciencia humana por ello permite desenvolver de nuevos pensamientos y nuevas formas de adquirir conocimientos puesto que nos ayuda a buscar explicaciones teóricas sobre la relación que existe entre el pensamiento, el lenguaje y el receptor. Así mismo, es la relación que tiene con las palabras dialectos o bilingüismo que desde luego se presenta en la comunidad indígena de los Sikuani cuando el tema se enfoca hacia el lenguaje.
- **Comunicación:** Es el intercambio de información entre un emisor y un receptor, donde el primero transmite el mensaje y el segundo interpreta produciendo una respuesta de ser necesario. (Y. Adrián, 2022)
- Dicho lo anterior, dentro de una buena comunicación existe un proceso que caracteriza a los seres humanos como ámbitos de las actividades entre

personas para lograr convivencia. Esta es una de las herramientas fundamentales dentro del presente proyecto donde permite el desarrollo efectivo e interacción que se pretende establecer entre la comunidad indígena Sikuni, niños y habitantes de la zona urbana.

- **Símbolo:** es un conjunto de elementos que sirven para representar a otros, es una expresión típica en ciertas expresiones artísticas donde el autor intenta dar cuenta de una situación a partir de la evocación de un elemento determinado. (G. Ramos, 2014)
- Resulta lógico decir que el símbolo es una estructura semiótica tomada para representar una cultura, signos, imagen, prevenciones., etc. siendo este motivado con la realidad y el funcionamiento simbólico, de hecho, se involucra mucho con el tema que se está llevando a cabo en este proyecto de investigación por su variación, dialecto, dimensión y demás con respecto a la comunidad indígena de los Sikuni.
- **Costumbres:** es una práctica que se ejecuta de forma habitual y frecuente por una persona, sociedad o cultura. (M. Perez, 2022)
- Se conoce como costumbre a la norma de algo establecido por una comunidad ya sea un acto de ejercicio o jurídico que se repiten en dicho tiempo, en igual forma, se contextualiza con la vida de la comunidad indígena de los Sikuni o Guahibos
- **Cultura:** es el conjunto aprendido de tradiciones y estilos de vida, socialmente adquiridos de los miembros de una sociedad incluyendo sus

modos pautados y repetitivos de pensar, sentir y actuar (es decir, su conducta). (H. Marvin, 2001)

- Sin duda alguna la cultura es la base que nos hace personas tradicionales particularmente porque acoge características similares a una sociedad o época, claramente, es un tema importante en esta investigación, dado que se dará a conocer la cultura de un grupo étnico que representa una región y que tienen diferentes pensamientos.
- **Aprendizaje:** es un cambio relativamente permanente en la conducta o en su potencialidad que se produce a partir de la experiencia y que no puede ser atribuido a un estado temporal somático incluyendo el desarrollo de la persona integrando sus conocimientos y destreza a lo largo de la vida. (Hergenhahn, 1976)
- Un aprendizaje es una experiencia adquirida por medio de un conocimiento que logra realizar cambios en la conducta de una persona por esa razón y por este medio investigativo se educara desde la escolaridad, si bien para el centro educativo producir un aprendizaje formal se tiene en cuenta historia social y psicológica referente al tema de los Sikuani o Guahibo.
- **Lectura:** capacidad para interpretar símbolos, caracteres e imágenes y transformarlos en habla. (Leucors y Cols, 1979)
- Es la interacción visual que se destaca en la cartilla digital no solo textual sino también ilustrativa, considerando esta herramienta visual como un entretenimiento pedagógico y educativo con el fin de presentar y enseñar un

idioma desconocido de la misma región acerca de la población indígena Guahibo.

6. EVALUACIÓN

El antropólogo **Camilo Ernesto Rodríguez Villamil (2018)** especializado en el estudio de las comunidades indígenas afirma que:

“En el alto del Vichada los Sikuani hablan el dialecto wau que es hablada por los indígenas de la etnia homónima y la española, mientras que en el Meta, Arauca y Casanare solo hablan el colono Sikuani y/o Guayabero, considerando esto como un contacto de lenguas que conduce al bilingüismo”. p. 13

Se toma como referente al antropólogo Camilo Rodríguez con el fin de complementar y sustentar lo que en este proyecto se realiza, ya que, tiene conocimientos sobre la cultura y costumbres de la población indígena Sikuani/Guahibo.

7. ESTRUCTURACIÓN Y JERARQUIZACIÓN

7.1. Tipologías sobre cartilla digitales

NOMBRE	IMAGEN	DESCRIPCION
Cartilla digital pedagógica	 <i>Figura 4. Autor anónimo (2022), Alcaldía Mayor de Bogotá D.C.</i>	Es una cartilla lúdica y pedagógica que combina de manera eficiente la parte teórica y las nuevas tecnologías para comprender las características socio afectivo de los niños de tres a seis años con el propósito de

		facilitar su futura labor docente.
Cartilla digital informativa	 <i>Figura 5. Autor anónimo (2021), Educa Express, Aprendizaje Global.</i>	En dirección general es una cartilla que informa y comunica al espectador acerca de la salud, la agricultura y cultura, orientan, instruyen y desarrollan presentaciones para la atención del público.
Cartilla digital ilustrativa	 <i>Figura 6. Autor anónimo (2018), Sutet Simatol, Cartilla del ABC de los servicios de salud del magisterio.</i>	Su objetivo es el aprendizaje, dar una orientación pedagógica y comunicativa para niños de cinco a siete años. Tiene colores vivos y primarios.
Cartilla de lenguaje		Es una cartilla creativa exclusiva para niños de cinco a siete años con materiales que permiten desarrollar las competencias en el lenguaje

	Figura 7. Arango. V. María (2022), Calameo, Cartilla de lenguaje escrito.	por medio de diversas actividades.
--	--	------------------------------------

7.2. Algunos indígenas de Colombia

COMUNIDADES INDÍGENAS	DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA
ARHUACO	Habita la vertiente occidental y suroriental de la Sierra Nevada de Santa Marta (junto con los pueblos Kogui, Kankuamo y Wiwa) y viven de la agricultura y la ganadería.	 Figura 8. Sistema integrado digital (2022), Caracol Radio, indígenas Arhuacos.
AWÀ	Esta comunidad tiene como base económica, la caza, el cultivo de maíz, yuca, fríjol, caña de azúcar, plátano, la pesca, la crianza de animales domésticos y la recolección de productos comestibles.	 Figura 9. Autor anónimo (2022), Organización Nacional Indígenas de Colombia, AWA

BETOYE	Habitan a orillas del río Cravo, en el municipio de Tame departamento de Arauca. Las principales comunidades son: Roqueros, Parreros, Iguanitos, Macarieros, Puyeros, Coquisas, Genareros, Velazqueros, Julieros, Cajeros, Bayoneros, El Refugio, Zamuro y Matacandela. No conservan su lengua original, pero hablan un español particular llamado Español Betoyou.	 Figura 10. Carrero, H. (2015), Cultura Betoyes, Competencias comunicativas.
---------------	--	---

Fuente: Diaz, D (2018), La Agencia de la ONU para refugiados, Colombia, Comunidades indígenas.

7.3.Algunos grupos indígenas internacionales

COMUNIDADES INDÍGENAS	DESCRIPCIÓN	REPRESENTACIÓN GRÁFICA

BARÀ (BRASIL)	Viven en los márgenes del Río Vaupés y sus afluentes Tiquie, Papuri, Querari y otros menores integrando 17 etnias. Aunque algunos de estos pueblos viven también en Colombia en la cuenca del río Apaporis. Estas hablan lenguas de la familia Tukano Oriental (con excepción de los Tarianos cuya lengua tiene origen Arawak). <i>(Instituto Socioambiental, Povos Indígenas No Brasil, Bara 2002)</i>	 Figura 11. Autor anónimo (2022), Organización Nacional Indígena de Colombia, Bara.
QUECHUAS (PERÚ)	Es un conjunto diverso de poblaciones andinas de larga data que tienen como lengua materna el quechua en sus distintas variedades. Son poseedores de una cultura compleja y tecnológicamente avanzada, que se caracterizó por su gran adaptación a las	 Figura 12. Zorrilla, M. Marie (2017), AL DIA, Enseñando Quechua más allá de las aulas y el idioma.

	condiciones geográficas y climáticas. (Bonavia, 1991)	
--	---	--

8. SEGMENTACIÓN DE MERCADO

Geográfico: Colombia, departamentos de Arauca, Vichada, Casanare y Meta

Demográfico: Niños de segunda infancia (6 a 12 años)

Psicográfico: en esta etapa de crecimiento es el proceso más importante ya que el infante va adquiriendo ciertas habilidades básicas necesarias para insertarse en la sociedad, dentro de ello está el aprendizaje, el lenguaje, el razonamiento, motricidad, valores básicos, etc.

Conductual: los niños son curiosos, hiperactivos y juguetones. Desde un punto de vista social y cultural, el principal factor del cual depende un niño es de la educación desde casa, de ello se desglosa el desarrollo físico y emocional, así mismo influyendo en la edad y personalidad.

9. DIRECCION DEL ARTE

Paleta de colores que identifica a la población Sikuani



Figura 13. Autor anónimo (2022), Icono colores indígenas.

Naranja: espiritualidad, auspicioso, sagrado, felicidad y espiritualidad, lo simbolizan con la tierra porque representa paz.

Verde: significa suerte, nuevo nacimiento, naturaleza, ambiente, fertilidad y vida eterna, este se representa en la madera, por lo que, es tomado eje de vida

Azul: Demostrado como autoridad, verdad, conservador, paz, es lo que simboliza a la calma y se representa por medio del agua.

Rojo: energía, prosperidad, éxito, fortuna, simboliza la vida, la rabia, el peligro y el fuego.

Amarillo: también se incluye para lo sagrado, esperanza, simboliza al honor y es color masculino. *(Castrillón, Camila; Art, significado tiene los colores en nuestras culturas indígenas, 2016)*

FASE CREATIVA

Ilustraciones versión FUNKO POP son figuras coleccionables de vinilo en forma de muñecos cabezones (Wikipedia, 2022). En este caso se tomará la forma y estética del muñeco para la ilustración de la cartilla, a continuación, se presentan los bocetos de los personajes de la cartilla.



Figura 14. Autor anónimo (2022), Toysmar.



Figura 15. Perez, L. N (2022), Bocetos e ilustraciones, Adobe Illustrator y Photoshop.

FASE EJECUTIVA: Valoración crítica y ajustes de ideas. Diagrama de flujo de la

cartilla

La cartilla cuenta con 3 personajes (Fito, Lila y Titi) donde cada personaje tiene su rol en el mismo.

Fito (Líder): es quien hará la bienvenida y hablará un poco del idioma Sikuani, así mismo, el diálogo será en Sikuani, (Paginas 1 y 2).

Lila (Compañera de viaje): este personaje hablará en breve sobre las costumbres y simbología de la población Sikuani. Claramente el idioma será en Sikuani, (Paginas 3 y 4).

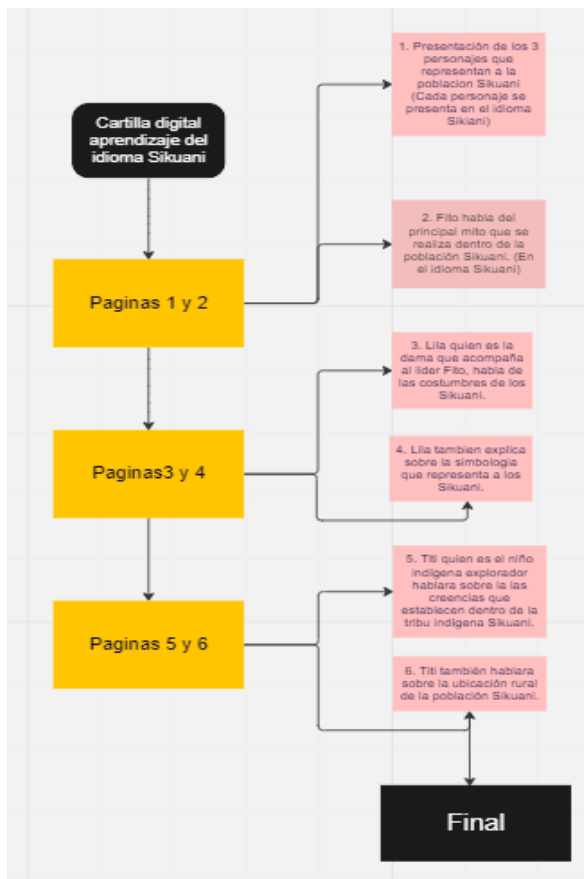
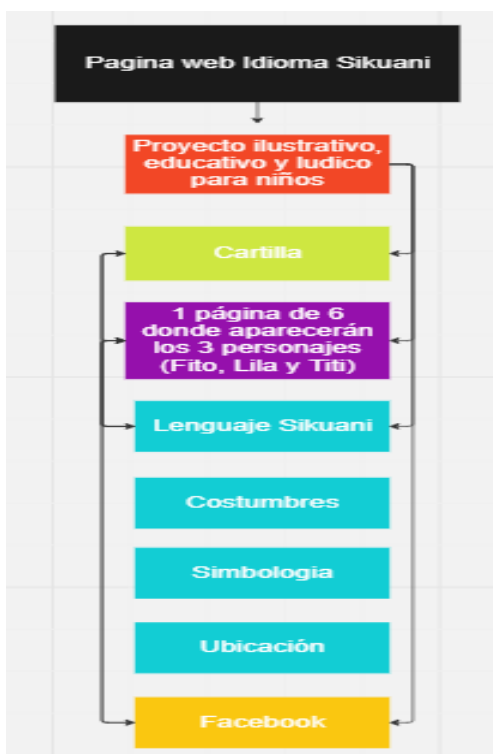


Figura 16. Perez, L. N (2022), Orden cartilla digital, MIRO

Titi (Niño explorador): es un niño curioso que habla sobre la ubicación y lugar de la población Sikuni, (Paginas 5 y 6).



En la estrategia de la página web se ordena siendo un proyecto ilustrativo, educativo y lúdico para niños, luego se presenta como una cartilla, luego será dirigido a la primera página donde Fito quien es el líder hará una breve presentación de los personajes, al ingresar a la página web se encontrará con una accesible interfaz con los colores representativos de la población Sikuni.

Figura 17. Perez, N.L (2022), Orden página web, MIRO.

10. Mínimo viable para estrategia de marketing

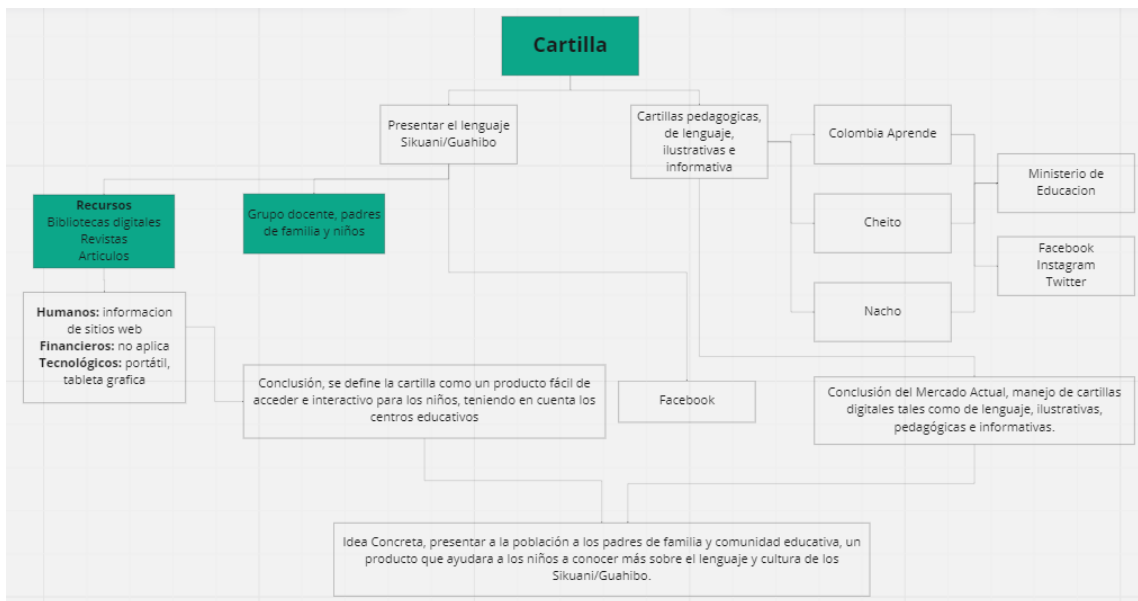


Figura 18. Perez, N. L (2022), Mínimo viable para estrategia de marketing, MIRO.

En el mínimo viable para la estrategia de marketing, se tuvo en cuenta la competencia actual que en este caso es el Gobierno Nacional lo cual respalda a las cartillas Cheito, Nacho y Colombia Aprende, debido a que son cartillas que contienen aprendizaje básico donde el infante reciba la enseñanza por medio de ilustraciones manteniendo la practicidad del elemento.

11. RESULTADOS

Teniendo en cuenta la problemática del presente proyecto, donde abarcaba a la población Sikuani y los habitantes de la zona rural de la región del Orinoco, se encontraron factores importantes como la comunicación, lenguaje, cultura y aprendizaje. Se realizó una cartilla con tonos de la población Sikuani la cual los identifica, los niños fueron el objetivo principal, por lo tanto, se tuvo en cuenta ilustraciones dinámicas y personajes llamativos como los Funko Pop; los personajes hablan en idioma Sikuani y se traduce al mismo tiempo en español para que entiendan el lenguaje. Si comparamos la cartilla con herramientas que tienen el mismo objetivo ya existentes, es que el producto es más dinámico, entretenedor, es más, todo lo que quieras saber sobre el idioma o vocabulario de los Sikuani, se encontrará en You Tube, que, a pesar de incluir al infante, no se obtiene la atención total.

12. CONCLUSIONES Y DISCUSIONES

Efectivamente las fuentes de información sobre los Sikuani, tipologías de cartillas y estadísticas educativas, influyó a realizar el objetivo principal que fue enseñar a los niños de la región del Orinoco acerca del lenguaje de la población indígena Sikuani o Guahibo por medio de una cartilla digital. Dicho lo anterior, el enfoque hacia los niños sucede

debido a que es la edad adecuada para involucrar en su aprendizaje sobre dicho lenguaje que, en sí, hace parte de la misma región. Siendo ya, la versión 4.0 se mantendrá una comunicación y atención más interactiva con los niños ya que son la base principal para dar voz a un nuevo aprendizaje.

Ahora bien, en la cartilla se consideró aplicar colores vivos y que identifican de cierta manera a la población Sikuani como lo fue el color amarillo, azul, rojo, verde y beige medio, en efecto, cada uno tiene su significado dentro de la tribu indígena, de igual manera, el producto se pudo ejecutar con éxito a fin de que se conjugo el método con el desarrollo del mismo modo en el que Bruce Archer lo aplica en la metodología de diseño.

ANEXOS

Anexo 1: Diseño Página web Lenguaje Sikuani

<https://sites.google.com/view/lenguajesikuani/p%C3%A1gina-principal>

Anexo 2: Bocetos e información complementaria

<https://docs.google.com/document/d/1wh4xBQNnJ2xHPZhLYApe49u-dBB3U2Ep/edit>

Anexo 3: Factores psicosociales y comportamentales del pueblo indígena Sikuani, Casanare Colombia.

http://repositoriodspace.unipamplona.edu.co/jspui/bitstream/20.500.12744/3568/1/Yepez_Silva_Parada_2019_TG..pdf

BIBLIOGRAFIA

- Daza, S, L (2009). *Investigación creación, un acercamiento a la investigación en las artes*, Dialnet.
- Diaz, D (2018). *La Agencia de la ONU para refugiados, Colombia, Comunidades indígenas*.
- Rodríguez, C, E (2018., *Gobierno de Colombia, Pueblo Sikuani*
- Álvarez, D, Carvajal, E, Hernández. T, (2021). *Aprendizaje desde la multiculturalidad y pluriculturalidad de los niños indígenas Sikuani, Colombia, Sistema Nacional de bibliotecas SISNAB*
- Parada, M, (2020). *Pe- itajitsikuene Sikuani monae: serie de microcortos de no ficción que visibilizan la identidad cultural de la comunidad indígena Sikuani, departamento de Casanare, Colombia, Sistema Nacional de bibliotecas SISNAB.*
- Yepes. H, Silva, J, Parada, K, (2019). *Factores psicosociales y comportamentales del pueblo indígena Sikuani, Casanare Colombia, Sistema Nacional de bibliotecas SISNAB*
- Blanco, M. (2018). *La comunicación participativa, vital para los Sikuani; una etnia en peligro de extinción, Acacias Meta, Sistema Nacional de bibliotecas SISNAB*
- Suarez, J. (2022). *Sikuani, escuela nueva activa e identidad; Bogotá, Colombia; Sistema Nacional de bibliotecas SISNAB.*