

**DESARROLLO DE SITIO WEB INTERACTIVO DE LAS MITOLOGÍAS
ANCESTRALES WAYÚU PARA EL APRENDIZAJE EN LOS JÓVENES DE
RIOHACHA, LA GUAJIRA**

Leider Smith Montero Alfaro

Código: 1118862463

Director

Carlos Fernando Guerra Arango

Universidad de Pamplona

Facultad de Ingeniería y Arquitectura

Programa de Diseño Industrial

Pamplona, Norte de Santander

Agradecimientos

Quiero agradecer principalmente a Dios por ser mi guía espiritual e iluminarme en cada momento de dificultad, dejándome culminar con éxitos una etapa más de mi vida, además por haberme otorgado a mis padres y hermanas, personas muy importantes para mí, la cual agradezco por el acompañamiento y apoyo incondicional, me han enseñado que nunca se debe dejar de luchar por lo que se quiere e impulsarme a ser mejor y conseguir exitosamente mi carrera.

Y agradezco también, particularmente a mis profesores y tutores de este programa que han sido de gran ayuda y soporte para esta excelente carrera y en la elaboración de esta monografía y poder servir a la sociedad con mis conocimientos, para el progreso del país, el de mi familia y el mío y finalmente agradezco, quienes se tomaron el tiempo para leer este apartado y más de mi monografía.

¡Muchas gracias!

TABLA DE CONTENIDO

1	INTRODUCCIÓN	6
2	JUSTIFICACIÓN.....	8
3	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	11
3.1	Formulación del problema.....	12
4	OBJETIVO.....	13
4.1	Objetivo general	13
4.2	Objetivo específico	13
5	DESARROLLO – PROCESO CREATIVO	14
6	MÉTODO.....	15
7	RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	18
7.1	Resultados.....	18
7.2	Discusión	20
8	CONCLUSIONES	21
9	BIBLIOGRAFÍA.....	22
10	ANEXO.....	24

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo principal facilitar el aprendizaje de las mitologías ancestrales más relevantes de la etnia Wayúu a través de un sitio web interactivo con el fin de motivar en los jóvenes de 15 a 25 años en la ciudad de Riohacha. Teniendo en cuenta, que para poder realizar el sitio web interactivo se usaron los programas como: Blender, Rhinoceros, Adobe Illustreitor, Adobe Photoshop Y Filmora, que ayudaron a crear los elementos tridimensionales y multimedia, otros fueron, sitios web externos (Vectary, Modelview y Github,) que sirvieron para incrustar elementos 3d importados con interacción al proyecto (sitio web interactivo de las mitologías ancestrales de los Wayúu). Además, se hicieron entrevistas a algunos indígenas Wayúu y encuestas a los jóvenes tanto para saber su percepción a la temática, así como también, para el rediseño del sitio web (proyecto). Por otro lado, esta investigación se basó en la metodología de Bruno Munari para desarrollar el proyecto. los resultados obtenidos, fue que los jóvenes desconocen los mitos ancestrales de los Wayúu y manifiestan que, si les gustaría aprender acerca de esta temática a través de un sitio web, así mismo, se tomó su opinión para la creación del sitio web. En síntesis, el sitio web interactivo se creó para fomentar el conocimiento de los mitos ancestrales más importantes de la cultura Wayúu a los jóvenes de la generación z (15 a 25 años) para que no sea olvidada.

Palabras clave— Aprendizaje, Interactivo, jóvenes, mitologías, Wayúu, Sitio web,

ABSTRACT

The main objective of this research is to facilitate the learning of the most relevant ancestral mythologies of the Wayúu ethnic group through an interactive website in order to motivate young people between the ages of 15 and 25 in the city of Riohacha. Bearing in mind, that in order to make the interactive website, programs such as: Blender, Rhinoceros, Adobe Illustreitor, Adobe Photoshop and Filmora were used, which helped to create the three-dimensional and multimedia elements, others were external websites (Vectary, Modelview and Github,) that served to embed imported 3d elements with interaction to the project (interactive website of the Wayúu ancestral mythologies). In addition, interviews were conducted with some Wayúu indigenous people and surveys of young people to find out their perception of the subject, as well as for the redesign of the website (project). On the other hand, this research was based on Bruno Munari's methodology to develop the project. The results obtained were that young people are unaware of the ancestral myths of the Wayúu and state that if they would like to learn about this subject through a website, likewise, their opinion was taken for the creation of the website. In summary, the interactive website was created to promote knowledge of the most important ancestral myths of the Wayúu culture among young people of generation z (15 to 25 years old) so that it is not forgotten.

Keywords— Learning, Interactive, youth, mythologies, Wayúu, Website,

1 INTRODUCCIÓN

En el departamento de la Guajira, tiene una amplia diversidad cultural, llenas de costumbres y tradiciones, gracias pobladores europeos, afrodescendientes y en especial los residentes ancestrales; los indígenas los Wayúu, que se encuentran en casi toda la región, la cual es la etnia indígena más poblada del país, con una cultura fuerte, impartida de sus tradiciones y creencias (Mincultura, 2015), nutridas de mitos, leyendas y relatos maravillosos de deidades y entes sobrenaturales y fantásticos, contados entre el mismo pueblo indígena.

En la cultura Wayúu, existen muchos mitos, sin embargo, se encuentra relatos no propios, incluidos por las creencias extranjeras que fueron adaptada en dicha cultura, que hacen difícil distinguir de las ancestrales (propias de origen antiguo), no obstante, la mayor preocupación es que abarca un gran desconocimiento de estos mitos ancestrales en los jóvenes de la ciudad de Riohacha, capital de la Guajira, dando paso, al riesgo de desaparecer por las presentes y futuras generaciones, de modo que, sería una pérdida de este bagaje de cultura y tradiciones propia de la región.

Por consiguiente, las influencias de las nuevas tecnologías, los medios digitales y sumado el incremento urbano en la ciudad ha permitido la inclusión de culturas externas, afectado comportamientos y pensamientos propios de los jóvenes de la ciudad (Riohacha), la cual, hace más difícil que puedan conocer los mitos ancestrales Wayúu, por ello, para alcanzar el interés en conocerlas, se considerará desarrollar un sitio web interactivo, como medio digital, que se adapte y facilite en mayor medida el aprendizaje, para de los jóvenes de la generación Z, tomando en cuenta la Metodología Proyectual de Bruno Munari, que facilitaran desarrollar la investigación,

descomponiendo el problema en subproblemas para encontrar datos informativos más pertinentes en cuanto a diagramación, ilustración diseño, multimedia, entre otros.

2 JUSTIFICACIÓN

La presente investigación tiene como fin preservar y comunicar a través de nuevas y mejores alternativas las mitologías ancestrales de la etnia Wayúu que se desconocen en los jóvenes entre 15 a 25 años en la ciudad de Riohacha, la Guajira, para facilitar dicho conocimiento.



Figura 1. Baile Yonna, representación mítica y vibrante de un legado ancestral. **Fuente:** Vivafm, 2016.

En tiempos pasados, en la llegada de los colonizadores al nuevo mundo (continente americano); intervinieron en las diferentes culturas indígenas, donde se modificaron y eliminaron comportamientos, tradiciones y entre otros, con base en sus propias creencias (Cuervo, 2016), al igual pasó en la etnia Wayúu; población indígena, ubicado en la península de la Guajira, puesto que, a finales del siglo XIX sus mitos fueron influenciados por la religión cristiana, de manera que, se sabe poco en la región los verdaderos personajes y mitologías ancestrales, resaltando que su construcción cultural fue primordialmente por ellas, de las cuales aún son contadas (tradición oral) y representadas mediante bailes y costumbres (figura 1) en algunos clanes indígenas de la etnia (Pérez, 2013), por otro lado, se puede encontrar en motores de búsqueda (como Google) pocos textos, videos y audios de dichas mitologías.

Para esta investigación se tomó en cuenta a la Generación Z; aquellas personas nacidas entre los años 1995 hasta el 2009, específicamente a la población de jóvenes entre los 15 y 25 años de la ciudad de Riohacha, la Guajira las cuales tiene otras preferencias en cuanto comunicación y comodidad, (Días, 2015), que frente a las mitologías ancestrales Wayúu afronta una realidad de transmisión muy débil, de tal forma, puede sumir a futuro el olvido.



Figura 2. Generación Z (nativos digitales). **Fuente:** Robledo, 2016.

Por consiguiente, en los jóvenes, se interesan más por el uso de la internet; la cual es una red de redes, que permite el enlace de información, de esta manera las personas puede acceder a ellas, mediante a dispositivos electrónicos, ofreciendo diversos servicios (redes sociales, la web, juegos entre otros), por tanto, los jóvenes está más inmerso en ellos, destacando que han crecido en la era información o era digital, tal suceso son considerados nativos digitales, (Álvarez , 2019)

De acuerdo a lo anterior, Según Mejía (2022) explica que los medios digitales también funcionan para el proceso de aprendizaje, cabe señalar, que un estudio sobre la generación Z en Colombia por el mismo autor, menciona que “dentro de los procesos de formación de los futuros responsables de administrar las nuevas tecnologías digitales se debe fortalecer el aprendizaje basado en retos” (p.17) de modo que, la interactividad es una añadido influyente, que estimula a la persona a comprometerse y a motivarse más, según la RAE (Real Academia

Española) (2021) lo define aquel “Que permite una interacción, a modo de diálogo, entre la computadora y el usuario” es decir que, interactividad es la capacidad de los ordenadores cumplir funciones en requerimientos de los usuarios.

Por tanto, Este proyecto pretende desarrollar un sitio web interactivo que busca preservar y enseñar las mitologías de origen antiguo de los Wayúu, como medio de comunicación que persuada el interés en los jóvenes de la generación Z en Riohacha, la Guajira, así mismo haciendo uso de objetos tridimensional relacionados hacía las mitos y personajes fantásticos de la cultura, como parte enriquecedora en el proceso de aprendizaje que prioricen y faciliten el conocimiento, de las cuales se asociaran figuras, patrones y símbolos étnicos de dicha cultura, acercando más al joven a una realidad y al interés por aprender (Vaca, 2022)

Además, como resultado permitirá en los jóvenes de la generación Z de la ciudad de Riohacha, la Guajira, empatizar y valorar más cultural Wayúu, de esta manera garantiza en los factores sociales; reducir la discriminación y el racismo hacia este pueblo indígena, adversidad natural que aún se siguen luchando en la región (Mincultura, 2015).

3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En Riohacha, capital del departamento de la Guajira donde habitan 13.3% de la etnia Wayúu según el DANE (2018). Por el cual, es la población indígena más grande y conocida en el país; por su cultura y costumbre donde constituye muchas tradiciones y creencias.



Figura 3. Indígenas Wayúu. **Fuente:** La Opción Radio, 2020.

Sin embargo, en dicha cultural existen distintas versiones de mitos y seres fantásticos en algunos clanes, debido a que hace más de un siglo, fue influenciada por otra cultura, según Ojeda (2013) dice que “contactó con el hombre europeo, los Wayuu han soportado la acción de conquista y evangelización. La Guajira ha sido escenario de proyectos y violencias que han logrado afectar en gran medida el núcleo seminal de la cultura” (p.14). De acuerdo a lo citado, son muchos que desconocen este hecho o les interesa saber.

La cual en nuestra actualidad la tradición oral se ha hecho más débil y la influencia de los medios digitales en la generación z, jóvenes entre los 15 a 25 se ha vuelto más importante, debido a ello, genera introducción de valores y comportamientos de otras culturas (Marín, 2017), Lo que

hace más difícil dar a conocer las verdaderas versiones mitológicas de su propia cultura (los Wayúu).

3.1 Formulación del problema.

¿Cómo facilitar el aprendizaje de las mitologías ancestrales más relevantes de la etnia Wayúu a través de un sitio web interactivo con el fin de motivar a los jóvenes de 15 a 25 años de la ciudad de Riohacha, La Guajira a conocerlas?

4 OBJETIVO

4.1 Objetivo general

Facilitar el aprendizaje de las mitologías ancestrales más relevantes de la etnia Wayúu a través de un sitio web interactivo con el fin de motivar a los jóvenes de 15 a 25 años de la ciudad de Riohacha, La Guajira a conocerlas.

4.2 Objetivo específico

- Identificar los pasajes mitológicos ancestrales más relevantes de la cultura Wayúu para el mínimo conocimiento suficiente en los jóvenes entre 15 a 25 años de Riohacha, la Guajira.
- Componer un sitio web de las mitologías ancestrales de la etnia Wayúu, como medio para el alcance de los nativos digitales entre 15 a 25 años en la ciudad de Riohacha.
- Enseñar interactivamente las mitologías ancestrales de la etnia Wayúu con objetos tridimensionales y elementos multimedia, para influir en la motivación en los jóvenes entre 15 a 25 años en la capital de la Guajira.

5 DESARROLLO – PROCESO CREATIVO

Para el desarrollo de este proyecto, se tomó la metodología proyectual del autor Bruno Munari de su libro ¿Cómo nacen los objetos?, puesto que, da a lugar al análisis del problema que se quiere tratar, basándose en la descomposición de la misma en varios subproblema, para ser solucionado mediante a un conjunto de procedimientos con orden lógico, además, según Tanco (como se citó en Munari, 1998) dice que “Lo que deben hacer es dar la sensación de que los libros están hechos así y que dentro esconde varias sorpresas. La cultura está efectivamente hecha de sorpresas, es decir, significa descubrir lo que antes ignorábamos” por ende, la metodología permite crear una narrativa, la cual también sugiere comunicación educativa estética (visual) al lector para hacerlo más práctico y lúdico, sin embargo, se tomará el valor de la estética para este proyecto (ver en el **Anexo 1**).

6 MÉTODO

Para este capítulo del trabajo se describe el proceso técnico y tecnológico que se utilizó para el proyecto.

Primer lugar, para la identificación de los pasajes mitológicos ancestrales más relevantes de la cultura Wayúu, se realizaron 5 entrevistas UX (desarrollado por Nilsen Group, 2014), a indígenas Wayúu de edades entre los 30 a 55 años, con el fin de conocer todos aquellos mitos, en la cual se basan sus creencias de origen ancestral. Así como también se aplicaron 14 encuestas en Formularios Google, a jóvenes de edades de 15 a 25 años, para conocer su percepción acerca de la cultura Wayúu.

Ahora bien, respecto al desarrollo del sitio web de las mitologías ancestrales de la etnia Wayúu, se realizaron 14 encuestas para evaluar el interés frente a los sitios web interactivo, además de conocer el alcance de los nativos digitales a jóvenes de edades entre 15 a 25 años en la ciudad de Riohacha. Por ende, La principal tecnología para el desarrollo del producto, se utilizó la plataforma Wix, que permitió crear y publicar el sitio web adaptado tanto para dispositivo escritorio como móvil, por tanto, se utilizaron programas complementarios como Blender y Rhinoceros; para el desarrollo de Modelos 3d, por otro lado, se usaron Illustrator y Photoshop; para crear imágenes, ilustraciones y bocetos (Figura 4), elementos que fueron incrustados y exportados al sitio web.

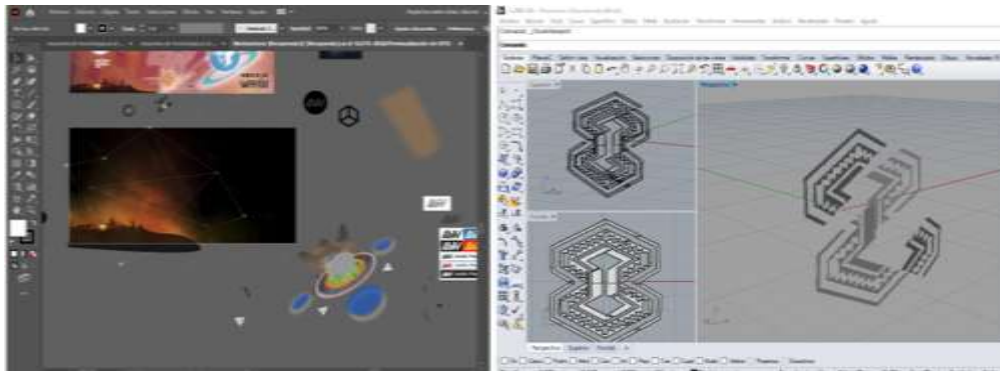


Figura 4. Algunas ilustraciones y modelos 3d creados en Adobe Illustrator (parte izquierda) y Rhinoceros (parte derecha) **Fuente:** Montero, 2022.

Además, otras tecnologías que se utilizaron son sitios web externos, cómo: View visor, Vectary Y Github, que crean y conservan en la web los modelos 3d, que están “incrustados” y también enlazados al sitio web (Proyecto), que posteriormente se podrían ver en dicho sitio, con la opción de mover a 360° para disponer interacción, sin embargo, se determinó que ambas tienen ventajas como desventaja, por parte Modelview y Github carga rápido, pero tiene fondo blanco y en Vectary carga un poco más lento, pero permite transparencia en el fondo, cabe resaltar que, de igual forma se siguió tomando en cuenta para diferentes funciones dentro del sitio, por ejemplo los modelos 3d sin fondo se destinarán para la página principal con el propósito de no perder la estética, y para aquellos con fondo blanco en la subpágina donde estará en la Historietas del sitio web. De esta forma se desarrolló un esquema de los enlaces entre los sitios web externos, programas y el producto, véase en la Figura 5.

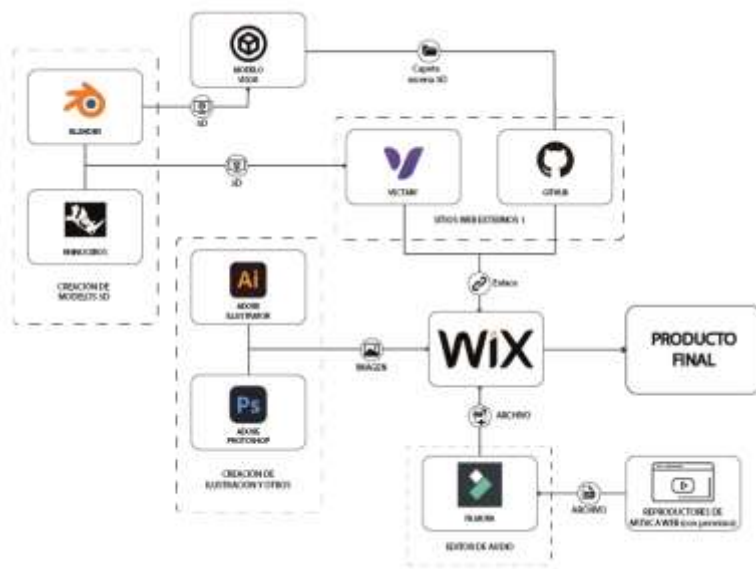


Figura 5. Esquema de diseño para el sitio web. **Fuente:** Montero, 2022.

En base a lo anterior, con respecto a los elementos tridimensionales y multimedia del sitio web (proyecto), se utilizó para Enseñar interactivamente las mitologías ancestrales de la etnia Wayúu, a los jóvenes de 15 a 25 años que desean conocer acerca de su creencia de origen, además de personajes mítico y cultura, teniendo en cuenta que los jóvenes de la generación actual carecen de conocimientos acerca de dicha cultura.

Finalmente, es importante aclarar que, se hicieron entrevistas a partir del método para la investigación de usuario de tipo “híbrido” (Nielsen & Rohrer, , 2014), para saber el deseo organizacional del sitio web por los usuarios.

7 RESULTADOS Y DISCUSIÓN

7.1 Resultados

En primer lugar, respecto a la encuesta se encontró que, el 85 % si conocían las costumbres y tradiciones Wayúu, sin embargo respecto a la pregunta número 3 se determinó que el 71,4% de los jóvenes desconocen los mitos Wayúu (Figura 6).

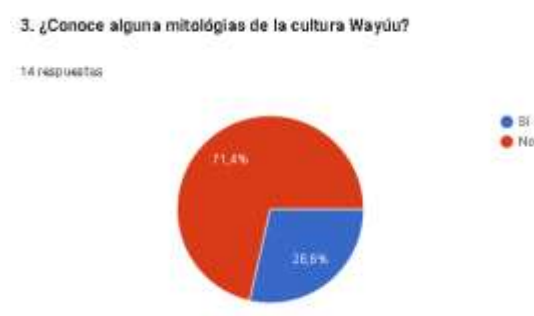


Figura 6. Resultado estadístico de la pregunta #3. **Fuente:** Montero, 2022.

De acuerdo a la pregunta número 6, se obtuvo que el 85,7% de los jóvenes desea conocer la mitología ancestral Wayúu (figura x), el cual es una cifra importante para el enfoque de este proyecto. Cabe destacar que los encuestados desean conocer más la cultura, debido a que quieren saber más allá de lo que conocen y también dicen que es necesario para preservar la cultura. Además, en la pregunta número 5, respecto a la página web el 92%, si visitaría el sitio web para conocer acerca de los mitos ancestrales de la etnia.

6. ¿te gustaría saber acerca de las mitologías ancestrales de la etnia Wayúu?

14 respuestas

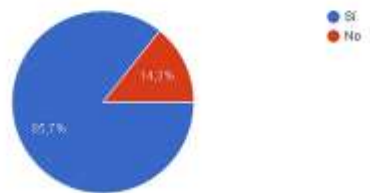


Figura 7. Resultado estadístico de la pregunta #3. **Fuente:** Montero, 2022.

Ahora bien, las entrevistas fueron un factor importante para la realización de esta investigación ya que en estas se basa el contenido del sitio web diseñado, el cual se tuvo como resultado que hay 4 mitos ancestrales relevantes para la etnia Wayúu, debido a que fueron los más relatados por los entrevistados; como lo son: Origen de los Wayúu, Piedra de los clanes, Wale'kerü y Wolunka, la mujer de la vagina dentada.

Por último, propuesta final del sitio web (ver anexo), teniendo en cuenta el método para la investigación de usuario de tipo “híbrido”, se tuvo que rediseñar de acuerdo al gusto de los usuarios, en cuanto a la adecuación de los diferentes elementos de sitio web, para dispositivos escritorio y móvil (Figura 8).



Figura 8. Rediseño del sitio web para dispositivos escritorio (parte superior) y móvil (parte inferior). 3. **Fuente:** Montero, 2022.

7.2 Discusión

De acuerdo, a Díaz, (2015) se afirma que, es importante usar los medios tecnológicos para dar a conocer cualquier temática, ya que la generación Z usa cotidianamente los medios digitales. De los anterior se hace una relación con el proyecto y se destaca que, la creación del sitio web interactivo para dar a conocer sobre las mitologías ancestrales Wayúu, es adecuado para los jóvenes de hoy en día, para que puedan aprender las creencias de esta hermosa etnia, teniendo en cuenta que en la entrevista ellos decían que “si quieren aprender más de la cultura Wayúu”.

8 CONCLUSIONES

En síntesis, este proyecto es importante como alcance a los jóvenes y aportar conocimiento con respecto a creencias Wayúu como contenido digital interactivo, puesto que la generación de enfoque, tiene mayor preferencia a estos tipos de contenido, debido al incremento del uso de dispositivos móvil como de escritorio, para el acceso a los medios digitales.

El sitio web interactivo, además de enseñar los mitos de origen antiguo de los Wayúu, también es un medio motivante hacia la lectura a través del cómic en conjunto a la interacción de los objetos 3D de la cultura Wayúu, el cual, lo convierte en un método innovador, es decir podría impactar y popularizarse positivamente en los medios digitales a nivel local, considerando que existe un gran desconocimiento de dichos mitos en los jóvenes de la ciudad de Riohacha del departamento de la Guajira, que quieran aprender de los relatos fantásticos y sobrenaturales y de esta forma prevalezcan y no sean olvidadas.

9 BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez , J. (5 de Febrero de 2019). Nativos Digitales y brecha digital: Una visión comparativa en el uso de las TIC. *Revista De La Asociación Española De Investigación De La Comunicación*, 6 (11), 203-223.
doi:<http://www.revistaeic.eu/index.php/raeic/article/view/186>
- Cuervo, B. (2016). *La conquista y colonización española de América*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5580242.pdf>.
- DANE, D. A. (2018). *Enfoque diferencial e interseccional* . C. Bogota D.C.: Magazín IB. Obtenido de <https://www.dane.gov.co/>
- Días, C. (2015). *Universidad Nacional Autónoma De México*. Obtenido de <http://repositoral.cuaieed.unam.mx:8080/xmlui/handle/20.500.12579/4134>
- Marín, D. (2017). *Rescate y recuperación de las tradiciones a través de la educación artística*. Obtenido de Adobe Acrobat: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/17447/27683458.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mejía, O. (2022). *Revista cea*. Obtenido de <https://revistas.itm.edu.co/index.php/revista-cea/article/view/1913/2304>
- Mincultura. (2015). *Todos por un nuevo pais*. Obtenido de <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.mincultura.gov.co/prensa/noticias/Documents/Poblaciones/PUEBLO%20WAY%C3%9AU.pdf>
- Nielsen, N., & Rohrer, , C. (2014). *Group Nilsen Norman*. Obtenido de <https://www.nngroup.com/articles/which-ux-research-methods/>
- Ojeda, G. (2013). *Mincultura*. Obtenido de <http://patrimonio.mincultura.gov.co/Paginas/PLAN-ESPECIAL-DE-SALVAGUARDA-DEL-SNW-SISTEMA-NORMATIVO-WAYUU-Aplicado-por-el-P%C3%BCtchip%C3%BC%E2%80%99%C3%BCi.aspx>

Pérez, E. R. (2013). *Universidad Externado de Colombia*. Obtenido de <https://bdigital.uexternado.edu.co/entities/publication/c6901514-3770-4753-99c7-205957ed40bc>

RAE. (2021). *Diccionario de la lengua española*. (23.^a ed., Editor) Obtenido de <https://dle.rae.es/interactivo>

Tanco, M. (9 de abril de 2018). *Proyectos ilustrados*. Obtenido de <https://www.proyectosilustrados.es/bruno-munari-el-libro-como-ejercicio-creativo/>

Vaca, C. (2022). *Repositorio Digital Universidad Técnica del Norte*. (U. T. Norte, Ed.) Obtenido de <http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/12817>

10 ANEXO

Anexo 1. Documento del Proceso creativo para el desarrollo del sitio web de las mitologías ancestrales de los Wayúu.

Formato Word:

https://docs.google.com/document/d/121za1YwYaCpEjJnnS3iejdJqDDh4_xGX/edit?usp=sharing&ouid=107356159292149044066&rtpof=true&sd=true

Formato PDF:

<https://drive.google.com/file/d/1zSGwHgt5yS5hLVGl3IjMCPnJhitiEIba/view?usp=sharing>

Anexo 2. Sitio interactivo de las mitologías ancestrales de los Wayúu

<https://achikiw.wixsite.com/achiki-wayuu/men%C3%BA>

Anexo 3. Modelos de encuestas, entrevistas y otros.

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSd3n8nfm6cIKn3z7CyBA7254sgO7pYjOwTiDacCW_-cPsyG4w/formResponse

<https://docs.google.com/document/d/11uXT1Xkh8aHI0Gk8c6uTbo7v7gFYLloB/edit?usp=sharing&ouid=107356159292149044066&rtpof=true&sd=true>

<https://docs.google.com/document/d/1ANPL-MFjgN4YIRqYnWFmmV2-rmWQwnj-/edit?usp=sharing&ouid=107356159292149044066&rtpof=true&sd=true>