

Proyección de un sistema interactivo de información sobre la cultura material del pueblo
indígena Awá, en el resguardo El Gran Sabalo, en Nariño - Colombia.

Álvaro Benavides Agreda

Junio 2018.

Presentado a:

Mateo Terán

María Ascuntar

Francisco Ayala

Universidad de Nariño.

Departamento de Diseño.

Diplomado en Diseño Interactivo y Experiencia de Usuario

2018-A

Proyección de un sistema interactivo de información sobre la cultura material del pueblo
indígena Awá, en el resguardo El Gran Sabalo, en Nariño - Colombia.

Álvaro Benavides Agreda

Junio 2018.

Universidad de Nariño.

Departamento de Diseño.

Diplomado en Diseño Interactivo y Experiencia de Usuario

2018-A

Nota de responsabilidad

Las ideas y conclusiones aportadas en el siguiente trabajo son responsabilidad exclusiva del autor.

Artículo 1ro del Acuerdo No. 324 de octubre 11 de 1966 emanado del Honorable Consejo Directivo de la Universidad de Nariño.

IV
Nota de aceptación

Firma del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Dedicatoria

Dedico esta Tesina al pueblo indígena Awá, que en mano de su representante UNIPA, me ayudo a la elaboración y desarrollo del mismo.

Agradecimientos

Gracias al pueblo indígena por su presta ayuda e interés en esta tesina. Así como, a su humildad y sencillez como seres humanos.

Resumen

La construcción del mundo actual no pudo ser posible sin los cimientos que las culturas milenarias edificaron, que hoy por hoy, muchas de esas culturas han desaparecido producto de la globalización y de otras circunstancias que las afectan, tal es el caso de la cultura material del pueblo indígena Awá organizado territorialmente en la zona pacífica del departamento de Nariño – Colombia, en el resguardo el Gran Sabalo, y cuyas tradiciones sobreviven sin lograr hacer mayor eco en la sociedad nariñense.

La responsabilidad sobre la salvaguarda de la cultura material del pueblo Awá, no solo recae en ellos, sino también en todos los sujetos activos de la sociedad y desde el diseño con estrategias que visibilicen su cultura, por lo tanto, en función de la disciplina del diseño se propone la construcción del contenido de una infografía interactiva con la ayuda de la realidad aumentada, que permita visibilizar la cultura material del pueblo indígena Awá para así promoverla.

El contenido del sistema informativo, busca a través de la tecnología proyectar los principales aspectos de la cultura material del pueblo indígena Awá, de tal manera, que los estudiantes de básica secundaria, puedan tener acceso a la información de una manera interactiva y de experiencia de usuario. Todo esto se logró identificar de acuerdo a la investigación desarrollada sobre la cultura material y las tendencias en tecnologías educativas.

Palabras clave: Cultura material, Experiencia de usuario, interactividad, Pueblo Awá, Realidad aumentada, infografía interactiva.

Abstract

The construction of the current world could not be possible without the foundations that millenary cultures built, that today, many of these cultures have disappeared as a result of globalization and other circumstances that affect them, such is the case of the material culture of the Awá indigenous people organized territorially in the pacific zone of the department of Nariño - Colombia, in the reserve El Gran Sabalo, and whose traditions survive without achieving greater echo in the Nariño society.

The responsibility for safeguarding the material culture of the Awá people not only falls on them, but also on all the active subjects of society and from the design with strategies that make their culture visible, therefore, in accordance with the discipline of the design is proposed the construction of the content of an interactive infographic with the help of augmented reality, which allows to visualize the material culture of the Awá indigenous people in order to promote it.

The content of the information system, seeks through technology to project the main aspects of the material culture of the Awá indigenous people, in such a way that secondary school students can have access to the information in an interactive way and experience of user. All this was identified according to the research developed on material culture and trends in educational technologies.

Key words: Material culture, User experience, interactivity, Awá people, augmented reality, interactive infographic.

Tabla de Contenido

1.	Introducción	1
2.	Título	2
3.	Planteamiento del problema.....	2
3.1	Formulación del problema.....	6
4.	Objetivos.....	7
4.1	Objetivo general.....	7
4.2	Objetivos específicos.....	7
5.	Justificación.....	8
6.	Marco referencial.....	9
6.1	Marco teórico.....	9
6.1.1	<i>Cultura.</i>	9
6.1.2	<i>Cultura awá.</i>	11
6.1.3	<i>Cultura material.</i>	13
6.1.4	<i>Cultura material awá.</i>	16
6.1.5	<i>Salvaguarda de la cultura material</i>	20
6.1.6	<i>Museos interactivos o de cuarta generación.</i>	22
6.1.6.1	<i>Evolución de los museos.</i>	24
6.1.6.2	<i>Los usuarios de los museos.</i>	25
6.2	Marco conceptual.....	26
7.	Metodología.....	29
7.1	Tipo de estudio.....	29
7.1.1	<i>Estudio fenomenológico.</i>	29
7.2	Entrevistas.....	29
7.2.1	<i>Conclusiones.</i>	31
7.2.1.1	<i>Insights.</i>	31
7.2.1.2	<i>Gaps.</i>	33
7.3	Análisis de tendencias.....	34
7.3.1	<i>Características de las Tendencias.</i>	46
7.3.1.1	<i>Museos interactivos o de cuarta generación.</i>	46
7.3.1.2	<i>Realidad Aumentada.</i>	47
7.4	Arquitectura de la información.....	49
7.4.1	<i>Contenido existente.</i>	49
7.4.2	<i>Contenido necesario.</i>	49
7.4.3	<i>Taxonomía</i>	49
7.4.3.1	<i>Aspectos.</i>	49
7.4.3.2	<i>Productos artesanales.</i>	50
8.	Desarrollo proyectual	50
9.	Resultados	56
10.	Conclusiones.....	57
11.	Bibliografía.....	60
12.	Anexos.....	64
12.1	Anexo 1	64

12.2 Anexo 2	X 73
--------------------	---------

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1. Árbol de problemas 1.	4
Figura 2. Árbol de problemas 2.	5
Figura 3. Tendencias de Realidad Aumentada en Colombia.....	36
Figura 4. Tendencias de la Big DATA en Colombia.....	37
Figura 5. Tendencias de Gamificación en Colombia.	38
Figura 6. Tendencias en Ludificación en Colombia.	39
Figura 7. Tendencias comparativas entre Ludificación y Gamificación, en Colombia.	40
Figura 8. Tendencias de MOOCS, en Colombia.	41
Figura 9. Tendencias de Redes Sociales, en Colombia.....	42
Figura 10. Comparaciones tendenciales, en Colombia.	44
Figura 11. Comparaciones tendenciales, en Nariño, Colombia.....	45
Figura 12. Matriz de valores 1.	51
Figura 13. Propuestas de imagen.	52
Figura 14. Esquema aplicación móvil.	52
Figura 15. Símbolos e iconos proyecto 1.	53
Figura 16. Símbolos e iconos proyecto 2.	54
Figura 17. Símbolos e iconos proyecto 3.	55
Figura 18. Estructuras infografía.	56
Figura 19. Imagen awayat	73
Figura 20. Infografía 1.	76
Figura 21. Infografía 2.	80
Figura 22. Manual de usuario 1.	81
Figura 23. Manual de usuario 2.	81

Lista de tablas

	Pág.
Tabla 1. Tendencias en páginas web.....	35
Tabla 2. Porcentajes de tendencias en departamentos de Colombia.....	46

1. Introducción

El presente documento es llevado al lector, con el fin de dar a conocer la problemática social por la cual cruza el pueblo indígena Awá del departamento de Nariño – Colombia, respecto a su cultura material enfocándose desde la experiencia de usuario e interactividad. Su cultura material en el transcurso del tiempo ha sido absorbida por algunas causas que la han debilitado y que las generaciones futuras deberían de poder conocerlas para comprender el desarrollo de nuestra identidad nacional.

Es por esto que este proyecto va dirigido hacia estudiantes de básica secundaria en la ciudad de pasto – Nariño, quienes a través de las nuevas tecnologías de aprendizaje puedan hacer una retroalimentación del estudio de las culturas de nuestra región con un sistema interactivo e informativo, capaz de generar y ampliar el conocimiento de la cultura material Awá.

2. Proyección de un sistema interactivo de información sobre la cultura material del pueblo indígena Awá, en el resguardo El Gran Sabalo, en Nariño - Colombia.

3. Planteamiento del problema.

Desde tiempos remotos la cultura ha sido parte integral de la humanidad, que ha pertenecido a muchas regiones y que por proceso generacional a través de la vida en sociedad, se ha transmitido por muchos canales incluyendo las migraciones históricas, pero esta transmisión cultural, históricamente ha sido afectada por muchos factores sociales, que han generado la pérdida de sus características en diferentes pueblos nativos transmisores de sus propias culturas; factores tales como, la colonización, los medios masivos de comunicación, conflictos, migraciones masivas de pueblos, etc., todo lo anterior enmarcado en el fenómeno de la globalización.

Es así, como podemos enmarcar este fenómeno de la globalización en el ámbito cultural de varios pueblos a nivel mundial, que fueron y han sido afectados por el proceso de la colonización con procesos económicos, sociales, tecnológicos y culturales; donde, en la cultura se ha integrado en pueblos de menor preponderancia y que son absorbidos por pueblos hegemónicos, atacando, acabando e hibridando sus costumbres, ideas, pensamientos, lenguas nativas y otros aspectos, que terminan por cambiar y optar por tener una cultura diferente a la que han desarrollado a lo largo de su historia como pueblos.

En varias partes del mundo, como en Europa, Asia, Oceanía, África y América, se han desarrollado estas acciones contra otros pueblos. Tal es el caso de Colombia, en donde algunos pueblos indígenas, se observa la pérdida parcial de su cultura.

En gran parte del departamento de Nariño – Colombia, específicamente en el resguardo de El Gran Sabalo, se encuentran situadas en algunos asentamientos del resguardo, algunas comunidades indígenas del pueblo Awá, que desde hace muchos años sin conocimiento exacto han habitado estas zonas geográficas de la costa pacífica suramericana. Este pueblo es uno de los tantos pueblos indígenas existentes que se ven afectados, debido a muchos factores implícitos que generan problemáticas sociales y económicas, que ha provocado la pérdida de aspectos en su cultura y su cultura material, entre ellos, aculturación, la globalización y políticas de estado.

Ministerio de Cultura (2012). Actualización plan de salvaguarda étnica del pueblo Awá.

Recuperado de https://www.mininterior.gov.co/sites/default/files/p.s_awa_1.pdf. Respecto al materialismo cultural ha generado la pérdida de técnicas y materias primas artesanales, así como también con su vivienda y vestimenta, llevándola hacia la fosilización en un museo.

Ahora bien, teniendo en cuenta que estas problemáticas afectan directamente a su pueblo y a su cultura, y si bien sabemos que el término “cultura” es un término polisémico, el interés propio de esta investigación va dirigido hacia la cultura, desde lo material, a la salvaguarda de sus aspectos y características, que no se han tenido en cuenta y que son un factor importante para el conocimiento de agentes exteriores a su pueblo, a través de estrategias que conlleven a la salvaguarda y sincretismo cultural, como forma de adaptación a los permanentes cambios de las sociedades. Así mismo, se evidencia que en la mayoría de los habitantes de nuestro departamento, existe un desconocimiento propio de las culturas materiales de los pueblos indígenas autóctonos de Nariño. Por lo que es necesario implementar estrategias de divulgación de su cultura material, mediante un proyecto que visibilice la participación propia y la promulgación de sus ideas, costumbres y lenguaje a través de sus artesanías, dirigido hacia estudiantes de básica secundaria de las instituciones de la ciudad de Pasto – Nariño, que quieran

conocer sus costumbres, diario vivir sus pensamientos en su contexto social plasmado en su cultura material.

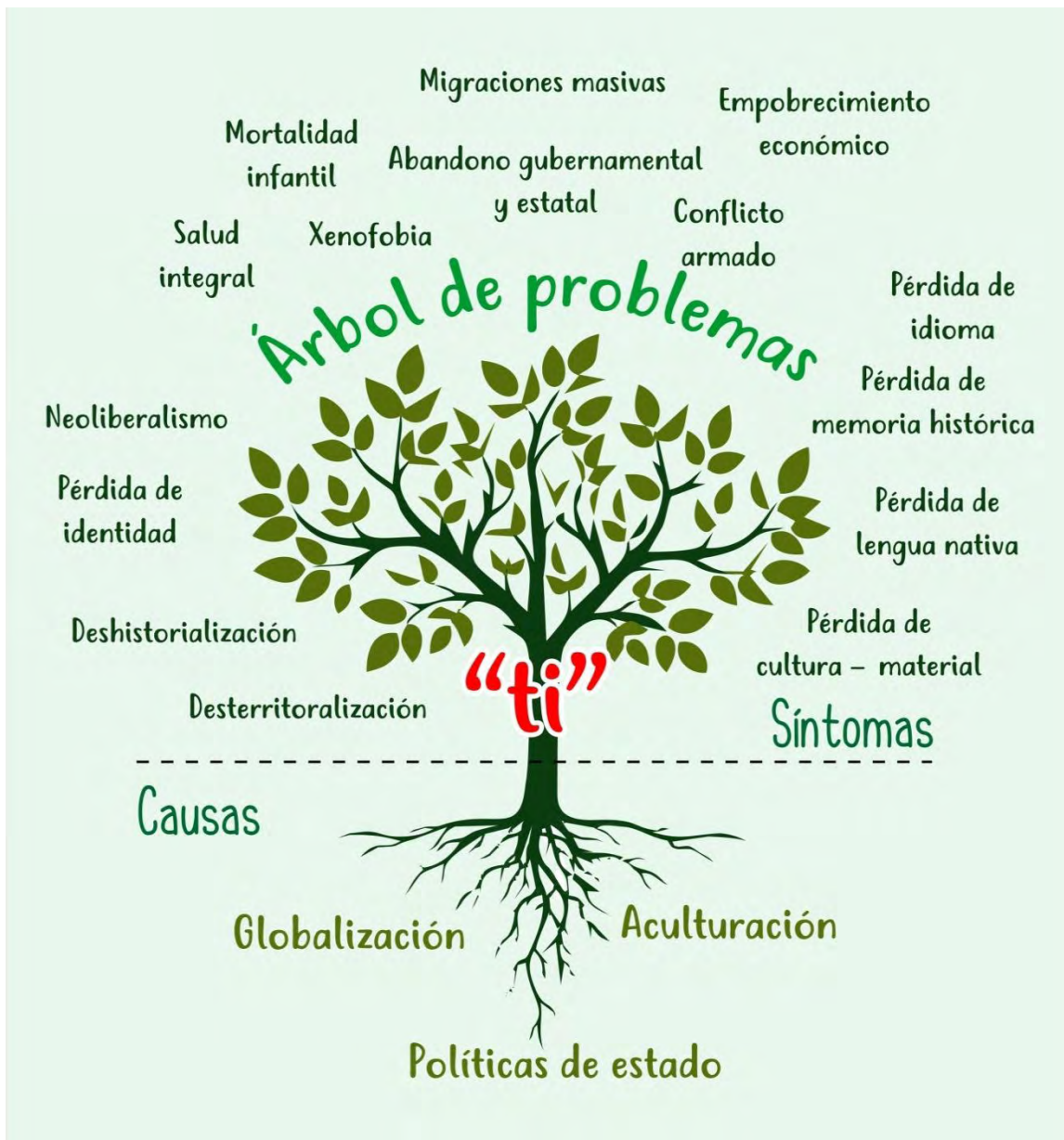


Figura 1. Árbol de problemas 1.

Árbol que identifica, las raíces a las causas y las hojas a los síntomas del planteamiento del problema.

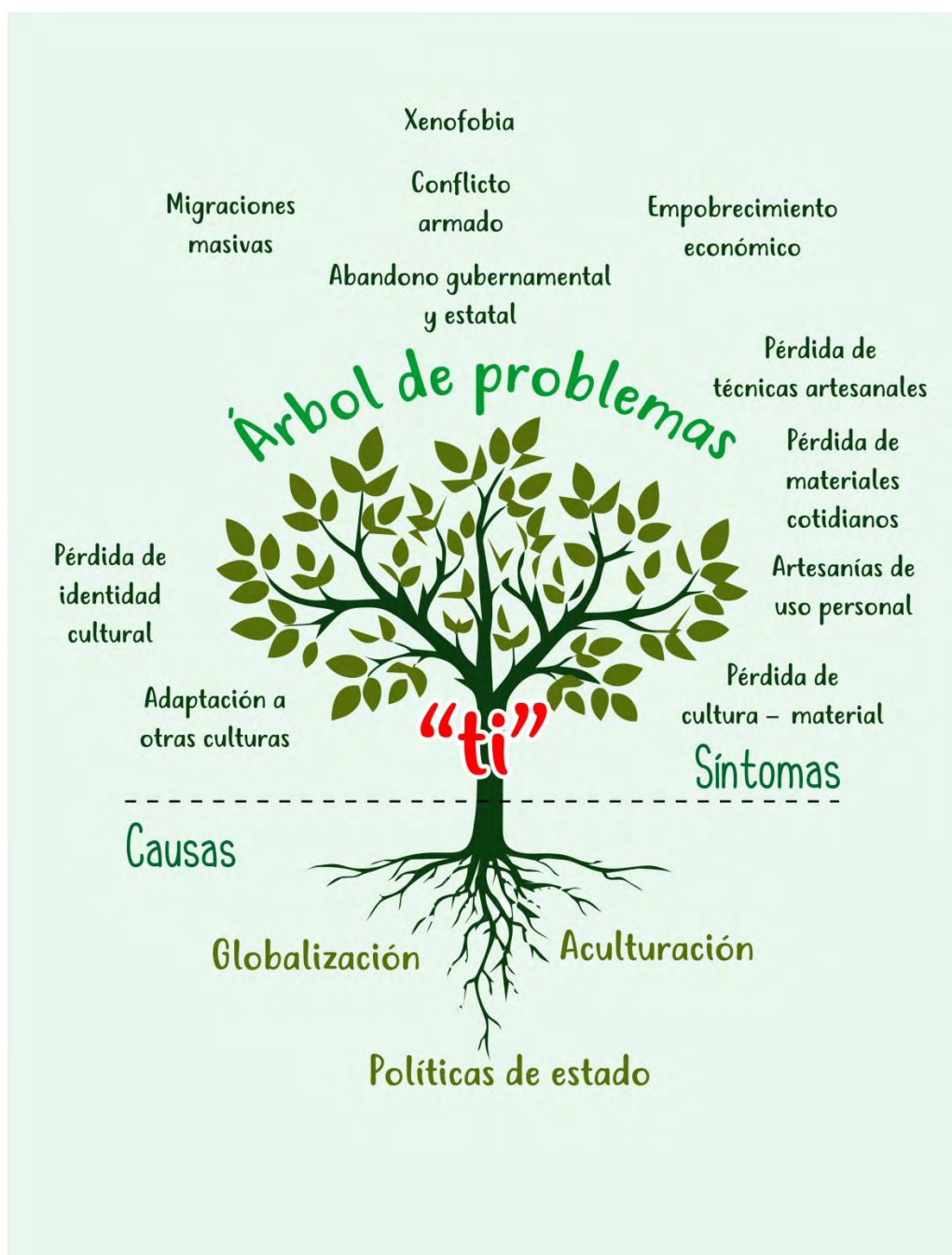


Figura 2. Árbol de problemas 2.

Árbol que identifica, las raíces a las causas y las hojas a los síntomas de la cultura material.

Por lo tanto, al existir un desconocimiento por parte de los estudiantes respecto a la cultura material de los pueblos indígenas de nuestro departamento, en concreto al pueblo Awá, se ve que, es necesario desarrollar una propuesta educativa coherente a los planes curriculares de las instituciones educativas, la cual visibilice sus aspectos y características a través de una muestra infográfica interactiva. Se plantea la siguiente pregunta:

3.1 Formulación del problema.

¿Qué características debe contener un sistema interactivo que permita la visibilización de la cultura material del pueblo indígena Awá de Nariño, en el resguardo del Gran Sabalo, orientado hacia estudiantes de básica secundaria de las instituciones de la ciudad de Pasto – Nariño?

4. Objetivos.

4.1 Objetivo general.

Proyectar un sistema interactivo que permita la visibilización de la cultura material del pueblo indígena Awá de Nariño, en el resguardo del Gran Sabalo, orientado hacia estudiantes de básica secundaria de las instituciones de la ciudad de Pasto – Nariño

4.2 Objetivos específicos.

- Identificar los aspectos más representativos de la cultura material del resguardo el Gran Sabalo, del pueblo indígena Awá.
 - Revisar documentos referidos a la cultura material del pueblo Awá.
 - Realizar entrevistas para conocer aspectos de la cultura material Awá.
- Categorizar la información para generar contenidos, A través de medios interactivos que divulguen la cultura material del resguardo El Gran Sabalo, del pueblo indígena Awá.
 - Jerarquizar el contenido referente a la cultura material Awá.
 - Desarrollar una taxonomía de la cultura material Awá.
- Diseñar un prototipo de baja fidelidad, que permita visualizar las características de la cultura material a través de una muestra itinerante, a los estudiantes de básica secundaria de las instituciones de Pasto – Nariño.
 - Realizar un proceso de la arquitectura de la información referente a la cultura material Awá.
 - Realizar bocetos para el proceso de desarrollo del prototipo.

5. Justificación.

En el contexto y ámbito cultural del pueblo indígena Awá, su cultura material es un campo inexplorado referente a sus costumbres, ideas, pensamiento, identidad, lenguaje y otros más, que la sociedad, tal vez por problemáticas sociales, han hecho que su pueblo no sea tan reconocido por algunos sectores y por ello, es necesario implementar alguna estrategia que permita visibilizar y transmitir de manera interactiva la divulgación de los aspectos más notorios de su cultura material, a través de muestras artesanales y gráficas, las cuales permitan la transmisión oral e histórica de su pueblo, materializada en sus artesanías.

Es así como, se mira la necesidad de emplear un sistema, que a través del proceso investigativo y de análisis se pueda desarrollar el uso de herramientas que conlleven a una acción concreta, la cual permita que sus comunidades puedan ser transmisoras de información pertinente referente a su cultura material. Una transmisión, la cual genere empatía con los usuarios que quieran acceder a su conocimiento, de una forma interactiva y gustosa y que a la vez, estos usuarios sean receptores, transmisores y transformadores; igualmente en el contexto de la inteligencia colectiva, puedan ser pro-consumidores y usuarios Emirec, para que así puedan ser ellos los protagonistas de la divulgación oral e histórica para la salvaguarda de su identidad regional.

Ahora, como consecuencia de lo anterior, se debe de tener en cuenta que la participación de las comunidades del pueblo indígena Awá, no es desarrollada directamente por ellos mismos, sino que es transcendental el poder generar la coparticipación, entre su pueblo y los usuarios interesados en ellos, en su cultura material, en querer enriquecer el conocimiento del pueblo, para así enriquecer su conocimiento. Pero ¿pero cómo podemos acceder a este conocimiento del pueblo indígena Awá y a su cultura material?, se debe de realizar estrategias que permitan y

demuestren la receptibilidad y transformación de sus conocimientos, que enriquezcan la experiencia del usuario con muestras artesanales y de visualización de su cultura material con la experiencia de los usuarios. Así, desarrollando un sistema tecnológico educativo, en la cual se pueda mostrar, identificar y conocer aspectos cotidianos, costumbres y diario vivir, siendo los usuarios los que manipulen y transformen el modo de ver la cultural material de las comunidades indígenas participantes.

En este sentido, es necesario que a través de la muestra de su cultura material, referente a su vivencia como sociedad indígena, pueda ser dada a conocer, con un sistema tecnológico de interfaz gráfica interactiva con la cual se pueda acceder a la comprensión de los estudiantes de secundaria, quienes son la generación futura y la que obtendría el conocimiento acerca de las culturas de nuestra región y nación, en sus instituciones educativas, que a través de los estándares básicos de educación, sean implementados por el Ministerio de educación nacional (MEN) . Esto resolviendo y actualizando la manera en que se ha transmitido la información y la coherencia pedagógica de los programas curriculares de las instituciones educativas.

6. Marco referencial.

Para la construcción del marco teórico hemos tomado algunos temas y aspectos básicos de esta tesina y que a continuación se presentan:

6.1 Marco teórico.

6.1.1 Cultura.

La cultura ha sido un término muy discutido desde tiempos memorables, muchos autores han desarrollado tesis y posturas propias, referentes a la definición de cultura, esto por abarcar varios aspectos y características que la componen y que se acuñan en el transcurrir del tiempo.

Existen muchas definiciones dentro de las ramas de estudio de las ciencias humanas, y tomaremos algunos datos más importantes de diferentes autores para poder aproximarnos a la definición de “cultura”, para el desarrollo de esta investigación.

Según el diccionario de la real academia (RAE), cultura significa: Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc. Real Academia Española, (2018). Diccionario de la lengua española. Madrid. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=BetrEjX>. Por parte de las ciencias sociales tenemos como significado: conjunto de ideas, comportamientos, símbolos y prácticas sociales, aprendidos de generación en generación a través de la vida en sociedad. Sería el patrimonio social de la humanidad o, específicamente, una variante particular del patrimonio social. Significados, (2017). Significado de cultura. Recuperado de <https://www.significados.com/cultura/>. Teniendo como referente de interpretación acerca del término “cultura”, podemos examinar que lo componen varios aspectos o características notorias de grupos sociales, los cuales a través del proceso generacional, se ha transmitido a lo largo del tiempo; aspectos, características tales como: costumbres, conocimientos son dos aspectos definitorios de cultura, pero analicemos más definiciones respecto a diferentes ramas de las ciencias humanas.

Continuando con el análisis del significado del término cultura, tomando como factor principal, los aspectos que la componen, pudimos encontrar, estilos de vida, creencias, el arte y prácticas de grupos sociales. Por lo tanto ya teniendo en cuenta estos aspectos o características que componen al término cultura, entraremos a examinar su concepto general, tomado de varios autores y de ramas de educación. Según Tylor, etnólogo británico, la cultura es un complejo conjunto de características, algunas ya nombradas anteriormente, que son adquiridas por el ser humano y que son acciones concebidas a través de la investigación de procesos y de estudios

históricos del hombre. Gómez Pellón, E, (2010). Introducción a la antropología social y cultural. Recuperado de <https://ocw.unican.es/mod/resource/view.php?id=885>. Otro dato relevante para la investigación es tomado de la psicología, en la cual psicólogos y antropólogos, definen a la cultura como un estilo de vida, en patrones adquiridos socialmente, con sentidos nebulosos, que cada grupo social da un atributo propio que algunos podrán compartir, pero que también ninguno lo podría tener. Zubieta, E. Páez, D, (2004). Psicología social, cultura y educación. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=5082>. Para la filosofía, es un conjunto producciones creativas del ser humano, quien las desarrolla y las modifica en su entorno. Becerra, A, (2008). Concepto de Cultura según diversas ciencias. Recuperado de <https://www.gestiopolis.com/concepto-de-cultura-segun-diversas-ciencias>.

Ahora, ya teniendo una concepción de varias ramas del estudio de las ciencias humanas, se tratara de dar una idea acerca del término “cultura”. Como se mencionó anteriormente, cultura, es un término polisémico y muy discutido por muchos autores y ramas de la educación, empero ya teniendo un conocimiento acerca de varios artículos, diremos que, cultura es un conjunto de costumbres, conocimientos, creencias, el arte, educación y prácticas de grupos sociales que generan un estilo de vida único, que se puede compartir con otros, un desarrollo y transformación de esta características por el ser humano, con entendimiento propio en un entono determinado a través del tiempo y que se transmite por varios canales de generación en generación.

Ahora bien, entendiendo el significado de cultura desde las perspectivas de varios autores y de las ramas académicas a nivel global, hare una aproximación al significado de cultura según el pueblo indígena Awá, de Nariño.

6.1.2 *Cultura awá.*

La cultura Awá, es una cultura milenaria que desde hace algún tiempo atrás, tal vez desde la llegada de los españoles a la zona pacífica sur de Colombia, desde el desplazamiento forzado de culturas colindantes a la zona conocida hoy como Piedrancha, Nariño y del río Cuaiquer, Instituto colombiano de cultura hispánica, (1992). Geografía humana de Colombia. Región del Pacífico - Tomo IX. Recuperado de <http://babel.banrepcultural.org/cdm/ref/collection/p17054coll10/id/2752>. Han habitado parte de las zonas pacíficas de Nariño. Una cultura predominante en estas zonas.

Así que, basándonos en el mandato educativo del pueblo indígena Awá, nos dice que la “cultura es la esencia que nos identifica como inkal Awá” (Mandato educativo del pueblo indígena Awá, 2010, p.59), esta frase ya antes encontrada y enunciada acerca de la definición de cultura, nos da a entender que su cultura es parte integral de su identidad como pueblos indígenas y que en ella se encuentran ciertos factores como pianmika (saberes), y prácticas ancestrales orientadas desde la ley de origen, en donde aprenden los valores, historias y consejos que adquieren desde el vientre de la madre, en el seno de su familia, transmitidos de generación en generación (Mandato educativo del pueblo indígena Awá, 2010). Podemos encontrar algunas características que definen el término cultura a nivel global y que esta cultura es participe como pueblo indígena.

El pueblo indígena Awá, se identifican como parte de la montaña, como inkal Awá (gente de la selva) y que a través del tiempo han aprendido “a convivir con los espíritus, animales y plantas a partir de normas culturales” (Mandato educativo del pueblo indígena Awá, 2010, p.59), y que lo han podido aprender a través de los mayores. Para los inkal Awá, el vivir en la selva es interactuar con su territorio y comunidad, con su idioma propio, el Awápit, y que aprenden y enseñan sus costumbres y tradiciones en su diario vivir (Mandato educativo del pueblo indígena

Awá, 2010). Su entorno, es una parte integral que los hace reconocer como personas que vienen desde la selva y que su educación su identidad y costumbres están basadas en ello, respetando, valorando y aprendiendo a convivir con su cultura propia y tomando los conocimientos impartidos por sus mayores.

“Para nosotros la cultura, es uno de los pilares fundamentales..., del mandato educativo,... porque está orientado hacia una educación propia que fortalece la convivencia, la identidad y la integridad étnica y cultural” (Mandato educativo del pueblo indígena Awá, 2010, p.60). Son dueños de una educación propia que es impartida a través de la convivencia en sus comunidades, transmitiendo sus saberes y conocimientos de generación en generación, para que su identidad e integridad étnica sea reconocida por las generaciones futuras, sin perder su esencia de indígenas Awá.

Es por esto que su cultura es identificada y vista como única, ya que es la identidad propia de su pueblo que los identifica como indígenas nacidos de la selva de la costa pacífica nariñense. Sus conocimientos, costumbres, enseñanza de sus mayores son aspectos íntegros que conforman a su cultura, teniendo como factor principal a su lengua nativa, transmitida generacionalmente.

6.1.3 *Cultura material.*

Ahora, entendiendo como significado de cultura a una serie de características que conforman el transformar, a través de las acciones e interpretaciones de la sociedad por el hombre y que son identidades propias de pueblos u organizaciones sociales, podemos seguir con el siguiente termino propio de la cultura en sí. La cultura material es parte integral de los pueblos que a través de las manifestaciones sociales a lo largo del tiempo y del desarrollo de sus concepciones generales, han transformado y optado como un aspecto vital de su diario vivir, que

ha sido perfeccionado y transformado por su entendimiento y conocimiento de su entorno social y geográfico.

La cultura material es la realidad tangible de un pueblo o grupo social, que se plasma a través de varias expresiones y concepciones del intelecto del ser humano, esto tomado como materialismo cultural que Marvin Harris, un antropólogo estadounidense nos da una aproximación acerca de este término, basándose en doctrinas antropológicas, especialmente del materialismo Marxista . El materialismo cultural está representado según tres niveles marxistas del modelo cultural: Infraestructura, Estructura y Superestructura. Entendiendo a infraestructura a la población, necesidades biológicas y recursos; estructura a un patrón de organización (gobierno, educación, reglamento de producción, etc.)y a la superestructura: instituciones sociales (leyes, religión, política, arte, ciencia, supersticiones, valores, emociones, tradiciones, etc.) según estas teorías marxistas, la cultura material pretende explicar la organización cultural, la ideología y el simbolismo dentro de un marco materialista, entendiendo que la sociedad está desarrollada sobre el ensayo y error, y que sus estructuras materiales contenidas en esta, son desarrollos de los grupos sociales que en el transcurso del tiempo los transforman para beneficio propio y que lo adoptan como identidad propia de su cultura, Todo sobre filosofía,(2008-2018). Materialismo Cultural y la Filosofía Marxista. Recuperado de <https://www.allaboutphilosophy.org/spanish/materialismo-cultural.htm>. Observando esta interpretación de Harris, acerca de las concepciones materialistas obtenemos tres factores para determinar la cultura material de los grupos sociales, siendo aspectos materializados, ósea una realidad. Ahora se toma una definición acerca de las ciencias sociales.

Para la antropología la cultura material es el alma de los pueblos, su identificación humana a través del conocimiento de su vida diaria en la sociedad teniendo una significación de

su entorno. La cultura material es “expresión tangible de los cambios producidos por los humanos al adaptarse al medio biosocial y en el ejercicio de su control sobre el mismo... Cualquier ejemplo representativo de las manifestaciones de la cultura deberá incluir obras de arte, ornamentos, instrumentos de música, objetos de ritual y monedas u objetos de trueque, además de la vivienda. (...)” (Sarmiento R., 2007, p5). Aquí se obtienen ya algunos datos específicos de la composición de la cultura material de un grupo social, como también que la cultura material es una expresión tangible que se adapta a los cambios sociales intervenidos por el ser humano.

Teniendo otra aproximación acerca de la cultura material tenemos que “La cultura material de una sociedad es el conjunto de objetos utilizados por el hombre y que formaron parte de su vida cotidiana. Fabricados en diversos materiales como piedra, cerámica, tejidos, hueso, madera o vidrio, empleados o descartados por sus dueños, manufacturados o no...” Regmurcia, (2008-2018). Cultura material medieval. Recuperado de http://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=c,522,m,2613&r=ReP-19933-DETALLE_REPORTAJES. Indica a un determinado grupo de objetos y materiales manipulados y transformados por el hombre en su entorno, basado en su entendimiento de su cultura.

Entonces, ya teniendo algunos aportes acerca de la definición de la cultura material, se hace una consideración propia de este concepto según los grupos sociales existentes. La cultura material es una serie de elementos materiales y reales que demuestran una concepción del ser humano a través de sus conocimientos y entendimientos de su cultura, en un ámbito social específico, con el cual se adapta y transforma sus necesidades, para manejarlas a su gusto, dando un significado propio según su contexto cultural. Entre algunos elementos materiales podemos encontrar, su vivienda, objetos de uso personal y cotidiano, elementos de institucionalidad,

elementos de intercambio social y también el arte, que con una simbología y concepción propia representativa de su cultura expresa muchas acciones diarias que son ejecutadas por el ser humano.

6.1.4 *Cultura material awá.*

La cultura material del pueblo indígena Awá, como representación material y de la realidad tangible de su cultura, es una muestra de identidad y desarrollo histórico de generación en generación a través de la educación y transmisión de saberes de la cotidianidad social en su entorno, en la selva.

Un aspecto que es tomado más como cultura inmaterial que la material, pero que será nombrada por su significación tan valiosa para su pueblo, es el Awápit, su lengua nativa, desarrollada y transformada de pueblos anteriores al suyo. El Awápit pertenece a la familia lingüística chibcha y que algunos investigadores asumen algún vestigio de la lengua Pasto, en tanto que tiene una relación directa con la cultura Tumaco y con algunas asociaciones con culturas de pueblos del Ecuador. (Cerón, 1992, p.6).

Este idioma es una muestra muy representativa de su cultura, que como pueblo indígena la ha mantenido y la ha enseñado a lo largo del tiempo, pero que por algunos factores externos e internos, han hecho que se disminuya su porcentaje aventando un factor de riesgo de desaparición (Unesco, 2010). Pero es una muestra de su identidad única y representatividad como pueblo en Nariño, Colombia, y que algunos la hacen referencia como su cultura material o inmaterial, la verdad es que es un patrimonio único del pueblo indígena Awá.

Otros aspectos como representantes de su materialismo cultural son encontrados y que hacen parte de su cultura material e identidad de pueblo indígena autónomo y único. Aspectos tales como: la vivienda, el vestido, las artesanías y otros como: la música, sus historias (mitos y

leyendas), gastronomía y ritos religiosos, son parte de su cultura, que en el transcurrir del tiempo, la han transformado y la adoptan como propia identidad de ser, para ser enseñada a las generaciones futuras, prodigando mantener y ser fieles a sus normas culturales.

Pero enfoquemos ahora, acerca de algunos documentos donde se referencia y se caracterizan puntualmente los aspectos de su cultura material. Según Benhur Cerón Solarte, en uno de sus artículos referente a pueblos indígenas de Colombia, en un artículo titulado, Geografía humana de Colombia, Región del Pacífico, se evidencian tres aspectos: la vivienda, el vestido y las artesanías.

La vivienda

Dentro de los aspectos de la cultura material destacamos la vivienda, cuyas características siguen los parámetros comunes de la selva del Pacífico, donde la humedad exige construcciones aéreas entre 1.5 y 2.0 metros sobre el suelo... La casa consta de 3 espacios básicos: cocina, dormitorio y un corredor amplio, que conforma el área social donde el indígena permanece la mayor parte, ya que en una zona tan lluviosa es imposible realizar trabajos artesanales al aire libre... Los materiales empleados en la construcción son todos del entorno, las paredes y pisos se hacen con palma de chonta y gualte (*Bactris gassipaes*, *Wettinia* sp.) machacadas para formar esterilla. El piso lo sostienen con madera rolliza; el techo que es de 4 aguas y bien inclinado para evacuar rápidamente la lluvia, por lo general se recubre con hojas de bijao (*Calathea insignis*). La casa tiene dos escaleras, la principal está al frente y siempre al extremo del corredor, la segunda en la parte posterior y se utiliza como salida de emergencia en caso de visitas extrañas. En áreas alejadas donde la visita de desconocidos es improbable dejan la casa

sola; para advertir su ausencia corren la escalera a un lado o la voltean, con la seguridad de que nadie va a entrar (Cerón, 2010, p.33).

El vestido

En un principio los indígenas estaban semidesnudos, cubiertos parcialmente con tejidos hechos de corteza de damajagua (*Poulsenia armata*), con la cual también confeccionaban cobijas. Al parecer, ellos se mantuvieron así hasta finales del siglo XIX, tal como lo retrataron los dibujantes de E. Andrée alrededor de 1870 (América Pintoresca 1984: 64-69). No obstante los misioneros que siempre consideraron la desnudez como inmoral, les impusieron un vestido uniforme; para los hombres un camisón largo de lienzo sin botones, con cuello alto y reforzado a la altura del pecho. Este camisón se usa por fuera del pantalón que es del mismo material y cubre hasta la rodilla; completa el atuendo un sombrero hecho de la fibra vegetal denominada tetera (*Stromanthe lutea*); para las mujeres, una bayeta roja que se envuelve en la cintura y les cae hasta los tobillos, otra de color similar o azul cruza por los hombros, de modo que cubre la espalda y el pecho. Estos vestidos en la actualidad los conservan algunos ancianos y rara vez se pueden observar.

Actualmente los jóvenes imitan la forma de vestir de los campesinos, además usan botas de caucho y cachuchas, en vez de sombrero. Las mujeres se colocan vestidos de tela comprados en la plaza de mercado; los días feriados y festivos visten sus mejores ropas. (Cerón, 2010, pp.33, 34).

Artesanías

Las artesanías se elaboran a mano, sujetándose a costumbres y pautas tradicionales. Ellas hacen parte de los instrumentos de trabajo necesarios para sus labores de producción; los

más importantes por su utilidad son los relacionados con la cestería. Abundan los canastos hechos de lianas, especialmente Yaré (*Hetero psis jenmanni*), "jigras", es decir, bolsos hechos de pita (*Aechmea ef. magdalенаe*), con la cual también se fabrican redes para pescar.

Otra manifestación de las artesanías se refleja en la fabricación de recipientes de uso doméstico que también se hacen de totumos (*Lagenana sicesaria*) y guadua (*Guadua sp*), barro y madera rolliza. Las piezas de barro elaboradas por los indígenas son escasas y están destinadas a usos especiales, por ejemplo preparar medicinas de hierbas, cocer veneno para las cerbatanas. El procedimiento para fabricar piezas de barro es a fuego abierto; las ollas se colocan en el fogón, cuando adquieren consistencia se pueden mover con un palo para mantenerlas dentro del fuego hasta quedar suficientemente duras.

Los recipientes de madera son variados según los propósitos: recolectar guarapo, lavar ropa, etc. En las partes bajas de los ríos principales, construyen canoas y bateas para extraer oro. Los árboles más usados para el efecto son el chachajo (*Aniba perutilis*) y guaguaripo (*Ocoteasp*). Aún es común la fabricación de balsas para cruzar los ríos, el árbol apropiado es el balso (*Ochroma sp*).

No obstante, muchos utensilios están desapareciendo del uso cotidiano y sólo es posible encontrarlos en regiones pauperizadas y aisladas. Este mismo hecho se verifica frente a la desaparición paulatina de otros elementos artesanales tradicionales, pues la bodoquera se ha reemplazado por la escopeta; el "imbil" por la linterna; la piedra de moler por el molino mecánico, el "eslabón" por los fósforos y lógicamente es muy notoria la introducción de recipientes de plástico que obtienen en el mercado (Cerón, 2010, pp.34, 35).

Como podemos observar, según Cerón Benhur, el pueblo indígena Awá, tiene identificado y marcada una cultura material, propia y única a través del proceso de transformación del ser humano. Su vivienda es diseñada y estructurada arquitectónicamente por las condiciones de su entorno, de la selva, y que por los factores que presenta se entorno, tiene una particularidad de cómo es construida. En su vestimenta, dice Cerón Benhur, “En un principio los indígenas estaban semidesnudos, cubiertos parcialmente con tejidos hechos de corteza de damajagua” (Cerón, 1992, p.33). Ósea que se denota que por el proceso de la colonización, algunos misioneros obligaron a transformar su vestimenta y obligados a manejar una vestimenta del estilo occidental de la época. Pero que su pueblo tenía una identidad propia referente al manejo de algunos materiales de la naturaleza para realizar ropa y hasta cobijas para sus habitantes. Y respecto a sus artesanías, aún se mantienen algunas técnicas y maneras de la elaboración a mano, “sujetándose a costumbres y pautas tradicionales” (Cerón, 1992, p34). Entre las artesanías más comunes encontramos: cestería (canastos, bolsos), recipientes de uso doméstico en barro y madera rolliza, canoas, bateas, bodoqueras; estas artesanías que mayoritariamente son para uso propio caracterizan a su identidad cultural, a la transformación y desarrollo del ser humano condicionado por su entorno social.

6.1.5 Salvaguarda de la cultura material

La salvaguarda de las culturas materiales en algunos determinados periodos de tiempo, es una estrategia de custodia de los aspectos o características materiales de una cultura, de un pueblo o grupo social. A lo largo de la historia los objetos materiales de los grupos sociales han sido y serán un aspecto necesario para poder conocer la historia inmersa en la convivencia y experiencia de estos grupos, los cuales al desarrollar y expandirse en su contexto generan una

serie de elementos en los cuales están inscritos varias costumbres y pensamientos de su existencia.

Estos aspectos generados e involucrados en elementos materiales hacen parte de su historia y determinan la creación de una cultura material, la cual es demostrada a través de varios aspectos como los son: vestimentas, artículos de hogar, vivienda y otros más. Estas características son transmitidas de generación en generación al transcurrir el tiempo y hacen parte de grupos sociales, pero en el pasar de los años existen muchas consecuencias que hacen que estos elementos materiales han sido perdidos o manipulados por algunas consecuencias históricas, por lo que estos aspectos de las culturas materiales de algunos grupos no se puedan conocer o no ser identificados, es así como se realizan acciones para poder proteger, cuidar o custodiar estos aspectos.

Estas acciones de salvaguarda de la cultura material son integradas en algunos grupos sociales o pueblos con los que se busca la protección y amparo de sus características, para que no se pueda afectar su identidad. Por lo que el salvaguardar busca generar la transmisión de conocimientos, la enseñanza de sus experiencias y desarrollos y un aspecto notorio el enseñar técnicas artesanales del desarrollo de artículos necesarios para su aplicación en su contexto, esto esta implícito en su materialismo histórico de generación y en generación por lo que la comunicación y la transmisión de su cultura material es los más importante para la salvaguarda de los grupos o pueblos.

Otra estrategia para la salvaguarda consiste en reforzar estas medidas de protección hacia su cultura material, ya que el transmitir sus conocimientos no basta, es necesario poder fortalecer la enseñanza hacia los actores más jóvenes de estos grupos, formando generaciones capaces de conocer su identidad en sociedad, así también el fomentar la comunicación entre el grupo en el

cual se habita, ya que solo así se formara una conciencia propia de su cultura y por ende la salvaguarda de su cultura material. UNESCO (2018). Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. UNESCO Recuperado de <https://ich.unesco.org/es/salvaguardia-00012>.

6.1.6 Museos interactivos o de cuarta generación.

Los museos interactivos o también llamados 4.0, son una reinención de los museos tradicionales, los cuales buscan transmitir una información, comunicar un tema específico a los usuarios interesados en planes educativos específicos. Pero los museos interactivos van más allá, con una transformación de los espacios y de la manera en que se transmite esa información, a través de elementos de alta tecnología y con interfaces interactivas que presentan una comunicación más atractiva a los usuarios, teniendo igualmente un plan educativo, pero que a diferencia de los museos tradicionales, se busca que las instituciones educativas tengan un conocimiento previo antes de llegar al museo.

Ahora, referenciémonos acerca de la historia e los museos interactivos o de cuarta generación. “En este sentido, el Palais de la Découverte fue pionero en el campo, con demostraciones y experiencias en vivo, mediante mesas de manipulación, tableros animados, montajes con la estructura de verdaderos dioramas, aparatos con funcionamiento de relojería, etcétera” (Calvo, 1969, p. 23). Se empieza a utilizar elementos tecnológicos con una interfaz determinada la cual buscaba una mejor presentación de lo que se pretendía comunicar. Ahora tomando como referente al desarrollo de los museos interactivos en américa latina, podemos encontrar Maciel (2006). Los museos interactivos surgen en los años setenta con la idea transformar los museos de ciencia, especialmente, en centros de exploración donde el público controla el comportamiento de aparatos e instrumentos para aprender y acercarse más a la ciencia y la tecnología. La transición de los museos interactivos de los noventas se cifra en la manera,

incipiente aún, en que, al conformar y estructurar sus discursos museográficos, integran el nivel lúdico. A diferencia de los correspondientes a la transición, los museos interactivos más evolucionados de los noventa privilegian los aspectos didácticos y lúdicos, sin ello dejar de tratar la ciencia con el rigor que le corresponde. Con objeto de sorprender a su público e influir más profundamente en ellos, los museos para niños experimentan con una serie de interesantes estrategias. (pp.45, 46). Estos museos interactivos empiezan con el desarrollo de los museos de ciencia, en donde los usuarios pueden interactuar con los espacios y con las exposiciones de objetos naturales, su interacción empieza a realizarse al manipular los elementos tecnológicos dispuestos en el museo para poder conocer un poco más acerca de los temas expuestos, ampliando su conocimiento básico acerca de algo visto, pero que con el manejo de estos elementos tecnológicos, manipulan y pueden tomar la decisión de ampliar según su conocimiento la información ya adquirida. Ya después con el desarrollo incipiente de estos museos, el carácter de la exposición de estos museos, con los espacios ya mejor dispuestos se empieza a dirigirse al público con una comunicación y educación más lúdica y atractiva, en donde el usuario además de obtener la información requerida, se recrea con los elementos interactivos a la vez que se educan, tomando así, una interacción diferente a los museos tradicionales, los cuales buscan que los usuarios se integren a través de estos espacios de conocimiento lúdicos. Pero aun así, estos espacios didácticos y lúdicos de comunicación, no dejan de tomar con seriedad la información presentada, ya que el museo de ciencia no deja de presentar su conocimiento de la manera concreta acerca de la educación en las diferentes asignaturas.

Así van tomando rumbo los museos interactivos acerca del desarrollo de sus espacios y de la manera en que es presentada y percibida la información por los usuarios, quienes la

transforman y la generan en su conciencia. Esto ha ayudado a que los usuarios, adultos y niños, ante todo los niños puedan integrarse a los museos, experimentando una nueva manera de educarse a través de elementos didácticos y lúdicos, con elementos tecnológicos integrados a talleres, exposiciones graficas hipermedia con una interacción innovadora.

6.1.6.1 Evolución de los museos.

Ahora veamos la evolución que han tomado los museos y su concepto a través del tiempo. Podemos encontrar algunos momentos, tales como:

- Museo templo: basado en una serie de colecciones exhibidas en algunos espacios de académicos y ricos, hasta que fueron convertidos en instituciones públicas, con la presentación de pantallas estáticas, dioramas y otros.
- Museo 2.0: museos interactivos, también conocidos como museos de los niños, presenta una información con objetos que pueden ser manipulados y manejados por los usuarios, objetos como botones y manivelas que podían interactuar con los usuarios.
- Museo 3.0 o Museo Abierto Constructivista: estos museos se basan en la enseñanza de las teorías del aprendizaje constructivista, con la presentación de multicapas, centrado en el usuario para incentivar su aprendizaje.
- Museo 4.0 o museo sin paredes: a diferencia de los tipos de muesos anteriores, en donde la información es presentada desde su espacio, esta generación limita al usuario a tener una experiencia y conocimiento previo al acceso de la información que se va presentar, continuando y aumentando los conocimientos a través de elementos digitales, aportando el usuario a la transformación del aprendizaje según sus necesidades. Estos museos pueden presentar técnicas de los museos 1.0, 2.0, y 3.0.

- Museo 4.0 o STEAM: esta generación de museos, emplea las técnicas de museo 2.0 y 4.0, donde el conocimiento previo y el que se requiere adquirir es transformado y manipulado por el usuario, según su necesidad educativa a través de elementos didácticos, lúdicos e interactivos, en donde la dinámica de los espacios atraigan a los usuarios a que aprendan de una manera empática. Museos + innovación (2018). El museo 4.0 (ATEAM). Evemuseografía. Recuperado de <https://evemuseografia.com/2018/01/30/el-museo-4-0-steam/>.

6.1.6.2 Los usuarios de los museos.

Teniendo en cuenta algunos aspectos de los museos interactivos, abarquemos un tema especial en los museos, los usuarios. También tomados como visitantes o consumidores, los usuarios de los museos interactivos, son agentes pasivos ya activos a la vez que transforman y manipulan la información según su necesidad, con resultados esperados y no esperados, esto gracias a su iniciativa de interacción.

Tomando a Orozco (2005) nos dice: En el aspecto cognoscitivo, se considera a los usuarios de un museo interactivo como personas en situación. Una situación inmediata construida de forma específica por el museo para facilitar el logro de sus objetivos y otra más mediata o contextual, que prevalece en la cotidianidad de cada individuo y que no se abandona al entrar sino que permanece latente en la nueva situación, mediando de alguna manera su experiencia y aprendizaje con los distintos aspectos museográficos.(p.5).

Según Orozco, el museo primeramente debe de estar de acuerdo a las exigencias y determinaciones del usuario, según su perfil, enfocándose a su conocimiento preliminar y ampliando su información para ampliar el conocimiento de este. El museo de cuarta generación

debe de investigar y conocer las necesidades y las especificaciones del usuario para poder así en un futuro poder captar e interpretar su conocimiento, así Orozco (2005) declara: “Desde esta perspectiva se asume que la capacidad cognoscitiva no está determinada sólo por los estadios del desarrollo intrínseco del individuo sino también por la convergencia de ese desarrollo particular con las características de su contexto social” (p.5). El usuario se determina según las necesidades, su educación, conocimiento y su contexto en el cual se encuentra y del cual se extrae la información pertinente para la presentación de los museos.

6.2 Marco conceptual.

Para la presente tesina podemos encontrar varios términos y definiciones que nos ayudaran a entender algunos de ellos, así poder tener un orden de ideas referente al documento. Entre los términos y definiciones, tenemos:

- Cultura: Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc. Real Academia Española, (2018). Cultura. Diccionario de la lengua española. Madrid. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=BetrEjX>.
- Cultura Awá: “(...) Pensamiento propio que define una forma de ver y de vivir nuestro mundo, unas costumbres y un idioma que los mantenemos como patrimonio ancestral y que nos identifican como pueblo y nos diferencia de otros. (...)” (plan de salvaguarda étnica del pueblo indígena Awá, 2010).
- Cultura material: “expresión tangible de los cambios producidos por los humanos al adaptarse al medio biosocial y en el ejercicio de su control sobre el mismo... Cualquier ejemplo representativo de las manifestaciones de la cultura deberá incluir obras de arte,

ornamentos, instrumentos de música, objetos de ritual y monedas u objetos de trueque, además de la vivienda (...)” (Sarmiento R., 2007, p5).

- Salvaguardia: Custodia, amparo, garantía. Real Academia Española, (2018).

Salvaguardia. Diccionario de la lengua española. Madrid. Recuperado de

<http://dle.rae.es/?id=X87VN97>.

- Inkal Awá: Cerón (2010) “ellos se autodenominan Awa, que en su lengua (AWAPIT) significa gente; agregan la palabra INKAL, que quiere decir montaña; ósea gente de la montaña. (p.5).
- Realidad aumentada: es el término que se usa para definir la visión de un entorno físico del mundo real, a través de un dispositivo tecnológico. Este dispositivo o conjunto de dispositivos, añaden información virtual a la información física ya existente; es decir, una parte sintética virtual a la real. De esta manera; los elementos físicos tangibles se combinan con elementos virtuales, creando así una realidad aumentada en tiempo real. Wikipedia (2018). Realidad aumentada. Wikipedia. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada.
- Arquitectura de la información: Disciplina (arte y ciencia) encargada de estructurar, organizar y etiquetar los elementos que conforman los entornos informacionales para facilitar de esta manera la localización (o el acceso) de la información contenida en ellos y mejorar, así, su utilidad y su aprovechamiento por parte de los usuarios (Montoro 2010). Arquitectura de la información, (2011). Olga carreras. Recuperado de <https://olgacarreras.blogspot.com/2011/07/arquitectura-de-informacion-fundamentos.html>.

- Experiencia de usuario: es el conjunto de factores y elementos relativos a la interacción del usuario, con un entorno o dispositivo concretos, cuyo resultado es la generación de una percepción positiva o negativa de dicho servicio, producto o dispositivo. Ésta depende no solo de los factores relativos al diseño (hardware, software, usabilidad, diseño de interacción, accesibilidad, diseño gráfico y visual, calidad de los contenidos, buscabilidad o encontrabilidad, utilidad, etc) sino además de aspectos relativos a las emociones, sentimientos, construcción y transmisión de la marca, confiabilidad del producto, etc. Wikipedia (2015). Experiencia de usuario. Wikipedia. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Experiencia_de_usuario.
- Interactividad: relación de participación entre los usuarios y los sistemas informáticos, es un proceso de comunicación entre humanos y computadoras; Rost se refiere a ella como la capacidad de las computadoras por responder a los requerimientos de los usuarios.¹ Es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación, en informática, en diseño multimedia y en diseño industrial. Wikipedia (2018). Interactividad. Wikipedia. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Interactividad>.
- Museo interactivo o de cuarta generación: es un espacio donde la información es mostrada de manera interactiva, transformando el modo de ver contenidos de aprendizaje, transformando los espacios en los cuales se transmite la enseñanza. Museos + innovación (2018). El museo 4.0 (ATEAM). Evemuseografía. Recuperado de <https://evemuseografia.com/2018/01/30/el-museo-4-0-steam/>.
- Museografía: Hernández (1994) “estudia los aspectos técnicos: instalación de las colecciones, climatología, arquitectura del edificio, aspectos administrativos, etc. Es ante todo, una actividad técnica y práctica.” (p.71).

- Museología: Hernández (1994) “se define como una ciencia aplicada, la ciencia del museo. Estudia la historia del museo, su papel en la sociedad, los sistemas específicos de búsqueda, conservación, educación y organización.” (p.71).

7. Metodología.

Para la presente tesina se planteó un enfoque metodológico cualitativo porque es necesario conocer la información vital acerca de la cultura material del pueblo indígena Awá, para el posterior estudio y análisis de los resultados obtenidos de entrevistas y de tendencias.

7.1 Tipo de estudio.

Este método de análisis se basa en la descripción del proceso al cual queremos llevar, para poder tener una información concluyente, que nos permita conocer la postura del pueblo indígena Awá, referente a su cultura material y de cómo se podría insertar un trabajo participativo con estudiantes de básica secundaria. Por lo que nuestro tipo de estudio es: enfoque fenomenológico.

7.1.1 Estudio fenomenológico.

Este tipo de estudio fue escogido por su tipo descriptivo. Con el estudio fenomenológico, se quiere tener un análisis descriptivo de la cultura material del pueblo indígena Awá y la experiencia de usuario de los estudiantes de básica secundaria de instituciones educativas.

Para este tipo de estudio se realizaron una serie de entrevistas a indígenas pertenecientes a la comunidad del resguardo del Gran Sabalo, perteneciente al pueblo indígena Awá, en Nariño, a través de un análisis descriptivo de su cultura y cultura material.

7.2 Entrevistas.

Se realizó una entrevista con una batería de preguntas, a tres indígenas del resguardo el Gran Sabalo, del pueblo indígena Awá, en Nariño.

Entrevista.

La presente entrevista tiene como propósito el desarrollo de una investigación acerca de la cultura material del pueblo indígena Awá, conducida netamente de forma académica, para un proyecto del Diplomado en experiencia e interactividad de usuario, en la Universidad de Nariño.

(Presentación)

(Datos sociodemográficos)

Nombres y apellidos:

Edad: Ocupación:

Cargo: Grado de educación:

Tiempo:

(Preguntas)

1. Como define usted a su cultura y la cultura material de su pueblo
2. ¿Cree usted que su cultura ha ido perdiendo valor en el transcurso del tiempo? ¿Por qué?
3. ¿Cree usted que su cultura material ha ido perdiendo valor en el transcurso del tiempo?
¿Por qué?
4. ¿Cómo cree usted que podría contribuir a la preservación de su cultura material?
5. ¿Tiene conocimiento de proyectos encaminados a la preservación de su cultura material?
¿sí, no, cuál?
6. ¿Dentro de la cultura material de su pueblo, que factores pueden presentar más riesgos?
7. ¿Dentro de la cultura material, las artesanías abarcan un espacio considerable. A usted que le gustaría dar a conocer de las artesanías de su pueblo?

8. ¿Qué tipo de artesanías elaboran en sus comunidades?

Información.

- Tipo de entrevista: Estructurada: preguntas en orden determinado, en aspectos concretos.
- Batería de temas: Cultura y cultura material Awá, Proyectos, artesanías, factores problemáticos.
- Entrevistados: Leoncio Pai (42 años)

Liliana Nastacuas (25 años)

Alfredo Bisbicus (52 años)

- Ocupaciones: Secretario Unipa

Estudiante en Ciencias Sociales y empleada

Fotógrafo

- Promedio de edades: 39.6
- Lugar: UNIPA.
- Tiempo total de las entrevistas: 49 minutos.

7.2.1 Conclusiones.

Con el desarrollo de estas tres entrevistas a diferentes indígenas del resguardo el Gran Sabalo, podemos obtener información vital para la tesina. Con la información que nos arroje este análisis de estas entrevistas, se podrá tomar posturas referente a la conducción de la investigación, para posteriormente, seguir con el planteamiento metodológico, el diseño metodológico del proyecto.

7.2.1.1 Insights.

De las entrevistas realizadas se pudo obtener algunos aspectos claros acerca de la identificación de su cultura y cultura material, aspectos como:

- Respecto a sus consideraciones acerca de su cultura, se encontraron características similares y que nos ayudan a tener un significado de la misma. Su cultura es ante todo su educación, la cual está compuesta y sostenida por cuatro factores, su cultura, su territorio, la autonomía y la unidad. Pensamientos, identidad, costumbres, idioma, historia y ritos religiosos, son para ellos elementos vitales que conforman su cultura.
- Su cultura material está compuesta por su idioma, su música, leyendas, vivienda, vestimenta, gastronomía y sus artesanías.

Así mismo ellos identifican algunas problemáticas que han desestabilizado a su pueblo:

- En su cultura muchos hay factores que la han afectado, tales como, la pérdida de su idioma, por la falta de educación, de sus costumbres, por masacres, desplazamiento, las guerrillas, la mortalidad infantil, la falta de una buena salud, su identidad e historias.
- En la cultura material, las artesanías no son tan tenidas en cuenta, no tienen manera de mostrar o de venderlas, y que son usadas comúnmente para su uso personal. Así también su lengua, que no es tan manejada por muchos indígenas, su vivienda y su vestimenta.

Como forma de prevención frente a su cultura material, se tomó algunas ideas de los indígenas, ideas como:

- En la enseñanza para sus futuras generaciones se encuentra la idea principal de preservar su cultura material, de ayudar a prevenir y rescatarla. En rescatar lo esencial, sus costumbres sus artesanías, dando a conocer y mostrando sus técnicas y

conocimientos, así también, el poder venderlas, que es otra manera de poder dar a conocerlas.

Ahora, algunos proyectos son conocidos acerca de entidades como Artesanías de Colombia, que han querido apoyar a los artesanos indígenas a través de la promoción de sus artesanías, pero que no han concretado una ayuda específica para fortalecer a su cultura material, proyectos momentáneos y que no tienen mayor avance.

Entonces, ya entendiendo un poco más acerca de su cultura material, podemos avanzar en lo concerniente a sus artesanías, en sus técnicas, materiales y conceptos manejados por los indígenas respecto al diseño y creación de las mismas. Algunos aspectos se pudieron evidenciar, tales como:

- Materiales: madera, barro, chaquiras, yare.
- Técnicas: tallados en madera, bisutería, tejidos, alfarería.
- Conceptos: naturaleza (arboles, animales), historia (mitos y leyendas), cantos (marimba), cosmovisión, idioma.

7.2.1.2 *Gaps.*

Se encontraron algunas diferencias en las entrevistas, dos visiones diferentes acerca de la pérdida de valor en la cultura material y en proyectos realizados por algunas entidades, del primero se evidencia una actitud de fuerza ante sus problemáticas, que en sí, demuestran su lucha ante problemática que puedan afectar a su pueblo. Ahora miremos la brecha del primer acontecimiento:

- En la pregunta acerca de la pérdida de valor respecto a su cultura, la entrevistas Liliana, nos dice “seguimos resistiendo a la absorción y desaparición”, nos declara una frase de lucha frente a factores externos que afectan a su cultura, diferente explicación a

las otras dos entrevistas, en las cuales se nombraron algunas problemáticas, tal vez a las que la entrevistada Liliana, se refería, pero que ella nos da una idea de lucha respecto a problemáticas. Así que, hay una iniciativa de empoderamiento, de ayudar a su cultura con la unidad de su pueblo.

- En otro aspecto, en la pregunta del conocimiento de otros proyectos encaminados a la preservación de su cultura material, en este caso no hay una respuesta concreta acerca de que no conoce entidades que ayuden a su cultura material, a su preservación, contrario a las otras entrevistas que si evidenciaron ayuda.

Así que, a través el proceso de análisis de las entrevistas, tomando a su cultura material, específicamente a sus artesanías en el caso de la presente tesina, se puede concluir que:

Hay una serie de problemáticas que afectan, tanto como a la cultura, como a su cultura material, y que los indígenas piensan que, como forma de prevención para su cultura material, la educación a sus generaciones futuras, el mostrar y dar a conocer sus artesanías son una forma de rescatar su patrimonio material.

Es por esto, que el proyecto está dirigido hacia la visibilización y muestreo de sus artesanías, para poder salvaguardar su cultura material, de factores externos que la han afectado.

7.3 Análisis de tendencias.

Para este método de análisis de tendencias se ha tomado como referencia varias páginas web, para poder tener una idea clara de las formas en las que se genera educación a través de plataformas tecnológicas, haciendo un estudio y tomando a la forma más representativa, más tendencial. Esto para tomar algunas maneras de enseñanzas y seguir con el proceso de identificación de cómo se podría generar la visibilización y el muestreo de la cultura material Awá, de sus artesanías con la experiencia de usuario de los estudiantes de básica secundaria.

Ahora, las páginas de las cuales se tomó la información acerca de las tendencias, son las siguientes: eduteka, mundo contact, noticias universal, fundación Mapfre, enter, tekcrispy, gestión, ciape, real influencers, spartan hack, maestros del web.

De los cuales se extrajeron algunas maneras de las más importantes para el proyecto, en las que se educa a través de las tecnologías, tenemos entonces, estas: Realidad virtual, Museo Interactivo y Gamificación. Para estos se dio un orden específico, en la que se sumó de cada página la aparición de cada forma de enseñanza, dando como resultado la muestra siguiente:

Tabla 1. Tendencias en páginas web

Paginas	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	TOTAL
Plataformas tecnológicas												
Big DATA	*	*	*	*	*	*	*				*	8
Realidad Aumentada	*	*	*	*	*	*		*	*	*	*	10
Cursos virtuales	*	*	*			*					*	5
Hipermedia	*							*				2
Tecnología móvil	*				*		*		*	*	*	6
Museos interactivos	*		*				*	*	*			5
Redes sociales		*					*					2
Gamificación				*	*	*			*	*	*	6
MOOCS		*	*	*	*	*			*	*	*	8
Inteligencia artificial					*	*				*		3
Programación y robotica					*			*				2
Impresión 3D										*	*	2
TOTAL												59

Nota. El resultado de la tabla nos muestra el orden de preponderancia y de jerarquía según la tendencia, la cual llevaremos la presentación para la encuesta dirigida a los estudiantes del Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño.

Abreviaturas. P1, P2, P3... páginas WEB tomadas en el orden que se dictaron anteriormente.

Lo que se puede observar de la tabla es la toma de muestras de las plataformas tendenciales de páginas Web y su posterior uso para encuestas dirigidas a estudiantes, la cual nos podrá conducir hacia la toma de decisiones respecto al desarrollo del diseño metodológico

para la presentación de una propuesta, que garantice a visibilización de la cultura material, de las artesanías, específicamente, de la comunidad del resguardo el Gran Sabalo, en Nariño.

Aun así, lo que nos muestra la tabla nos puede demostrar que hay algunos aspectos más tendenciales en las páginas web a nivel global, que representan las nuevas formas de enseñar a través de plataformas tecnológicas. Algunos aspectos más significativos como: La realidad virtual, la Gamificación y los muros interactivos, son la muestra que nos puede conllevar al desarrollo metodológico de la investigación.

Ahora, vamos a ver otro aspecto acerca de las tendencias en búsqueda a nivel nacional, en Colombia, respecto a los temas ya presentados, tomado desde Google Trends.

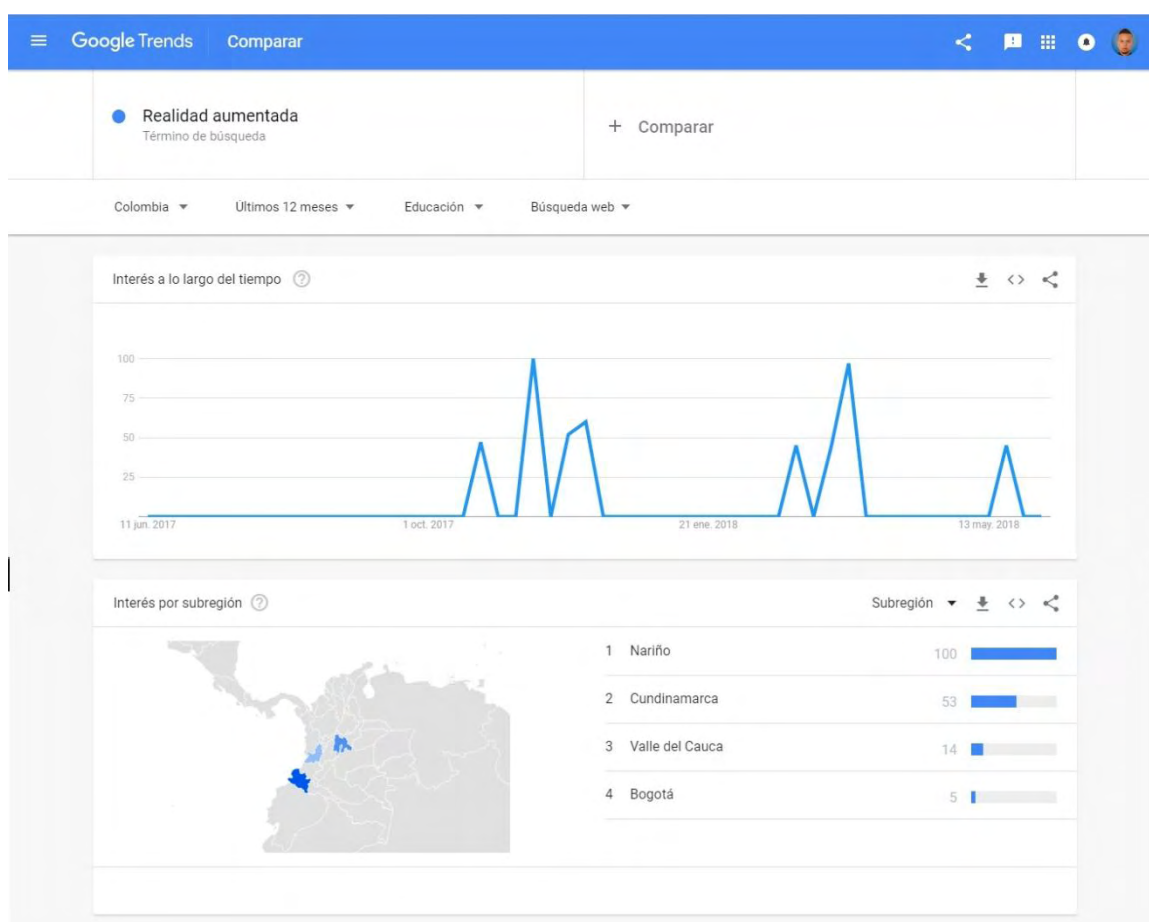


Figura 3. Tendencias de Realidad Aumentada en Colombia.

Fuente: Google Trends, 2018. Realidad Aumentada. Recuperado de <https://trends.google.com/trends/explore?cat=74&geo=CO&q=%2Fm%2F0lqtr>.

Podemos observar que la tendencia de realidad aumentada respecto a la manera de enseñanza, tiene porcentaje significativo en el departamento de Nariño, seguido por Cundinamarca, Valle Del Cauca y Bogotá.

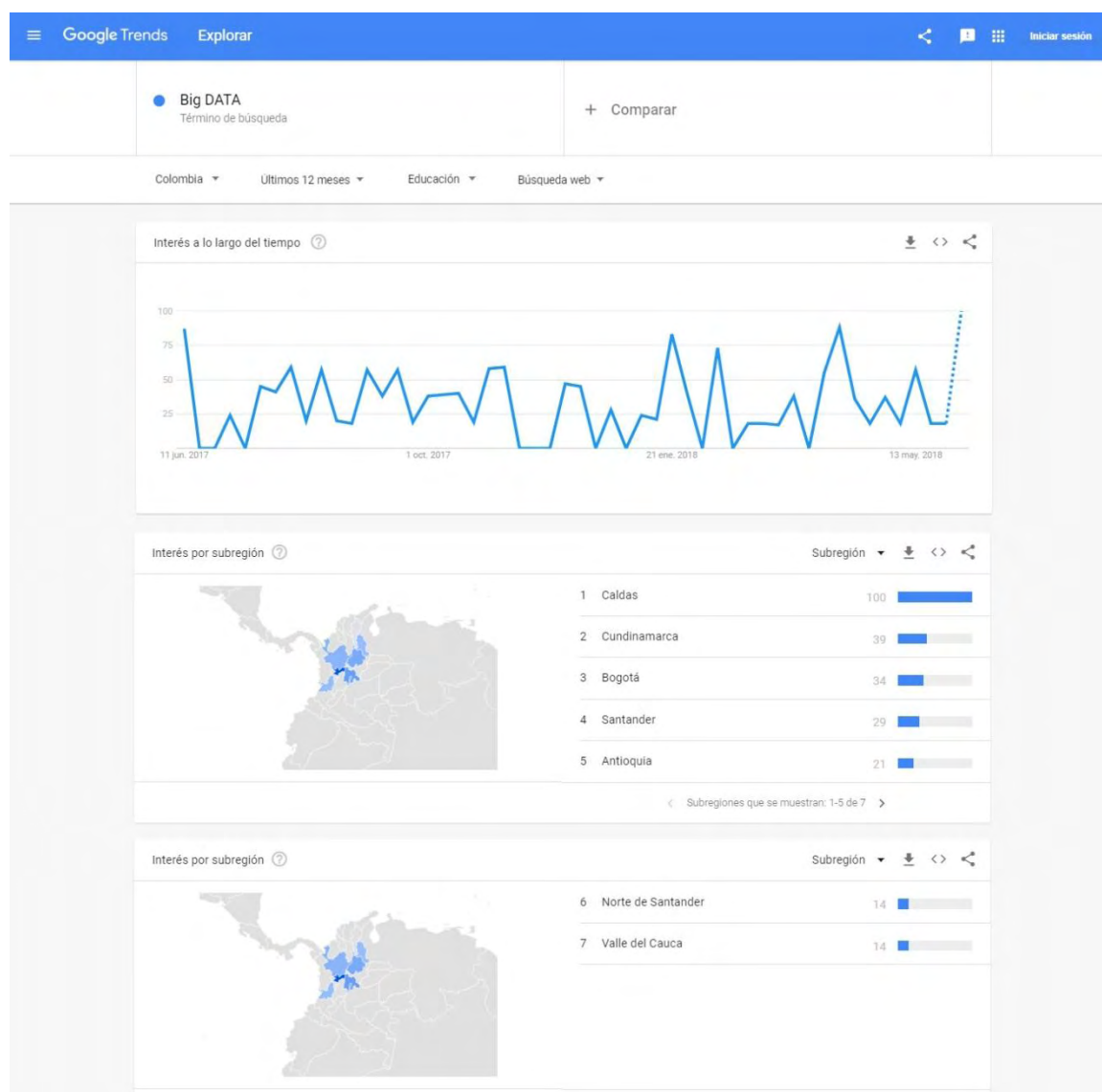


Figura 4. Tendencias de la Big DATA en Colombia.

Fuente: Google Trends, 2018. Big DATA. Recuperado de <https://trends.google.com/trends/explore?cat=74&geo=CO&q=Big%20DATA>.

Podemos observar que la tendencia de la Big DATA está más cercana a la parte Centro – Norte del país, teniendo como departamento principal Caldas.

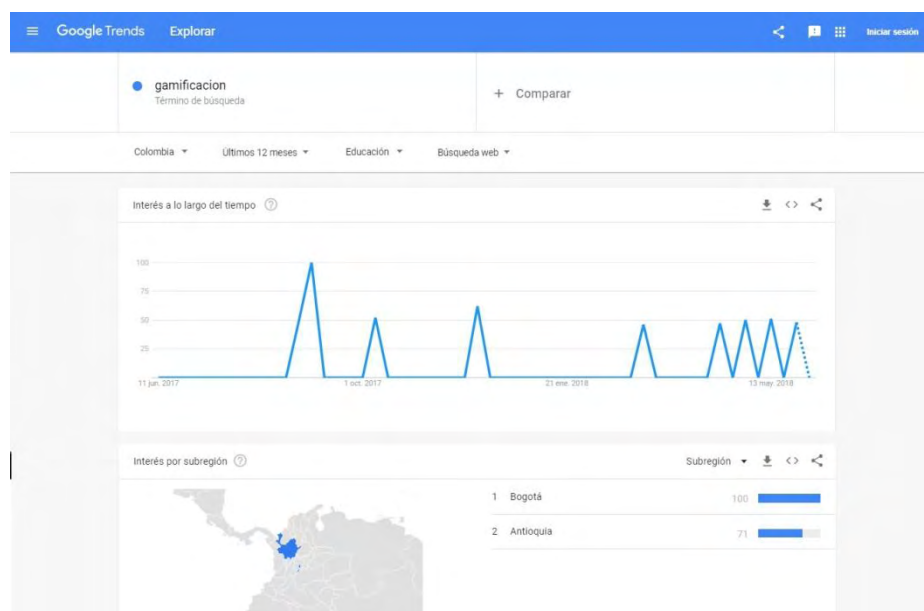


Figura 5. Tendencias de Gamificación en Colombia.

Fuente: Google Trends, 2018. Gamificación. Recuperado de <https://trends.google.com/trends/explore?cat=74&geo=CO&q=Big%20DATA>.

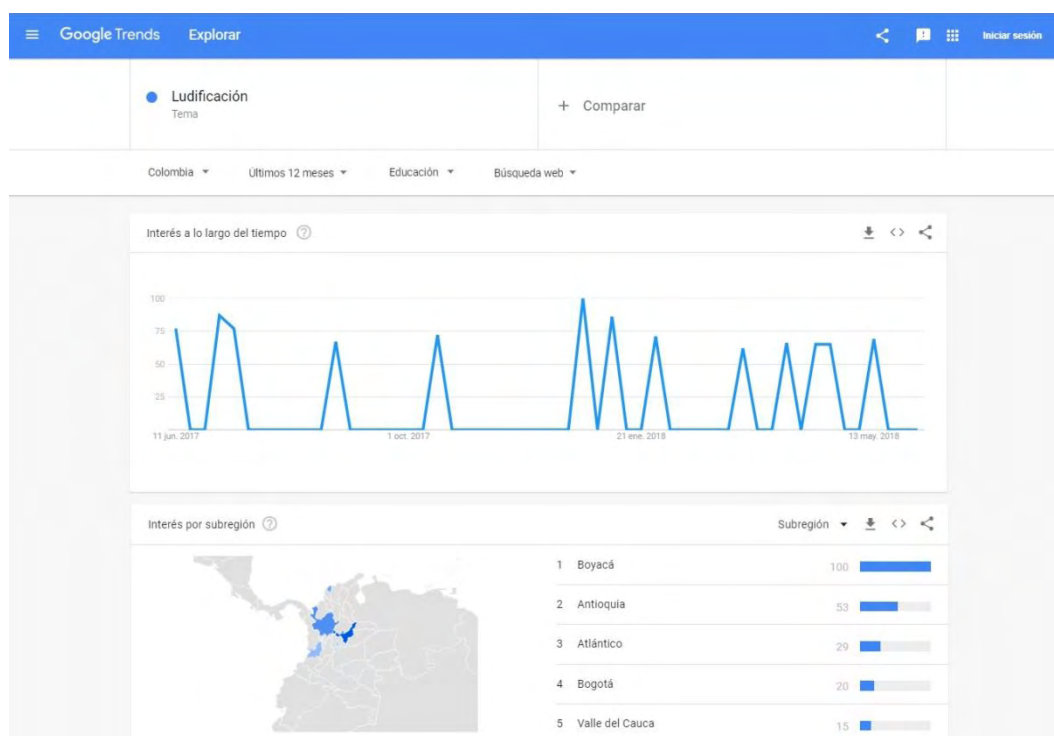


Figura 6. Tendencias en Ludificación en Colombia.

Fuente: Google trends, 2018. Ludificación. Recuperado de <https://trends.google.com/trends/explore?q=/m/0cm8xv9&date=today+12-m&geo=CO>.

Observamos que las tendencias anteriores están más cercanas al Centro del país con una inclinación en la primera hacia Bogotá y la segunda hacia Boyacá.

Existen dos términos tomados de las tendencias, que se pueden ver en las figuras anteriores, Ludificación y Gamificación. Para el caso de este análisis solo se tomó como referente, el termino de Gamificación, ya que Ludificación es un anglicismo y en el contexto nacional nos sirve más el primero, así también, lo hemos tomado, por lo que nos ha arrojado más resultados según las tendencias buscadas en Colombia. Para comprobar esto, se muestra una figura comparativa entre los dos términos:

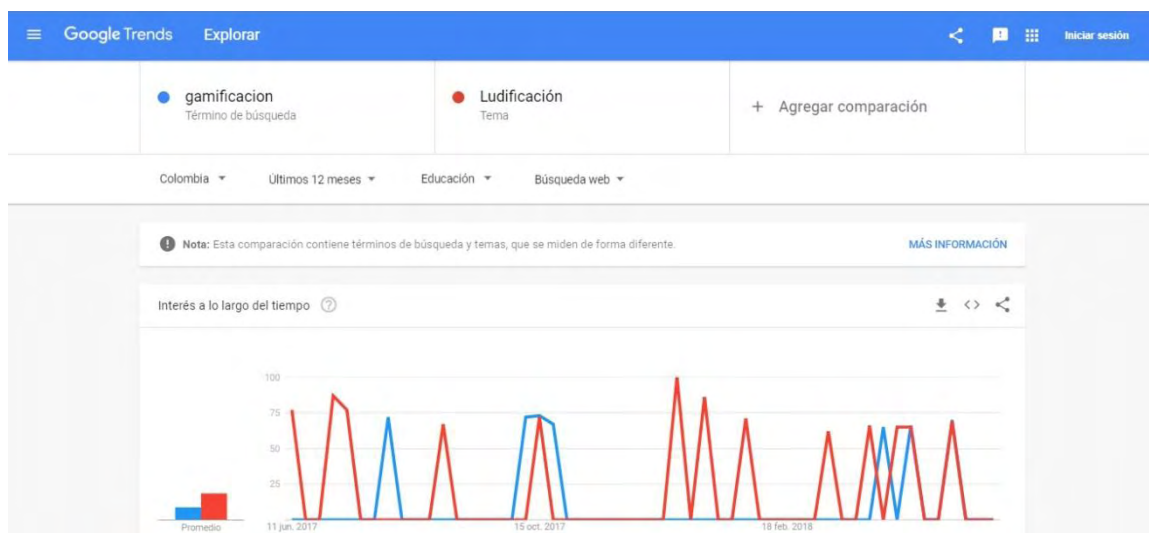


Figura 7. Tendencias comparativas entre Ludificación y Gamificación, en Colombia.

Fuente: Google trends, 2018. Comparación entre Ludificación y Gamificación. Recuperado de: <https://trends.google.com/trends/explore?geo=CO&q=%2Fm%2F0cm8xv9,Gamificacion>.

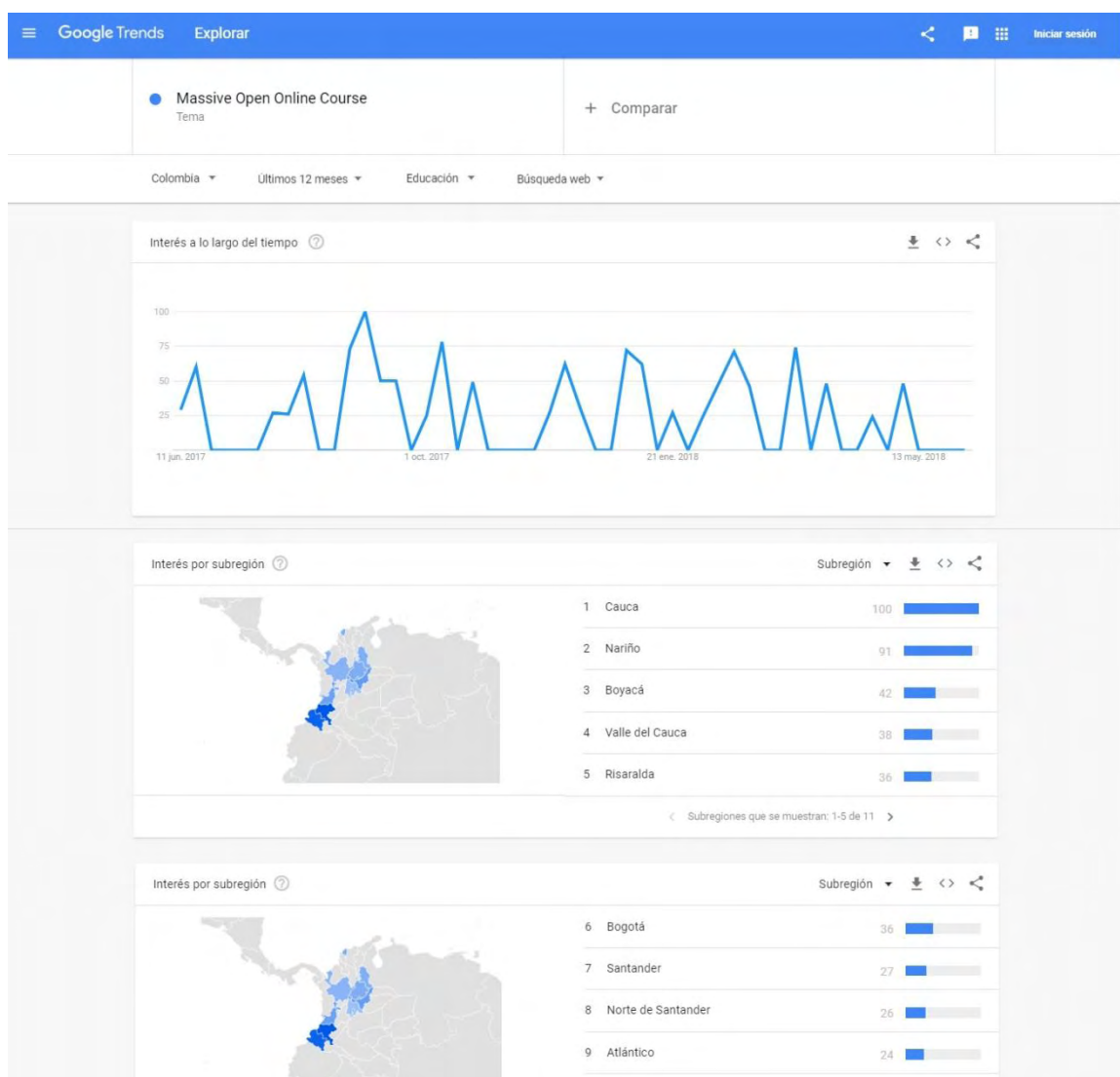


Figura 8. Tendencias de MOOCS, en Colombia.

Fuente: Google trends, 2018. MOOCS. Recuperado de: <https://trends.google.com/trends/explore?cat=74&geo=CO&q=%2Fm%2F0gyvy46>.

Podemos observar que la tendencia de MOOCS tiene marcado un sector, principalmente en el Sur del país, con alto porcentaje en el Cauca y Nariño, siguiendo hacia el Centro del país con porcentajes menores.

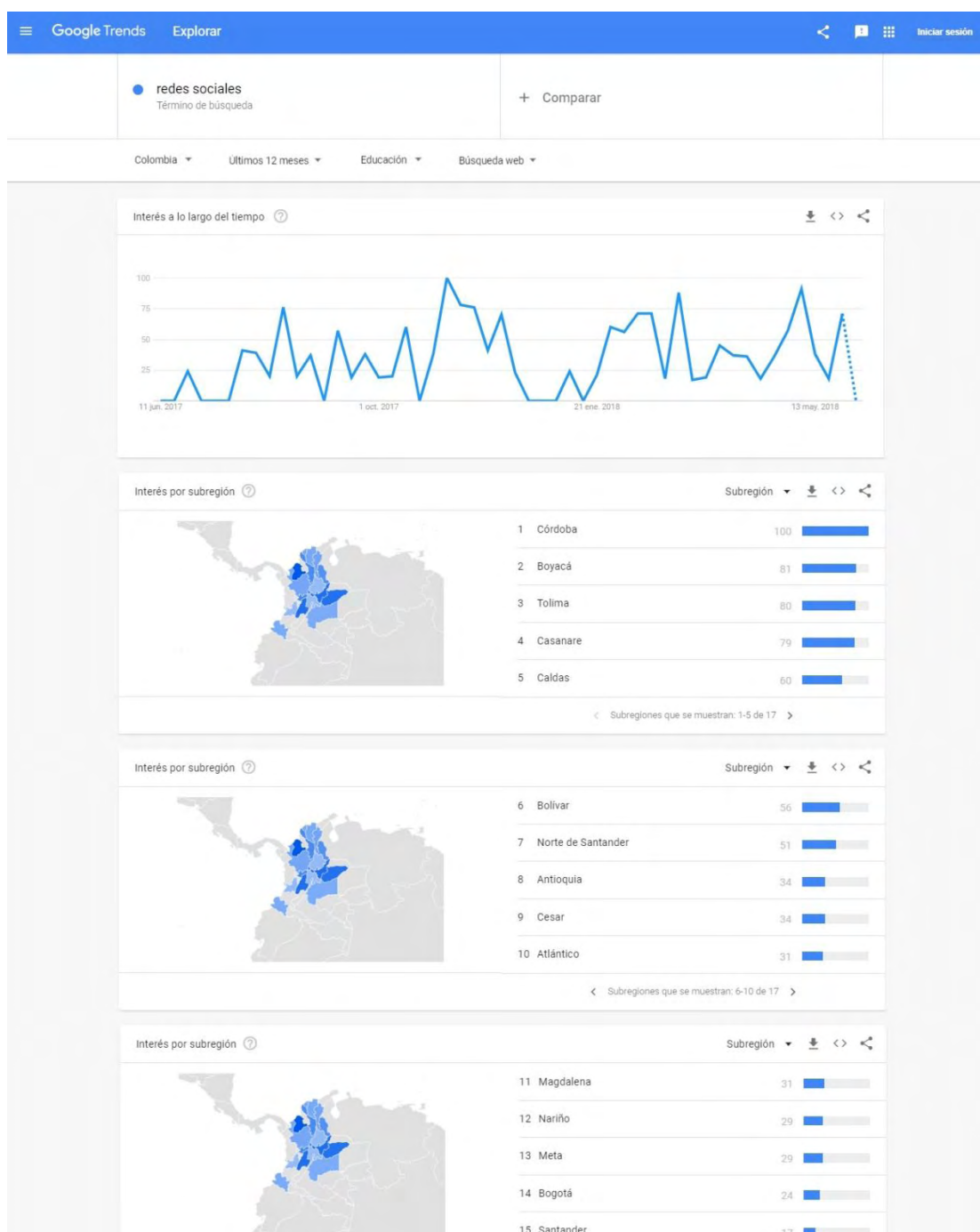


Figura 9. Tendencias de Redes Sociales, en Colombia.

Fuente: Google trends, 2018. MOOCS. Recuperado de:

<https://trends.google.com/trends/explore?cat=74&geo=CO&q=redes%20sociales>.

Podemos observar que la tendencia de redes sociales, esta dirigida hacia la zona Norte y Centro del País, y en la zona Sur Nariño que se encuentra en la casilla 12 con porcentaje bajo de 29%. Pero esta tendencia es muy alta en la mayoría del país.

Ahora como resultado de las diferentes tendencias se presentara una comparación entre las tendencias ya presentadas anteriormente en el ámbito Nacional y regional.

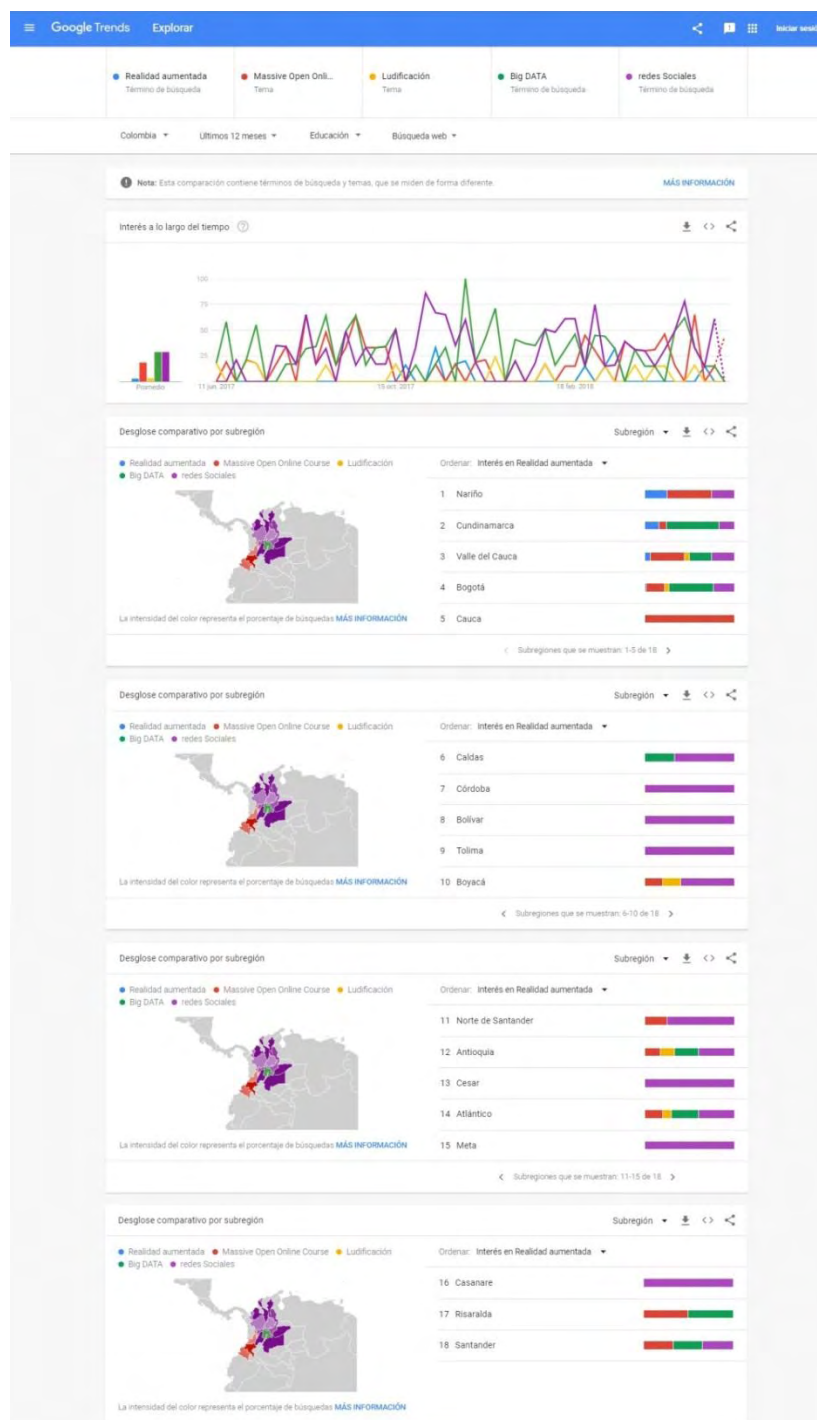


Figura 10. Comparaciones tendenciales, en Colombia.

Fuente: Google trends, 2018. Comparaciones en tendencias. Recuperado de:

<https://trends.google.com/trends/explore?cat=958&geo=CO&q=%2Fm%2F0lqtr,impresion%203D,gamificacion,museos%20tecnologicos,MOOCS>.

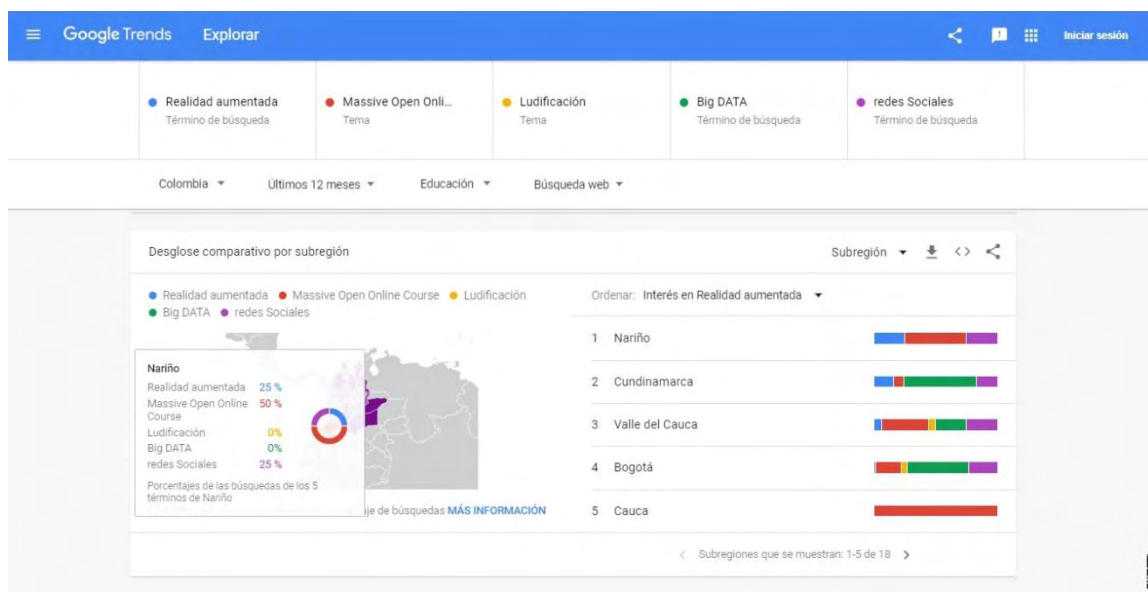


Figura 11. Comparaciones tendenciales, en Nariño, Colombia.

Fuente: Google trends, 2018. Comparaciones en tendencias. Recuperado de: <https://trends.google.com/trends/explore?cat=958&geo=CO&q=%2Fm%2F0lqtr,impresion%203D,gamificacion,museos%20tecnologicos,MOOCS>.

En la Figura 11, podemos observar que como tendencia principal tenemos a las MOOCS, en segundo lugar y tercer lugar a la realidad aumentada y las redes sociales respectivamente. Las otras tendencias nos presentan porcentaje alguno referente a plataformas educativas.

Así que, por lo que podemos examinar respecto a las tendencias en plataformas tecnológicas educativas, con base al análisis de las páginas Web y de la plataforma de Google Trends con relación a las redes sociales, MOOCS, la Big DATA, la realidad aumentada, la Ludificación y los museos interactivos es que hay una diferencia significativa, esto, por el examen tomado a nivel global y nacional, respectivamente. Por lo que fue necesario concretar un método de encuesta, para así tomar una decisión respecto a la plataforma que tomaremos para poder desarrollar un prototipo de baja fidelidad, que sea capaz de visibilizar la cultura material, las artesanías, del Resguardo el gran Sabalo, del pueblo indígena Awá, ubicado en la costa pacífica de Nariño, Tumaco, en Colombia.

Tabla 2. Porcentajes de tendencias en departamentos de Colombia.

Tendencias > Departamento	Realidad aumentada	Big DATA	Ludificación	MOOCS	Redes sociales	TOTAL DEPARTAMENTO
Cundinamarca	53	39				92
Nariño	100			91		191
Boyacá			100		81	181
Antioquia			53			53
Caldas		100				100
Cauca				100		100
Córdoba					100	100
TOTAL TENDECIA	153	139	153	191	181	817

Nota. Los valores enunciados, están dados por la plataforma de Google Trends. Se tomó los dos primeros departamentos del país para mostrar los porcentajes de cada tendencia.

Esta tabla nos muestra los porcentajes dados según cada tendencia en los departamentos del país, dando a Nariño como el primer departamento con más porcentaje de tendencia en realidad aumentada y MOOCS, siguiéndolo Boyacá con las Big DATA y las redes sociales. Esto nos representa que en el departamento de Nariño, lugar donde se desarrolla la Tesina y donde se encuentran los actores principales, el pueblo indígena Awá y los estudiantes de básica secundaria de la ciudad de Pasto, quienes desarrollan su papel como público objetivo.

7.3.1 Características de las Tendencias.

Como tendencias más notorias y específicas para el proyecto de visualización de la cultura material del pueblo indígena Awá, tenemos dos: los muros interactivos o de cuarta generación y la realidad aumentada, encontramos como características de estas lo siguiente:

7.3.1.1 Museos interactivos o de cuarta generación.

El museo interactivo o también conocido como 4.0 es una denominación que se ha dado al cambio o transformación de la manera en que se transmite y se comunica la información; un museo es un espacio de comunicación de un plan educativo no formal, que contiene objetivos de

enseñanza y temáticas definidas para los usuarios que quieran acceder a su información, por lo que los museos interactivos son diferentes respecto a la manera de transmitir la información, personalizando la forma de ser percibida la información a través de eventos ágiles y tecnológicos, con la interacción del usuario. Ahora, los museos 4.0, toman esta forma interactiva de mostrar la información y la desarrollan desde actividades anteriores al museo, con su posterior acercamiento a este con una información previa la cual se transforma y se integra a la muestra del museo.

En este sistema tecnológico podemos encontrar algunas características que lo identifican y lo componen, siendo necesarias para su desarrollo, como los son: interactividad, alta tecnología y un proyecto educativo. Teniendo en cuenta estas características existen algunos museos interactivos o de cuarta generación que han desarrollado una manera atractiva de plantear la información de una forma interactiva, el MIDE: museo interactivo de economía, MODO: Museo del objeto del objeto, en México, el museo de la memoria y los derechos humanos, en Chile, Museo de la Ciudad de Buenos Aires, en Argentina. Son una muestra de algunos museos interactivos los cuales desarrollan su información a través de una manera interactiva y tecnológica. Así también, encontramos museos interactivos itinerantes como el Museo Itinerante de Ciencia y Tecnología en Coahuila – México y uno de los más importantes del mundo, El Museo Interactivo de Ciencia (MIC) que desde Alemania ha recorrido algunos países de Latinoamérica.

7.3.1.2 Realidad Aumentada.

La realidad aumentada, ligada a la realidad virtual por su semejanza pero con un desarrollo tecnológico más alto, comprende un entorno físico con la transformación de este a través de elementos virtuales que se combinan generando una visión en tercera dimensión. En el

aula, su solución va dirigida hacia la enseñanza de planes curriculares o de temas específicos de asignaturas académicas, ejemplos de algunas exposiciones de esta tecnología, se encuentra en LearnAR, un proyecto que centra su enseñanza en temas relacionados a la medicina, EspiRA proyecto que permite crear itinerarios basados en la geo localización y otro más como lo es LibregeoSocial, que permite crear educación abierta. Aplicaciones multidisciplinares de las TIC desde la Universidad de Deusto (2016). La realidad aumentada y la educación. Deusto.

Recuperado de <https://blogs.deusto.es/aplicaciones-tic/la-realidad-aumentada-y-la-educacion/>.

Para esta tecnología se identifican algunas características de su funcionamiento en la educación, tales como:

- Experiencia vivencial: permite ver elementos gráficos de una manera interactiva o en 3D.
- Complementariedad: amplía la información de herramientas tradicionales como libros o textos, en soportes 3D, videos, mapas, u otros.
- Aprendizaje aumentado: esto permite que el alumnado expanda su conocimiento del aula, con un contenido mayor acerca de su asignatura.
- Familiarización tecnológica: facilitar el uso del manejo tecnológico.
- Aprendizaje significativo: permite adquirir nuevos conocimientos en una realidad aumentada.

Además de estas características, se encuentran unos tipos de niveles en la realidad aumentada:

- Nivel 0: códigos QR, permite activar nueva información.
- Nivel 1: marcadores que permiten la visualización en 3D.
- Nivel 2: makerless, permite el reconocimiento de imágenes u objetos para ampliar la información.

- Nivel 3: visión aumentada, en donde se interactúa directamente con la realidad física.

7.4 Arquitectura de la información.

Ahora, teniendo la información adecuada referente a la cultura material la cual se basa en la cultura en general del pueblo asa, podemos desarrollar la arquitectura de la información, para así poder jerarquizar, ordenar, agrupar y categorizar los aspectos elementales para la presentación del proyecto. A través del desarrollo de las entrevistas y de la investigación de la cultura Awá se obtuvo información concreta la cual se organiza de la siguiente manera:

7.4.1 Contenido existente.

- Referente a su cultura: su cultura está conformada por aspectos como: pensamientos, identidad, costumbres, educación, autonomía, cultura, territorio, unidad, idioma, historia y ritos religiosos.
- Referente a su cultura material: idioma, música, leyendas, marimbas, vivienda, vestimenta, artesanías y gastronomía.

7.4.2 Contenido necesario.

- Referente a su cultura: educación, autonomía, territorio, unidad, pensamientos, ritos religiosos, idioma e identidad.
- Referente a su cultura material: Artesanías.

7.4.3 Taxonomía.

Como contenido necesario referente a la cultura material, en concreto a sus artesanías debemos conocer sus partes o aspectos que lo identifican, aspectos como los son: materiales, técnicas y conceptos, y de productos artesanales.

7.4.3.1 Aspectos.

- Materiales o materias primas: madera, barro, hojas, hilos.

- Técnicas: tallado, alfarería, tejido.
- Conceptos: Cosmovisión, identidad, naturaleza, pensamientos, historia.

7.4.3.2 Productos artesanales.

- Tallado en madera: Bastones, Canoas a escala, vasijas, tallados de personajes.
- Alfarería: Vasijas de barro.
- Tejido con hilos: vestuario, bolsos, colgantes, pulseras.
- Cestería: canastos, vasijas.

8. Desarrollo proyectual

Como resultado de la investigación y del desarrollo metodológico del presente documento se generaron una serie de bocetos y matriz de identificación de valores acerca de la cultura material del pueblo Awá, con el cual se logró obtener identidades que pueden representar a su pueblo y su cultura material, esto con la intención del posterior desarrollo de la infografía. A continuación se muestran algunos bocetos y la matriz de identidad de valores:

	PALABRAS VISUALMENTE DESCRIPTIVAS					
	TERRITORIO (HOGAR)	CANOAS	lenguaje	NATURALEZA (ANIMALES)	PERSONAJES	ARTESANIAS
DESTREZA						
COMUNIDAD						
HABILIDAD						

Figura 12. Matriz de valores 1.

Matriz de identificación de iconos y símbolos.

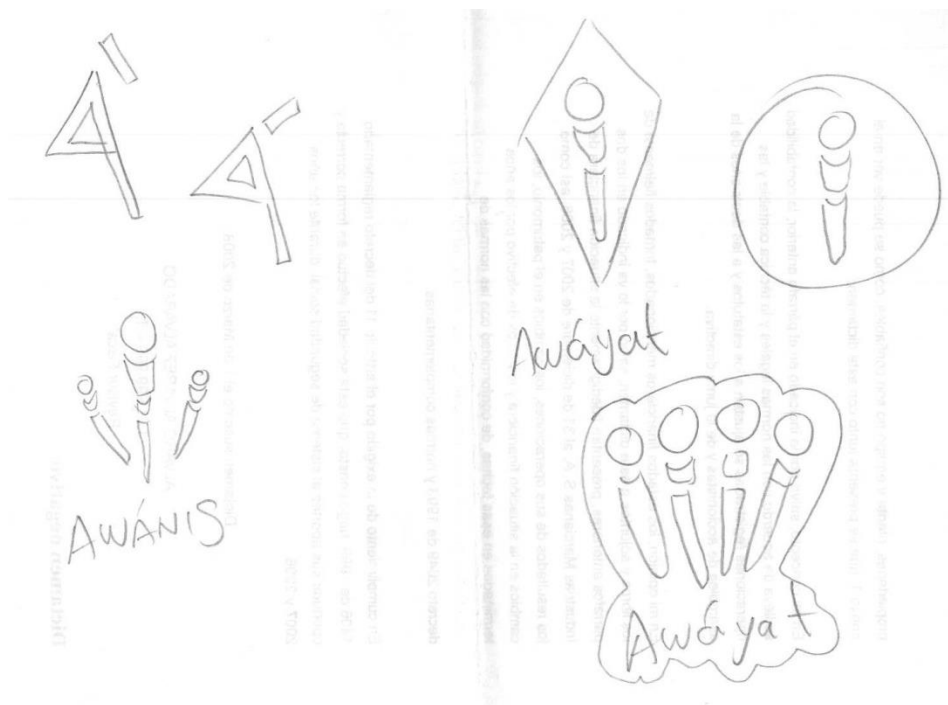


Figura 13. Propuestas de imagen.

Iconos para representación de la imagen del proyecto.

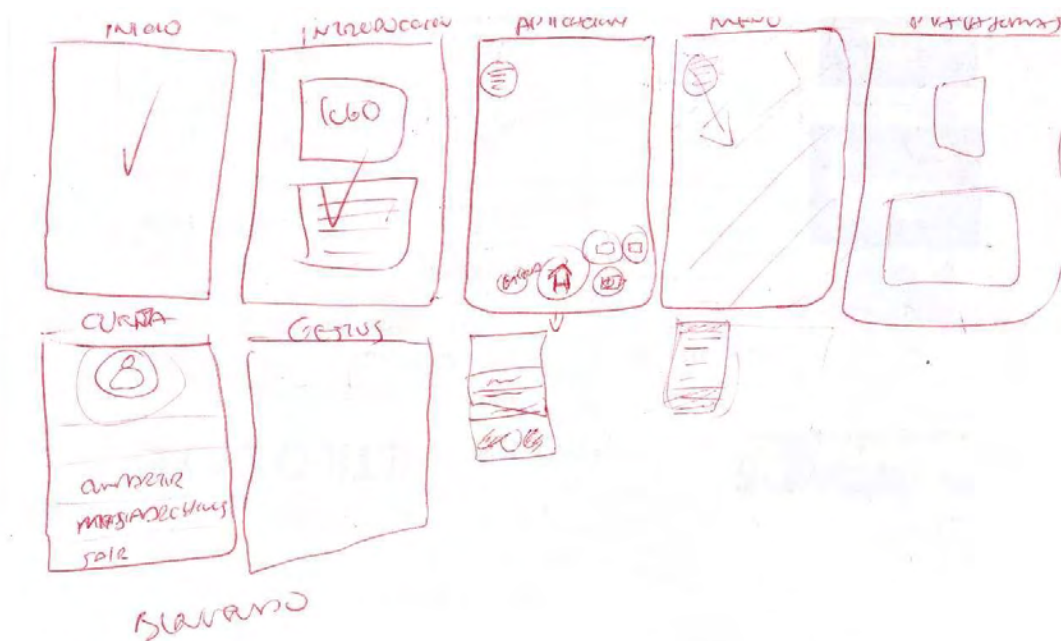


Figura 14. Esquema aplicación móvil.

Estructura de los menús y portadas de la aplicación móvil.



Figura 15. Símbolos e iconos proyecto 1.

Representaciones de figuras presentadas en la infografía.

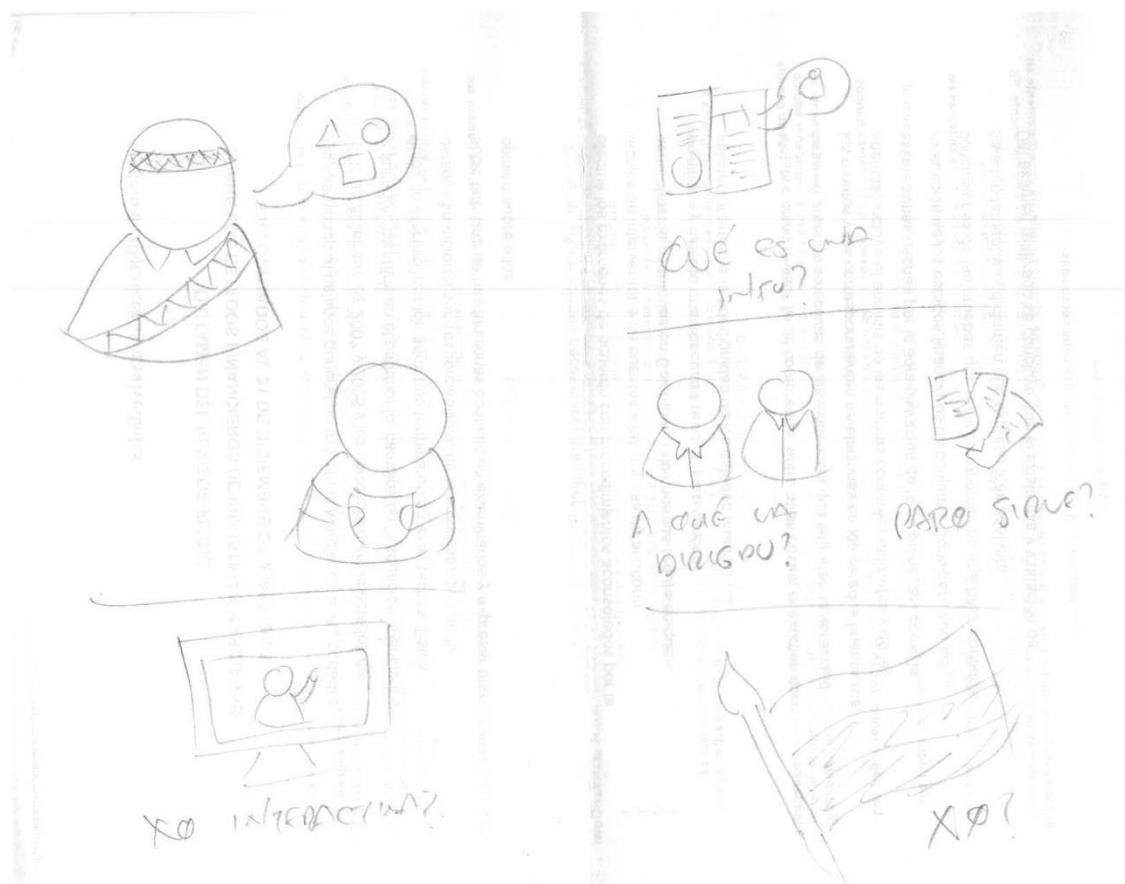


Figura 16. Símbolos e iconos proyecto 2.

Representaciones de figuras presentadas en la infografía.



Figura 17. Símbolos e iconos proyecto 3.

Representaciones de figuras presentadas en la infografía.

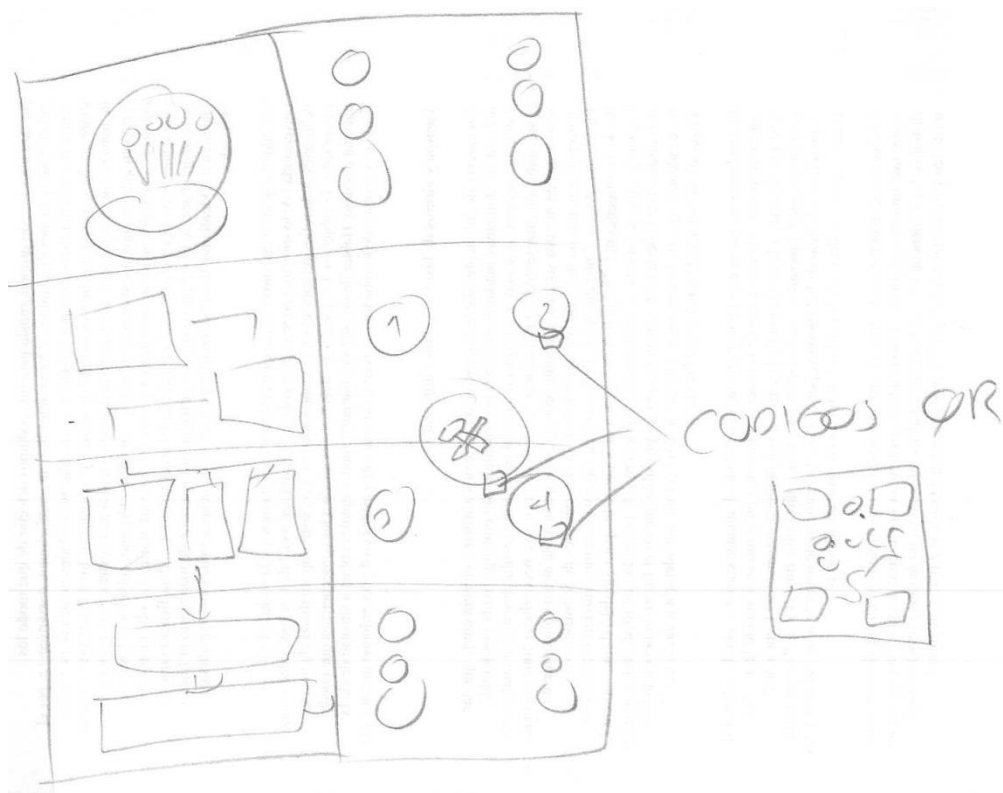


Figura 18. Estructuras infografía.

Orden y estructura de las representaciones y textos en la infografía.

9. Resultados

Después de haber obtenido la información pertinente y de una investigación acerca de la cultura y la cultura material del pueblo indígena Awá, en el resguardo El Gran Sabalo, así como de realizar el manejo de entrevistas y de análisis de tendencias y de su respectivo análisis, obtenemos como resultado que:

- Obtener información respecto a la cultura y su cultura material, del pueblo Awá.
- Conocer las necesidades del pueblo Awá.
- Identificar las problemáticas referente a la pérdida de su cultura material, y del desconocimiento propio de la sociedad nariñense respecto a las comunidades indígenas de nuestro departamento.

- Conocer cuál es el público objetivo al cual va dirigido el proyecto.
- Conocer las necesidades de los usuarios al cual va dirigido el proyecto.
- Organizar, jerarquizar y categorizar la información de la cultura Awá.
- Identificar las tendencias manejadas respecto a las nuevas formas de enseñanza en las instituciones educativas.
- Manejar las TIC como herramienta para la enseñanza en básica primaria.
- Desarrollo de una cartilla académica infográfica, con la información básica de la cultura material del pueblo Awá.
- Proyectar el manejo de la realidad aumentada, como forma interactiva para la ampliación de conocimiento de la infografía.
- Dar a conocer y retroalimentar lo ya aprendido en grados educativos anteriores, acerca de las culturas de pueblos indígenas de Nariño.

Igualmente se presentan algunas figuras como anexos del resultado obtenido de la infografía interactiva Awáyat y de sus componentes. (Anexo 2).

10. Conclusiones

Ahora, después del desarrollo de la presente tesina, se puede hacer algunas conclusiones respecto a la proyección de la misma. Por lo que a continuación en marcamos algunas de ellas:

- El pueblo indígena Awá, y en concreto el resguardo de El Gran Sabalo ubicado en gran parte del río Guisasa en la costa pacífica nariñense, tiene una cultura propia y única que los identifica como pueblo indígena de nuestro departamento. Así también respecto a su cultura material, los caracteriza una serie de aspectos, los cuales la conforman. Al hablar de únicos y propios, se hace referencia a que a través del transcurso del tiempo y del

desarrollo del hombre en su contexto, producen una serie de elementos con los cuales interactúan y experimentan en su ámbito social; tales producciones son únicas y así obtienen elementos como su vocablo, sus artesanías, su Modus Vivendi y otros. Que son y deberían ser materia de estudio en todas las instituciones educativas de nuestro departamento, así como también, a nivel nacional.

- Estas culturas de pueblos indígenas colombiano, han tenido un decrecimiento tanto en lo poblacional como en lo cultural, con algunas problemáticas que los han afectado y que es deber de la sociedad colombiana, procurar conocer la identidad de estos pueblos y salvaguardar su patrimonio tangible e intangible, a través de acciones prontas de visualización y conocimientos de las mismas. Es por esto que se adopta una iniciativa de parte de esta tesina para poder ayudar en una parte, a que las nuevas generaciones sean conocedoras y transformadoras de este conocimiento cultural.
- La transmisión de información ha sido un elemento principal para el desarrollo de la humanidad, a través de las generaciones y es por esto que se debe hacer partícipes a los nuevos ciudadanos activos de nuestra sociedad, acerca del conocimiento de los pueblos indígenas y de sus culturas en sí. Por lo que la tesina va dirigida directamente a estas generaciones que son el futuro de nuestro territorio, concretamente va dirigida hacia estudiantes de básica secundaria a los cuales se les enseñe y eduque acerca de la cultura y la participación de estos pueblos el desarrollo de la identidad nacional de nuestro país, para que ellos sean la generación que se identifique y reconozca nuestra herencia latinoamericana, sin dejar que se pueda desaparecer y acabar con la identidad que nos representa. Así también que pueda eliminar o disminuir la xenofobia que existe hacia los indígenas, respetando sus creencias y sus culturas; una enseñanza actualizada, con el

alcance a las TIC'S, a las nuevas formas de aprendizaje y de transmisión de la información.

- Sabiendo que las TIC son una necesidad para este nuevo siglo y que debe de cubrir la mayor parte del país, es por esto que se debe aprovechar la mayor parte de sus tecnologías para poder transmitir información y comunicación respecto a las culturas materiales de los pueblos indígenas en Nariño. Es así como se analizaron y se verificaron algunas tecnologías como la realidad aumentada como forma de enseñanza, a través de una forma interactiva con el usuario, entendiendo su experiencia de usuario.
- Este usuario es analizado y comprendido a través de la experiencia de sus interacción con las nuevas tecnologías, para así obtener como resultado unas cartillas explicativas e interactivas acerca de unja información amplia acerca de la cultura material Awá con una comunicación amplia y explícita con la que el usuario pueda interactuar de una manera agradable todo su contenido y ampliar su conocimiento.
- Estas cartillas muestran y permiten visualizar la información acerca de la cultura y la cultura material del pueblo Awá, con una infografía interactiva, que al obtener una Tablet y una aplicación puede reconocer más aspectos a través de la realidad aumentada.
- Ahora sabiendo que las tecnologías abarcan un gran espacio en nuestra cotidianidad, es necesario aprovecharlas al máximo para que los estudiantes de secundaria puedan aprender acerca de las culturas de nuestros pueblos en todo espacio en el que se obtenga los beneficios de las TIC, y la realidad aumentada es una tendencia analizada respecto a la enseñanza impartida a nivel mundial en varias instituciones y que hace parte de nuevas formas de brindar una experiencia y aprendizaje mayor en las instituciones educativas.

- La infográfica interactiva Awáyat, es una herramienta interactiva con la cual los estudiantes de las instituciones educativas de la ciudad de Pasto, podrán ampliar y recapitular los estándares básicos de educación respecto a las culturas de nuestra región, sabiendo que ellas hacen parte de la construcción de identidad nacional y de nuestra nación en sí. Es por esto que Awáyat, como herramienta de enseñanza, permite la visualización de la cultura material de una forma atractiva, innovadora e interactiva.

11. Bibliografía

Ministerio de Cultura. (2012). Actualización plan de salvaguarda étnica del pueblo Awá.

Recuperado de: https://www.mininterior.gov.co/sites/default/files/p.s_awa_1.pdf.

Instituto colombiano de cultura hispánica. (1992). Geografía humana de Colombia. Región del Pacífico - Tomo IX. Recuperado de:

<http://babel.banrepcultural.org/cdm/ref/collection/p17054coll10/id/2752>.

Real Academia Española. (2018). Diccionario de la lengua española. Madrid. Recuperado de:

<http://dle.rae.es/?id=BetrEjX> .

UNIPA, CAMAWARI, ACIPAP, MEN, SAVE THE CHILDREN y NRC. (2010). Mandato educativo del pueblo indígena Awá. Nariño, Colombia.

Significados. (2017). Significado de cultura. Recuperado de:

<https://www.significados.com/cultura/>.

Gómez, E. (2010). Introducción a la antropología social y cultural. Recuperado de:

<https://ocw.unican.es/mod/resource/view.php?id=885>.

Zubieta, E. Páez, D. (2004). Psicología social, cultura y educación. Recuperado de:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=5082>.

Becerra, A. (2008). Concepto de Cultura según diversas ciencias. Recuperado de:

<https://www.gestiopolis.com/concepto-de-culturasegun-diversas-ciencias>.

Instituto colombiano de cultura hispánica, (1992). Geografía humana de Colombia. Región del Pacífico - Tomo IX. Recuperado de:

<http://babel.banrepcultural.org/cdm/ref/collection/p17054coll10/id/2752>.

Todo sobre filosofía. (2008-2018). Materialismo Cultural y la Filosofía Marxista. Recuperado de: <https://www.allaboutphilosophy.org/spanish/materialismo-cultural.htm>.

UNESCO. (2018). Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. UNESCO. Recuperado de:

<https://ich.unesco.org/es/salvaguardia-00012>.

Evemuseografía. (2018). El museo 4.0 (ATEAM). Evemuseografía. Recuperado de:

<https://evemuseografia.com/2018/01/30/el-museo-4-0-steam/>.

Wikipedia. (2018). Realidad aumentada. Wikipedia. Recuperado de:

https://es.wikipedia.org/wiki/Realidad_aumentada.

Carreras, O. (2011). Arquitectura de la información. Olga carreras Recuperado de:

<https://olgacarreras.blogspot.com/2011/07/arquitectura-de-informacionfundamentos.html>.

Wikipedia. (2015). Experiencia de usuario. Wikipedia. Recuperado de:

https://es.wikipedia.org/wiki/Experiencia_de_usuario.

Wikipedia (2018). Interactividad. Wikipedia. Recuperado de:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Interactividad>.

Deusto. (2016). La realidad aumentada y la educación. Recuperado de:

<https://blogs.deusto.es/aplicaciones-tic/la-realidad-aumentada-y-la-educacion/>.

Contreras, S. (s.f.). Los 5 Ejemplos de Aculturación Más Destacados. Lifeder. Recuperado de:

<https://www.lifeder.com/ejemplos-aculturacion/>.

Lira, F. (2014). 10 civilizaciones antiguas que la historia olvidó. Upsocl. Recuperado de:

<http://www.upsocl.com/mundo/10-civilizaciones-antiguas-que-la-historia-olvido/>

Publimetro. (2014). Culturas maravillosas en peligro de extinción. Publimetro. Recuperado de:

<https://publimetro.pe/actualidad/noticia-culturas-maravillosas-peligro-extincion-19299>

Wikipedia. (2018). Globalización. Wikipedia. Recuperado de:

<https://es.wikipedia.org/wiki/Globalizaci%C3%B3n>

ONU. (s.f.). Los objetivos de desarrollo del Milenio. Naciones unidas. Recuperado de:

<http://www.un.org/es/aboutun/booklet/globalization.shtml>

Ecured. (s.f.). Cultura. Ecured. Recuperado de: <https://www.ecured.cu/Cultura>

Wikipedia. (2018). Cultura. Wikipedia. Recuperado de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>

Carretón, A. (2017). ¿Qué es la cultura material?. Patrimonio inteligente. Recuperado de:

<http://www.patrimoniointeligente.com/cultura-material/>

Gonzales, A. (1999-2000). La cultura material. La fonteta. Recuperado de:

<https://web.ua.es/lafonteta/cult.htm>

Casado, I. (2009). CULTURA MATERIAL Y RENOVACIÓN METODOLÓGICA DE LA HISTORIA. Eumed: Eumed.net. Recuperado de:

<http://www.eumed.net/rev/cccss/06/icg14.htm>

Regmurcia. (s.f.). Cultura material medieval. Regmurcia: región de Murcia digital. Recuperado de: <http://www.regmurcia.com/servlet/s.SI?sit=c.522,m.2613&r=ReP-19933->

[DETALLE REPORTAJES](#)

Rhea, K. (2018). Siete tendencias tecnológicas en educación para 2018. Eduteka. Recuperado de:

<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/siete-tendencias-tecnologicas-en-educacion-2018>

Mundo contact. (2016). 6 tendencias tecnológicas en el sector educativo. Mundo contact.

Recuperado de: <https://mundocontact.com/6-tendencias-tecnologicas-en-el-sector-educativo/>

Universia Chile. (2018). 7 tendencias tecnológicas que veremos en la educación este 2018.

Universia. Chile. Recuperado de:

<http://noticias.universia.cl/cultura/noticia/2018/03/28/1157850/7-tendencias-tecnologicas-veremos-educacion-2018.html>

MAPFRE. (s.f.). Tendencias tecnológicas en educación. Fundación MAPFRE. Recuperado de:

https://www.fundacionmapfre.org/fundacion/es_es/educa-tu-mundo/seguridad-vial-prevencion/profesores/sabias-que/tendencias-tecnologicas-educacion.jsp

Angulo, S. (2017). 7 TENDENCIAS ACTUALES (Y DEL FUTURO) EN TECNOLOGÍA

PARA LA EDUCACIÓN. Enter. Colombia. Recuperado de: <http://www.enter.co/cultura-digital/el-popurri/educacion/>

Angulo, J. (2017). 5 Tendencias Tecnológicas Aplicadas A Los Sistemas Educativos.

TEKCRISPY. Recuperado de: <https://www.tekcrispy.com/2017/11/04/tendencias-tecnologicas-sistemas-educativos/>

Redacción gestión. (2017). Las cinco tendencias tecnológicas que marcarán la educación del

futuro. Recuperado de: <https://gestion.pe/tendencias/cinco-tendencias-tecnologicas-marcaran-educacion-futuro-129494>

Peña, J. (2017). Tendencias tecnológicas en la educación. CIAPE: Corporación CIAPE.

Recuperado de: <http://www.ciape.org/tendencias-tecnologicas-la-educacion.html>

Redacción Realinfluencers. (2017). Revolución en las aulas: 5 tendencias educativas

protagonistas en 2018. Redacción Realinfluencers. Recuperado de:

<https://www.realinfluencers.es/2017/11/20/5-tendencias-seran-claves-educacion-2018/>

Zubiaur, J. (s.f.). 7 Nuevas tecnologías que están revolucionando la educación. Spartanhack.

Recuperado de: <https://spartanhack.com/7-tecnologias-estan-revolucionando-educacion/>

Falla, S. (2013). Las 12 tendencias en las tecnologías educativas de los próximos cinco años.

Maestros del Web: Platzi. Recuperado de: <http://www.maestrosdelweb.com/las-tendencias-en-las-tecnologias-educativas/>

12. Anexos.

12.1 Anexo 1

Encuestas realizadas a indígenas del resguardo indígena el Gran Sabalo en Nariño.

Entrevista No. 1

Abreviaturas. Etvo. (Entrevistado). Etvr. (Entrevistador).

Entrevista

La presente entrevista tiene como propósito el desarrollo de una investigación acerca de la cultura material del pueblo indígena Awá, conducida netamente de forma académica, para un proyecto del Diplomado en experiencia e interactividad de usuario, en la Universidad de Nariño.

Nombres y apellidos: Leoncio Pai

Edad: 42 años **Ocupación:** Secretario UNIPA

Cargo: Secretario **Grado de educación:** Técnico

Tiempo: 23 minutos.

1. Como define usted a su cultura y la cultura material de su pueblo.

Etvo. Nuestra cultura del pueblo Awá es única, es nuestra esencia como seres humanos, define nuestros, ha definido mejor dicho nuestros pensamientos a lo largo de nuestra historia. **Pensamientos, identidad, nuestras costumbres** que nos forman como personas, y referente a la cultura material, podemos decir que es parte integral de nuestra cultura, ya que a través de ella se definen muchos aspectos históricos, por ejemplo nuestro **idioma propio, nuestras música y leyendas ¿no?**.

2. ¿Qué aspectos o características integran su cultura y su cultura material?

Etvo. ¿Características? Pues en lo que es nuestra cultura tenemos... nosotros nos fundamentamos, **nuestra educación desde la casa** que es la primera escuela que tenemos, ahí nosotros aprendemos todo referente a nuestra cultura y de nuestro ser, nuestra casa está formada y sostenida sobre **cuatro pilares, la autonomía, la cultura misma, nuestro territorio que es parte de nosotros, de ahí venimos, y la unidad entre todos los indígenas**, nosotros siempre pensamos en todos, somos muy unidos, (Etvr. ¿Se refiere a estos pilares en una forma simbólica?), si, ósea estos cuatro pilares son los soportes para nuestra cultura, para nuestra vida y educación, desde ahí nos empezamos a formar como indígenas Awá, desde la educación impartida por nuestros taitas, y las casa en si son creadas sobre cuatro troncos. Nuestros **mitos y leyendas** acercan de dónde venimos, **nuestro idioma**..., (Etvr. Como se llama su idioma?), el **Awápit**, el Awápit es nuestra lenguaje principal que desde que nacimos nos enseñan, compartimos con nuestros taitas nuestra lengua, porque desde que nacemos ya se nos empieza a hablar en nuestro idioma propio, bueno pues en algunos casos ¿No?, ya que los indígenas que viven por fuera de las comunidades más rurales no tienen tanto ese aspecto, a ellos poco se les enseña de nuestro idioma, más que

todo es el español, hay pocos quienes ejercen nuestro (Etvr. Y referente a su cultura material, sus características?), bueno respecto a nuestra cultura material tenemos lo que es..., son **las artesanías** ¿No?, la marimba, instrumento musical, con el que enseñan muchos cantos nuestros y **muchas historias**, **nuestra vivienda** de la cual ya le hable..., y otro también es **nuestra vestimenta**, que es parte significativa, aunque ya no se detecta eso, ya ahora es ropa normal que se vende, alguno que otro taita la puede preservar pero es muy escasa.

3. ¿Cree usted que su cultura ha ido perdiendo valor en el transcurso del tiempo? ¿Por qué?

Etvo. La verdad es que si, ¿pues valor? Yo diría que poco a poco vamos es, prácticamente perdiendo nuestra esencia como indígenas, ósea nuestra cultura en sí, pues, porque lo **primordial el idioma** que ya le comente, que **cada vez más se enseña el español más que el Awápit**, en las escuelas urbanas se está otra vez empezando a enseñar la lengua nuestra, el problema es que hay pocos profesores indígenas que saben nuestra lengua, por esa parte se ha ido perdiendo nuestra cultura. Por **muchos problemas también, como las masacres que han ocurrido, el desplazamiento por grupos paramilitares, también militares de la guerrilla, el problema de los niños, la mortalidad, por falta de alimentos de ayuda en la salud**. Esto ha permitido que la esencia de indígenas se ha vaya desapareciendo, ya muchos indígenas ni se reconocen como tal, porque ya viven en las grandes ciudades y ya ni recuerdan de donde provienen.

4. ¿Cree usted que su cultura material ha ido perdiendo valor en el transcurso del tiempo?

¿Por qué?

Ento. Pues igualmente, como ya dije, problemas como ya mencione y faltarían por mencionar, **también afectan nuestra cultura material, ósea las artesanías no son tenidas muy en cuenta**, poco se muestran en algunos lugares, muchos artesanos lo toman como por pasatiempo, porque **no tienen forma de vender, de mostrar sus artesanías**, las artesanías que tenemos que son

pocas, solo son como para uso personal, y entonces como decía los artesanos ya no se dedican a hacer artesanías ni a enseñar sus técnicas, entonces ya pocos saben hacer esto. La vestimenta como dije, ya casi nadie la usa, es muy extraño ver a alguien con vestimentas clásicas de nuestro pueblo, extraño por lo que es muy escaso ¿No?, y las viviendas si se han mantenido aun en pocas comunidades, pues mayoritariamente en zonas de difícil acceso, en rurales, que son las propias casas que tenemos desde nuestro comienzo como pueblos, pero también, se han ido transformando con materiales exteriores a los que son utilizados para la construcción de las casas originales.

5. ¿Cómo cree usted que podría contribuir a la preservación de su cultura material?

Etvo. Pues yo creo que se puede contribuir hacia nuestra cultura material de forma que podamos rescatar lo esencial ¿No?, ósea como ya dije las cosas propias de nuestra cultura, de nuestros materiales para hacer las casas, las artesanías, que se pueda enseñar a las generaciones futuras las técnicas y a hacer las artesanías a los que vienen, que puedan conocer cómo se hacen, que significan, pues porque cada artesanía tiene su significado, su forma de ver de cada indígena artesano, que se pueda vender, mostrar en algunos lugares, no sé, en lugares comerciales, o en la gobernación que pueda ayudarnos a mostrar nuestras artesanías, así también, la marimba que es algo muy representativo de nuestra cultura y que ya había hablado acerca de eso.

6. ¿Tiene conocimiento de proyectos encaminados a la preservación de su cultura material?

¿sí, no, cuál?

Etvo. Pues no creo, hay proyectos de artesanías de Colombia que han trabajado con artesanos, pero que solo han ayudado a hacer artesanías por un rato y ya, no siguen trabajando y los han olvidado dejando tirados los proyectos.

7. ¿Dentro de la cultura material de su pueblo, que factores pueden presentar más riesgos?

Etvo. Ummmm, pues yo creo que como dije, la vestimenta presenta bastante peligro de que desaparezca, ante todo por lo que la gente mira mal a los indígenas que tienen nuestra vestimenta clásica y eso ayuda a que se deje de usar. Las artesanías ya no son tan vistas. Las casas, bueno no tanto, pero si presenta algunos problemas.

8. Dentro de la cultura material, las artesanías abarcan un espacio considerable. ¿A usted que le gustaría dar a conocer de las artesanías de su pueblo?

Etvo. Yo pensaría que lo que me gustaría que se mostrara que se diera a conocer, es lo de siempre ¿No?, ósea nuestras artesanías que representan bastante lo que es la naturaleza, nuestros elementos cotidianos, como las vasijas de barro donde se come, las barcas donde nos transportamos por nuestros ríos, los animales, el loro, el armadillo, los árboles. Eso.

9. ¿Qué tipo de artesanías elaboran en sus comunidades?

Etvo. Nuestros artesanos trabajan lo que es el barro, la madera, las hojas, las perlas, esas..., como se llaman... como.... chaquiras pequeñas, el tejido. (Etr. ¿Qué tipo de artesanías?), son vasijas, collares, pulseras, cosas de madera, tallados, las barcas que le decía, bolsos, que se cuelgan en la cabeza.

Entrevista No.2

Entrevista.

La presente entrevista tiene como propósito el desarrollo de una investigación acerca de la cultura material del pueblo indígena Awá, conducida netamente de forma académica, para un proyecto del Diplomado en experiencia e interactividad de usuario, en la Universidad de Nariño.

Nombres y apellidos: Alfredo Bisbicus

Edad: 52 **Ocupación:** Fotografo

Cargo: Fotografo **Grado de educación:** Profesional

Tiempo: 16 minutos.

1. Como define usted a su cultura y la cultura material de su pueblo.

Etvo. Nuestra cultura es toda **nuestra identidad, nuestro pensamiento y forma de ser. Es nuestra educación, historia y nuestros saberes**, en la cultura material esta **nuestra lengua, el Awápit y nuestras artesanías, nuestros cantos.**

2. ¿Qué aspectos o características integran su cultura y su cultura material?

Etvo. Nuestra cultura esta o **va dirigida hacia la educación** y hacia nuestra comunidad, en la cultura material podemos encontrar **pilares que nos rigen, la unidad, nuestro territorio, la autonomía como pueblos indígenas y la cultura en sí**, son pilares de nuestra educación, en lo material esta como ya he dicho, **la lengua, ósea nuestro idioma, las artesanías y los cantos.**

3. ¿Cree usted que su cultura ha ido perdiendo valor en el transcurso del tiempo? ¿Por qué?

Etvo. Si **bastante, nosotros por tantas muertes de nuestros familiares, por lo urbano, poco a poco hemos ido perdiendo nuestra identidad, nuestra cultura y ante todo el idioma**, ya que casi nadie habla el Awápit de la nuevas generaciones y esto hace que **poco apoco se pierdan nuestras costumbres, nuestros mitos e historias.**

4. ¿Cree usted que su cultura material ha ido perdiendo valor en el transcurso del tiempo?

¿Por qué?

Etvo. Nuestra cultura material **se ha ido perdiendo por nuestra lengua**, como ya dije somos pocos que hablamos el Awápit, además de que nuestros taitas se han perdido en el tiempo y ya no nos enseñan nuestra lengua, en los colegios ya casi no se enseña la lengua, en los

colegios urbanos ¿no? Las artesanías son muy escasas solo se han tomado para nosotros mismos y es muy poco quienes las buscan, o están interesados, tal vez por lo que no tienen donde venderlas o mostrarlas.

5. ¿Cómo cree usted que podría contribuir a la preservación de su cultura material?

Etvo. Nuestra cultura material está muy perdida y creo que para ayudar a su preservación es necesario volver a nuestras costumbres, a como iniciamos con nuestra esencia con lo que nos pertenece. Referente a las artesanías ayudar a que se puedan sacar hacia un mercado que conozcan los que hacemos y contribuir a la economía de los artesanos, ayudar a preservar su técnica y conocimientos con la ayuda estatal.

6. ¿Tiene conocimiento de proyectos encaminados a la preservación de su cultura material?
¿sí, no, cuál?

Etvo. No, la verdad, ellos han trabajado solos, ha habido cantidades que quieren ayudar a cómo hacer las artesanías, pero solo son proyectos que se hacen por un tiempo y ya, y no se concreta más, se llevan algunas artesanías a mostrar en eventos pero no se ayuda a los artesanos.

7. ¿Dentro de la cultura material de su pueblo, que factores pueden presentar más riesgos?

Etvo. Pues, la lengua es algo que se ha perdido, somos pocos los que hablamos nuestra lengua, las artesanías son muy escasas, solo se usan para labores cotidianas y por eso no son tan vistas por otros, la música también es muy particular, algunos solo la saben y son mayores y son pocos quienes participan de esta transmisión generacional.

8. ¿Dentro de la cultura material, las artesanías abarcan un espacio considerable. A usted que le gustaría dar a conocer de las artesanías de su pueblo?

Etvo. De las artesanías, todo. Pues los tallados de las maderas, las vasijas de barro, los collares que son muy hermoso, nuestra vida, nuestra esencia, la naturaleza, de dónde venimos, nuestra cosmovisión y nuestro idioma.

9. ¿Qué tipo de artesanías elaboran en sus comunidades?

Etvo. Hacemos collares, tallados en madera, vasijas de barro, cestería, tejidos, esto se usa bastante, la cestería.

Entrevista No.3

Entrevista.

La presente entrevista tiene como propósito el desarrollo de una investigación acerca de la cultura material del pueblo indígena Awá, conducida netamente de forma académica, para un proyecto del Diplomado en experiencia e interactividad de usuario, en la Universidad de Nariño.

Nombres y apellidos: Liliana Nastacuas

Edad: 25

Ocupación: Estudiante en Ciencias Sociales y empleada

Cargo: Promotora de ventas

Grado de educación: Tecnología.

Tiempo: 10 minutos

1. Como define usted a su cultura y la cultura material de su pueblo

Etvo. La cultura Awá es una de las culturas milenarias que aún sobreviven en medio del proceso de aculturación. La cultura material de mi pueblo es toda la parte física visible, forma de vestir, las artesanías, formas de vivienda, gastronomía.

2. ¿Qué aspectos o características integran su cultura y su cultura material? Etvo. El idioma, la lengua, vestuario, ritos religiosos, gastronomía, artesanías.

3. ¿Cree usted que su cultura ha ido perdiendo valor en el transcurso del tiempo? ¿Por qué?

Etvo. Para nosotros los Awá no, seguimos resistiendo a la absorción y desaparición por causa de factores externos, quizá se han ido modificando levemente a los cambios de la sociedad.

4. ¿Cree usted que su cultura material ha ido perdiendo valor en el transcurso del tiempo?

¿Por qué?

Etvo. A nosotros nunca nos han reconocido nuestra cultura material, hay en otras regiones del país si se ha valorado, como en la guajira y a sus artesanías, a nosotros no nos han dado la oportunidad para mostrar nuestra cultura material.

5. ¿Cómo cree usted que podría contribuir a la preservación de su cultura material?

Etvo. Por medio de la enseñanza a nuestros descendientes, porque al enseñarles a ellos e influenciarles amor por lo nuestro, la cultura no pasara al olvido.

6. ¿Tiene conocimiento de proyectos encaminados a la preservación de su cultura material?

¿sí, no, cuál?

Etvo. No, hasta ahora no han venido a ofrecernos ninguna capacitación, ni charlas por eso tampoco nos enteramos si es que hay alguna propuesta.

7. ¿Dentro de la cultura material de su pueblo, que factores pueden presentar más

riesgos? Etvo. El idioma y la vestimenta.

8. ¿Dentro de la cultura material, las artesanías abarcan un espacio considerable. A usted

que le gustaría dar a conocer de las artesanías de su pueblo?

Etvo. Los tejidos con las fibras en yare que nos da la naturaleza, la chonta para hacer las marimbas, la bisutería con chaquiras, la alfarería y las figuras talladas en madera.

9. ¿Qué tipo de artesanías elaboran en sus comunidades?

Etvo. Canastos en Yare, tejidos las marimbas, figuras talladas en madera, pulseras, bolsos, aretes, collares y adornos para la ropa con chaquiras.

12.2 Anexo 2



Figura 19. Imagen awayat

Imagen del proyecto final.



LA CASA DE LA CULTURA
MATERIAL



IIÁ



La infografía interactiva **Awáyat (IIÁ)**, es una interfaz visual que busca dar a conocer la **cultura material** del pueblo indígena Awá de Nariño, específicamente sus **artesanías**, de una manera visual informativa que genere más conocimientos.



PUEBLO INDÍGENA AWÁ

¿Quién es el **pueblo indígena Awá**?

¿De dónde **vienen**?




El pueblo indígena Awá de Nariño, está situado mayoritariamente en la **costa pacífica**, con algunos asentamientos dispersos en esta región.

Según algunos historiadores su existencia se presenta desde la época de la **conquista española**, con la formación de algunos **grupos culturales homogéneos**. Ellos se denominan gente de montaña (**INKAL AWÁ**).

Tienen una **cultura e idioma propio (Awápit)**, que lo identifica como pueblo autónomo de su región.

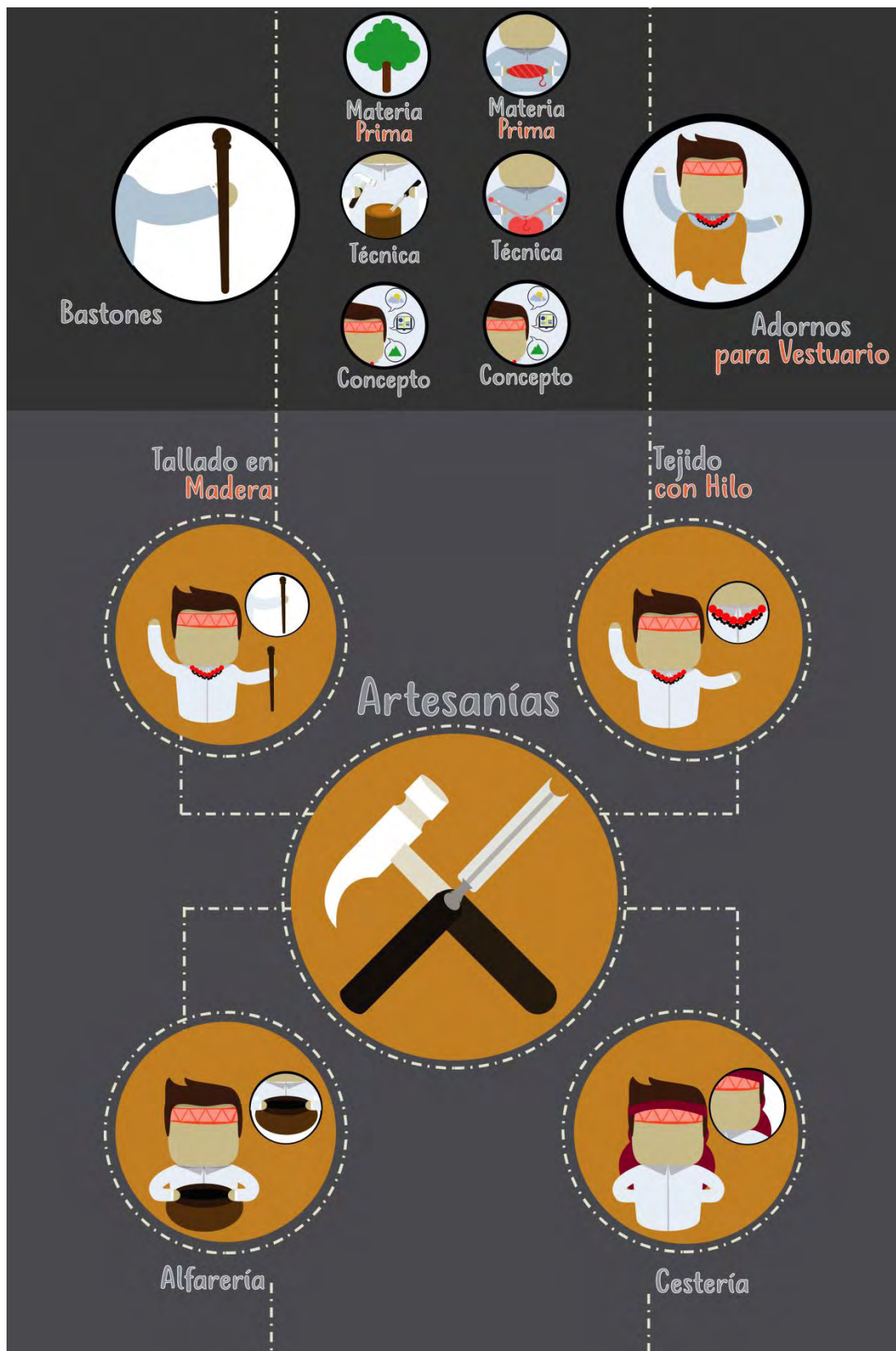
Cultura material

En su cultura material hay algunos aspectos que lo integran, como son: vivienda, vestimenta y artesanías; las artesanías son el aspecto a tratar en esta infografía.

Figura 20. Infografía 1.

Primera portada de la infografía, realizada como cartilla educativa.





The infographic is divided into three horizontal sections. The top section shows the production process for 'Vasijas de Barro' and 'Canastos'. For 'Vasijas de Barro', the process starts with 'Materia Prima' (represented by a green mountain icon), followed by 'Técnica' (represented by a fire icon), and finally 'Concepto' (represented by a circular icon with various symbols). For 'Canastos', the process starts with 'Materia Prima' (represented by a green tree icon), followed by 'Técnica' (represented by a circular icon with a basket), and finally 'Concepto' (represented by a circular icon with various symbols). The middle section contains the text 'Si Necesitas Ayuda Escanea este código QR' and a QR code. The bottom section features a central character icon of a man in a suit holding a phone, flanked by 'Fotografía' (with a camera icon) and 'Video' (with a video camera icon). At the very bottom is the 'Awáyat' logo, which consists of a red circle containing four white stylized figures holding hands, with the word 'Awáyat' written in a white, rounded font below it.

Vasijas de Barro

Canastos

Materia Prima

Materia Prima

Técnica

Técnica

Concepto

Concepto

Si Necesitas Ayuda Escanea este código QR

Fotografía

Video

Awáyat

Figura 21. Infografía 2.

Primera portada de la infografía, realizada como cartilla educativa.



Figura 22. Manual de usuario 1.

Portada. Manual de información para el manejo de la infografía interactiva Awayat.



Figura 23. Manual de usuario 2.

Reverso. Manual de información para el manejo de la infografía interactiva Awayat.