

CO-CREACIÓN E INNOVACIÓN SOCIAL EN VIVELAB BOGOTÁ, CASO COMUNIDAD INDÍGENA KICHWA: APLICACIÓN MÓVIL COMO HERRAMIENTA PARA EL FOMENTO DE LA PRESERVACIÓN Y EL USO DE LA LENGUA RUNASHIMI

SONIA ESPERANZA MONROY VARELA

*Departamento de Ingeniería Industrial y de Sistemas -Facultad de
Ingeniería - Universidad Nacional de Colombia
Doctorado en ingeniería industria y organizaciones
semonrory@unal.edu.co*

ADRIANA CATALINA GARCÍA ACEVEDO

*Universidad Nacional de Colombia, Colômbia
Antropóloga
acgarciaa@unal.edu.co*

JOHN ALEXANDER GARCÍA CAMARGO

*Coordinador y Gestor de Proyectos - Universidad Nacional de Colombia
Maestría Ingeniería industrial Universidad Nacional de Colombia
jhagarciaa@unal.edu.co*

RESUMEN

Objetivo: Runashimi, es el nombre de una aplicación creada para dispositivos móviles y PC, con el ánimo de fomentar la preservación y el uso de la lengua tradicional indígena de la comunidad Kichwa, originaria de los Andes ecuatorianos, hoy en día presente en diversas regiones del mundo. Este informe técnico da cuenta del proyecto que fue desarrollado con la comunidad Kichwa residente en Sesquilé, Cundinamarca, y que contó con la participación de líderes de la comunidad indígena quienes además de evidenciar la problemática de pérdida de su lengua tradicional, también fueron protagonistas en el proceso de creación del modelo de la aplicación (la historia de un viaje), en la recolección de insumos necesarios para la enseñanza de la lengua (datos lingüísticos, incluso sonidos y escritura) y en la validación del producto creado (sesiones de testeo y usabilidad).

Diseño/ Metodología/ Abordaje: Además, el proyecto fue posible gracias a la conformación de un equipo de trabajo integrado por ingenieros, desarrolladores, diseñadores, además de profesionales en antropología y lingüística. La aplicación como una herramienta tecnológica para contribuir a la solución de una necesidad concreta fue creada desde un enfoque trasdisciplinar, de co-creación y de participación cuyo reto a largo plazo es fomentar procesos de apropiación, de acompañamiento y de empoderamiento de la comunidad.

Resultados: Además resulta necesaria la vinculación a espacios institucionales y programas que al igual que la aplicación estén encaminados a la preservación de la lengua, bajo enfoques de etno educación y reivindicación de las comunidades para generar mayor impacto, retroalimentación y vigencia de la herramienta.

Palabras-clave: participación. co-creación. innovación social. apropiación social del conocimiento. Scrum.

CO-CRIAÇÃO E INOVAÇÃO SOCIAL EM VIVELAB BOGOTÁ. O CASO DA COMUNIDADE INDÍGENA KICHWA: APLICAÇÃO COMO UMA FERRAMENTA PARA PRESERVAÇÃO E USO DA LÍNGUA RUNASHIMI

RESUMO

Objetivo: Runashimi, é o nome de um aplicativo desenvolvido para dispositivos móveis e PC, com o objetivo de promover a preservação e uso da linguagem tradicional indígena da comunidade Kichwa, originalmente do Andes equatorianos, hoje presente em várias regiões do mundo. Este relatório técnico descreve como o projeto foi desenvolvido com o residente da comunidade Kichwa em Sesquilé, Cundinamarca, e foi assistido por líderes da comunidade indígena que mostrando os problemas da perda de sua língua tradicional, também foram protagonistas no processo de criação do modelo do aplicativo, na coleta de insumos necessários para o ensino de línguas (dados linguísticos, até mesmo sons e escrita) e validação de produtos criados (sessões de teste e usabilidade).

Design/Methodologia/Abordagem: Além disso, o projeto foi possível graças à criação de um grupo de trabalho composto por engenheiros, desenvolvedores, designers, bem como profissionais em antropologia e lingüística. O aplicativo, como uma ferramenta tecnológica para ajudar a resolver uma necessidade específica, foi criado a partir de uma abordagem transdisciplinar, co-criação e participação cujo desafio a longo prazo é promover processos de apropriação, apoio e fortalecimento da comunidade.

Resultados: Além disso, é necessária a vinculação a espaços institucionais e programas que como o aplicativo são destinados a preservação da língua com baixo enfoque na educação étnica, e a reivindicação das comunidades para gerar maior impacto, retroalimentação e vigência da ferramenta.

Palavras-chave: participação. co-criação. inovação social. apropriação social do conhecimento. Scrum.

I INTRODUCCIÓN

El artículo presentado a continuación, da cuenta del proceso investigativo y metodológico de co-creación que tuvo como objetivo elaborar una herramienta para fomentar la preservación y uso de la lengua tradicional de la comunidad Kichwa. Este proyecto tiene como resultado principal la aplicación para dispositivos móviles y para computadores denominada **Runashimi**. Además, cuenta con un resultado complementario, la cartilla **Runa ñan** (Camino Indígena) que narra la historia de vida y el viaje geográfico de un indígena, sus experiencias en la niñez, su paso por la juventud y la llegada a la adultez estableciéndose como sabio y guía de la comunidad en un lugar diferente al de origen. Esta narración a su vez fundamenta el storytelling abordado en la aplicación para darle contexto cultural y cotidiano a cada una de las actividades propuestas dentro de ella. El proyecto también produjo una página web en donde es posible encontrar la versión virtual de la cartilla, un diccionario Kichwa-Español-Kichwa y un manual de gramática para el apoyo profundo y detallado del aprendizaje del idioma.

Este proyecto fue posible gracias a la financiación de la convocatoria de Extensión Solidaria de la Universidad Nacional de Colombia en donde la propuesta “**Aplicación Móvil para la Preservación y el Fomento del uso de la Lengua Tradicional de la Comunidad Kichwa de Sesquilé, Cundinamarca**” fue seleccionada en el primer semestre de 2014 y fue puesta en marcha entre Noviembre de 2014 y Noviembre de 2015, esta última, fecha de entrega de resultados y rendición de cuentas ante la comunidad indígena.

El trabajo investigativo de campo estuvo a cargo de líderes indígenas, una antropóloga y una lingüista. Este se realizó exactamente en el municipio de Sesquilé, Cundinamarca donde habita una pequeña comunidad Kichwa de setenta y seis personas asentada hace varias décadas, muchos de ellos son provenientes de la zona circundante a Otavalo, Ecuador y otros, los descendientes, son oriundos de este poblado colombiano. El trabajo de desarrollo de software de la aplicación fue responsabilidad de ingenieros, diseñadores gráficos e ilustradores y se realizó Bogotá en las instalaciones del Vivelab, establecimiento administrado por la Universidad Nacional de Colombia. En varias ocasiones los desarrolladores y diseñadores hicieron parte de los talleres y actividades realizadas en Sesquilé y allí ellos hicieron jornadas de diagnóstico, validación y usabilidad de la aplicación.

I.1 ACERCAMIENTO A LA COMUNIDAD, DEFINICIÓN LA NECESIDAD E IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN.

Runashimi es el nombre que recibe la lengua tradicional hablada por el pueblo indígena Kichwa, originario de los Andes ecuatorianos. Runa se traduce como “gente” en español y Shimi significa “hablar”. La traducción del término al español entonces sería “el habla de la gente” aludiendo a la forma verbal en que se comunican los pertenecientes a este grupo indígena. Kichwa por otro lado, fue el término impuesto por colonos españoles y mestizos para identificar a esta comunidad. Por varios siglos la lengua y el grupo humano se denominaron indistintamente por los Mishus es decir por los blancos o lo mestizos. El nombre surgió como una propuesta realizada por los adultos mayores de la comunidad y fue acogida por todo el equipo de trabajo, porque va en coherencia con el propósito de aportar a los procesos de reivindicación, apropiación de conocimiento y visibilización de la nación y la cultura Kichwa frente a otras sociedades.

El pueblo Kichwa al igual que otras minorías étnicas en el mundo, denuncian un progresivo deterioro de su identidad cultural al ver como tradiciones que implicaban diferenciación y cohesión como comunidad van desapareciendo y junto con ellas, formas de pensamiento y horizontes de conocimiento propios. Los adultos mayores de Sesquilé observan con preocupación cómo sus hijos usan en espacios limitados la lengua tradicional, muchas veces negándose a hablarlo, aunque lo entiendan. Las generaciones más jóvenes solo entienden algunas palabras y no usan la lengua en ningún contexto. Es una situación observable en otros municipios de Colombia e incluso en Ecuador, donde el Runashimi se usa cada vez con menor frecuencia. De allí la necesidad de crear herramientas de carácter pedagógico que permitan el aprendizaje y el fortalecimiento de habilidades lingüísticas en el idioma tradicional, no solo buscando preservar habilidades comunicativas sino la cosmovisión indígena que en él subyace. En este sentido es posible citar el antropólogo británico Evans Pritchard quien ahonda en la relación Pensamiento-Lenguaje y cree que entender el habla es la puerta de entrada para el conocimiento a profundidad de una comunidad y que está dupla se manifiesta en acciones individuales y las relaciones sociales que se tejen en una sociedad:

“Para poder comprender las ideas de un pueblo es necesario pensar según sus símbolos; además al aprender un idioma se conoce la cultura y el sistema social que están reflejados en el mismo. Todos los tipos de relación social, todas las creencias: todos los procesos tecnológicos en suma todo lo que integra la vida social de los nativos, se expresa tanto en palabras como

en acciones. Cuando se ha comprendido totalmente el significado de los términos de la lengua local en todas sus situaciones de referencia, se ha comprendido el pensamiento de una sociedad". (Pritchard, 1970)

Situando la importancia de la lengua en el proceso de preservación de la cultura y las preocupaciones de los líderes indígenas Kichwas frente a la pérdida de su comunidad se indagó en características propias de los habitantes que pudieran orientar la creación de dicha herramienta. Se caracterizó las condiciones de vida y se evaluó las fuentes de acceso inmediatas que ellos tienen a la información, los lugares y los mecanismos para llegar ella. Cabe destacar que los indígenas Kichwa son indígenas que en su mayoría viven en contextos urbanos y el uso de dispositivos tecnológicos como tablets, smartphones y computadores es frecuente sobre todo en los más jóvenes. De allí surgió la idea de crear un plan de trabajo en investigación y desarrollo que permitiera elaborar un software cuyo contenido estuviera destinado a fomentar el uso y preservación de la lengua indígena y pudiera ser utilizado en los dispositivos que los habitantes poseen. Dicho plan de trabajo convocó a un equipo de profesionales de diversas ramas y así mismo tuvo que adoptar metodologías como Scrum (Alaimo, 2013) que garantizaran la efectiva comunicación y desarrollo de actividades entre los diferentes actores, garantizando un proceso incluyente desde un enfoque étnico y participativo desde las ciencias humanas, y de co-creación desde el desarrollo. Una metodología que además asegurara la elaboración de la herramienta. El trabajo interdisciplinar supuso uno de los mayores retos del proyecto, pero a su vez significa uno de los mayores aportes y logros académicos que puede servir como modelo para otras iniciativas con similares intereses.

A continuación, se presenta la fundamentación, desarrollo metodológico de la propuesta y se explorará a profundidad los resultados logrados, ahondando además en las dificultades, necesidades y potencialidades del proyecto a futuro.

2 FUNDAMENTOS DE LA PROPUESTA

2.1 PARTICIPACIÓN Y CO-CREACIÓN

La necesidad expresada por la Comunidad Kichwa de Sesquilé fue diagnosticada desde una perspectiva de Participación Comunitaria en el desarrollo de proyectos sociales. En donde las comunidades no son objeto de investigación, ni simples fuentes de información, sino que son agentes fundamentales en los procesos de cambio y superación de dificultades enunciadas por ellos mismos, son formuladores de actividades y tienen la potestad para modificar el proceso en

miras de lograr un resultado satisfactorio, según criterios locales. Los investigadores sociales a su vez se alejan de un rol de observación y descripción para entrar en una dinámica de diálogo en donde el conocimiento académico no se superpone a al conocimiento práctico y local, ni viceversa pues todos los actores se encuentran en vía de aprendizaje. (Ardila, 2006) Más bien entre la interacción de ambos se crea nuevas categorías y acciones que beneficien el propósito del proyecto. Este modelo aboga por la idea de que el impacto de la iniciativa no se límite al tiempo de ejecución, sino que a través de un proceso de apropiación de conocimiento la vigencia de la propuesta y su resultado, puede tener un largo plazo.

El enfoque participativo desde las ciencias humanas se enlaza perfectamente con el concepto de Co-Creación (Prahalad, 2004) en donde la relación tradicional entre usuarios y organizaciones entorno a la fabricación de productos es problematizada y re-enfocada para encontrar nuevas ideas a través de un modelo basado en las experiencias y en el incluir a las personas en la cadena de valor para hacer al producto final innovador y específico, acorde las necesidades y expectativas de los usuarios. Este paradigma se sitúa en la era de la de la interactividad y la Web 2.0, donde el público pasa de ser neto consumidor de tecnología e información a aspirar ser productor de ellas. (B de Ruyter, 2007). Las personas entonces adquieren un rol de injerencia y creación en las decisiones sobre el proceso y el resultado obtenido yendo más allá de ser fuentes de retroalimentación (feedback). La Co-creación es un modelo flexible, adaptable a cualquier población y potencialmente original en el sentido de que cada experiencia entre organización y usuario es diferente según el contexto cultural, las necesidades y las respuestas a éstas, que surjan a través de la creatividad.

2.2 LINGÜÍSTICA, ETNOGRAFÍA Y NARRATIVA

El contenido de la aplicación según la necesidad enunciada por los líderes Kichwa de Sesquilé, debía potencializar habilidades lingüísticas y a vez su poner en evidencia contextos culturales como tradiciones festivas y gastronómicas, relaciones sociales, oficios, viajes y comercio. Es allí donde surgen trabajo investigativo en términos cualitativos que reúnan todos los elementos necesarios para un contenido integral. El trabajo lingüístico tuvo un enfoque específico de Lingüística Aplicada que, como ciencia, recoge los postulados de la Lingüística Teórica, pero se acerca a la Praxis, es decir que, aunque estudia en términos rigurosos el lenguaje, sus características morfológicas, gramaticales y fonéticas, también incluye a los sujetos y evalúa los contextos y los factores internos y externos que influyen en su desempeño dentro de una comunidad. Es así como diagnostica problemas relacionados al lenguaje, plantea preguntas y evalúa posibles soluciones. La Lingüística Aplicada es aquella rama que a partir del estudio teórico

del lenguaje permite la transformación de realidades relacionadas al habla y su contexto. Además, permite la articulación con otras ciencias para fortalecer sus argumentos y lograr su cometido. (Bastidas Arteaga, 1990)

El trabajo antropológico tuvo un enfoque etnográfico. La etnografía más allá de ser una herramienta metodológica de recolección de información, en sí misma es horizonte de análisis que obliga al investigador a estar en campo y a reconocer otras opciones epistemológicas más allá de las personales. La etnografía invita a comprender a las personas en sus términos, en sus contextos, bajos sus lógicas de pensamiento, sus relaciones sociales y materiales. La etnografía se hace a través de la observación y el contraste entre lo que las personas hacen y lo que las personas dicen (Malinowski, 1986) y permiten detallar prácticas culturales, tejidos sociales, relaciones de solidaridad y prácticas individuales. En estas premisas radica la relevancia para la propuesta, en primer lugar, para conocer a profundidad al usuario y proponente; y en segunda medida, lograr un contenido contextual, integral y de carácter cultural, necesario para el resultado demandado.

La Investigación cualitativa, también adoptó el enfoque de Historia de Vida, que permite mediante testimonios y anécdotas crear narraciones subjetivas que den cuenta de sucesos y transformaciones sociales en un contexto específico. La historia de vida desde un enfoque cualitativo permite la creación de historias alternas a historia social o económica donde el individuo pierde protagonismo. Esta idea se enlaza concretamente en el contenido de la aplicación y la cartilla, al ser fundamento del Storytelling, es decir en la narrativa que tiene las actividades dentro de la aplicación. Storytelling, desde el marketing, hace referencia a las historias que son mostradas en un producto, con el ánimo de que el usuario se sienta identificado de diversas formas y tenga mayor interés en utilizarlo (Simons, 2006) Al usar la aplicación será posible encontrar mapas, referentes visuales y sonoros relativos a diversos contextos tradicionales Kichwa, algunos como la comida, la fiesta o el tejido, hacen parte de la cotidianidad de los más jóvenes y otros que hacen parte de las narraciones de los mayores (fotografías de Otavalo).

2.3 ENFOQUE PEDAGOGICO

Para la elaboración de las actividades de la aplicación y pensando en el carácter cultural y educativo de la misma, se diseñó una estrategia a manera de juego dividido en niveles que aumentarían la dificultad a medida que el usuario va avanzando.

Las dinámicas propuestas presentan un contenido didáctico pero están pensadas desde una postura pedagógica ligada a un enfoque comunicativo que a su vez se suscribe en la teoría cognitivista y socio-constructivista del mediados del siglo XX (Muñoz, 2010) corrientes construidas por las ciencias humanas preocupadas por el cómo se adquiere conocimiento. El

enfoque comunicativo resulta conveniente para el aprendizaje de una segunda lengua en personas con un avanzado nivel en su lengua materna, en este caso la lengua de los más jóvenes no es el runashimi sino el español. El enfoque da protagonismo al alumno o usuario de la aplicación mediante ejercicios de interacción que promueven su creatividad y autonomía en el aprendizaje y permite una experiencia diferenciada para cada usuario.

El enfoque comunicativo para la enseñanza de una segunda lengua orienta a un contexto aprendizaje alejado de la repetición constante, de la memorización sin sentido práctico, de estímulos negativos en caso de error (descalificación y pérdida) y de los positivos en caso de acierto. También omite de la prohibición de uso primera lengua (todas estas, características propias de un método conductista basado en estímulo respuesta) (Muñoz, 2010). Es decir que un enfoque comunicativo aboga por los contextos, el uso práctico de la lengua, el aprendizaje desde el error y uso limitado y estratégico de la lengua materna como horizonte inicial y comparativo de conocimiento (Muñoz, 2010). La aplicación permite el desarrollo básico de tres habilidades básicas en Runashimi: expresión o producción: oral y escrita; comprensión o recepción: Oral, escrita y audiovisual; interacción y Mediación: Relación con otros individuos aprendices o hablantes de la lengua.

2.4 MODELO LIVING LAB

A lo largo de este escrito hemos enfatizado desde diferentes perspectivas la importancia y protagonismo que desempeña la comunidad Kichwa de Sesquilé en el desarrollo de la propuesta, también hemos resaltado la importancia del dialogo de conocimiento y los diversos aportes que las distintas profesiones convocadas pueden dar como solución de la problemática enunciada. Es por eso que adoptar un modelo de desarrollo tecnológico para la aplicación que otorgue el mismo enfoque resulta fundamental.

Living Lab o Laboratorio Viviente como concepto de investigación y experimentación, suscrito al uso de herramientas TIC y basado en la investigación aplicada, se nutre de la interacción entre usuarios, investigadores, desarrolladores y organizaciones, sin perder de vista la necesidad formulada, adoptando las soluciones generadas, creando prototipos, experimentando y evaluando su aceptación en términos de usabilidad y validez. El modelo va modificando sobre la marcha los productos creados hasta lograr un producto final satisfactorio. El modelo Living Lab busca que la interacción con las herramientas TIC se dé en espacios reales, situaciones naturales con potenciales usuarios, traspasando los laboratorios convencionales. Esto le da un carácter flexible en donde el componente tecnológico se pone al servicio de los parámetros sociales generando constante innovación. (B de Ruyter, 2007).

3 METODOLOGÍA DE TRABAJO Y DESARROLLO DEL PRODUCTO

Cuando se generó la propuesta a presentar a la convocatoria de Extensión de la Universidad Nacional había varios presupuestos claros entorno a problemática y la naturaleza del resultado, pero no existían especificaciones del contenido y como estaría estructurada la propuesta que se vería reflejada en la aplicación.

Sin embargo, la respuesta de dicha estructura y el contenido específico solo podría del trabajo investigativo con enfoque social. Para ello desde la antropología y la lingüística, se diseñaron actividades que sirvieran como estrategia para hablar de tradiciones y en los que se pudiera realizar recolección de corpus lingüístico de manera no intrusiva, es decir en conversaciones espontaneas y de manera intrusiva, a través de preguntas directas y escenarios para indagar en aspectos específicos de la lengua sería necesario, establecer escenarios elaborados.

En la comunidad Kichwa de Sesquilé, se realizaron talleres-conversatorios entorno a la música y la fiesta, a las historias sobre la migración del pueblo, talleres sobre técnicas de tejidos, sobre agricultura y otros elementos que surgían sobre el escenario permitían desde un enfoque etnográfico, observar, aprender y categorizar tradiciones de la comunidad. Dichas experiencias fueron consignadas en informes de campo y registro de cada taller.

Con los adultos mayores a través de visitas esporádicas y el uso de entrevistas semi-estructuradas se indagó en las experiencias de la niñez, la convivencia en familia, el paso del tiempo, los cambios y permanencias, la adultez y su actual vida lejos de su lugar de origen. Allí se indagaron en elementos contextuales relevantes y también se buscó el formular la narrativa que orientaría visualmente y culturalmente el contenido de la aplicación.

Desde la lingüística se elaboraron formatos de diagnóstico para un conocimiento detallado del dominio de la lengua en grupos etarios, siendo evidente que los jóvenes y niños tienen un uso limitado, casi nulo, de la lengua. De allí se definió cuáles serían las habilidades lingüísticas a que el contenido y las actividades que trabajarían en la aplicación.

En un principio la comunidad sugirió que la aplicación tuviera un formato de karaoke pues el cantar canciones en Runashimi era el espacio en donde los jóvenes –adultos que entendían la lengua pero que no se atrevían a hablarla por vergüenza o considerarla gramaticalmente complicada, hallaban confort y se atrevían a usarla. Aunque la opción se consideró durante algún tiempo finalmente se descartó debido a que la comunidad exigía actividades de escritura y aprendizaje de significados tales como juegos de palabras.

A través de reuniones con adultos y jóvenes, se consolidó la propuesta de que la narrativa giraría en torno a un viaje y el crecimiento de un niño indígena. Se definieron diez niveles, como diez estaciones que hablarían de un contexto específico dentro del viaje. Se eligieron sus nombres y se definieron los contenidos y también las actividades.

Una vez se consolidó esta propuesta, el grupo de desarrollo acogió la metodología ágil conocida como SCRUM (Escobar Sarmiento, 2012) que se caracteriza por ser una estrategia para el manejo de proyectos complejos en donde no se tiene conocimiento de los resultados precisos que se obtendrán y por el contrario se es susceptible al cambio o a la reestructuración de acuerdo con las necesidades de la propuesta.

El equipo SCRUM trabaja definiendo metas que deben ser realizadas en periodos cortos denominados SPRINT, que al menos duran quince días (un proyecto debe tener al menos seis SPRINTS lo que implica tres meses de trabajo). Una vez finalizado el SPRINT el equipo revisa el desarrollo logrado (inspección), verificando los parámetros fuera de control, creando soluciones óptimas (adaptación), siempre dejando presente las dificultades y las soluciones creadas (visibilidad) (Alaimo, 2013).

Dentro de un equipo SCRUM, existen 3 roles fundamentales para su implementación: Product Owner (quien maximiza la visión del producto y gestiona las expectativas del cliente), Scrum Master (facilitador) y Equipo de Desarrollo (profesionales con tareas asignadas y concertadas para desarrollo y cumplimiento en cada SPRINT (Silva, 2010). De esta manera y siguiendo las recomendaciones a la propuesta creada por la comunidad crearon un plan de trabajo bajo la metodología SCRUM donde paulatinamente se fue desarrollando la aplicación desde su propuesta gráfica, hasta la creación y articulación de cada uno de los componentes necesarios para las actividades.

En Sesquilé se realizó todo el levantamiento del corpus lingüístico mediante reuniones semanales con adultos mayores así se consolidaron todas palabras y frases en Kichwa y en español necesarias para cada uno de los niveles y las actividades.

4 RESULTADOS

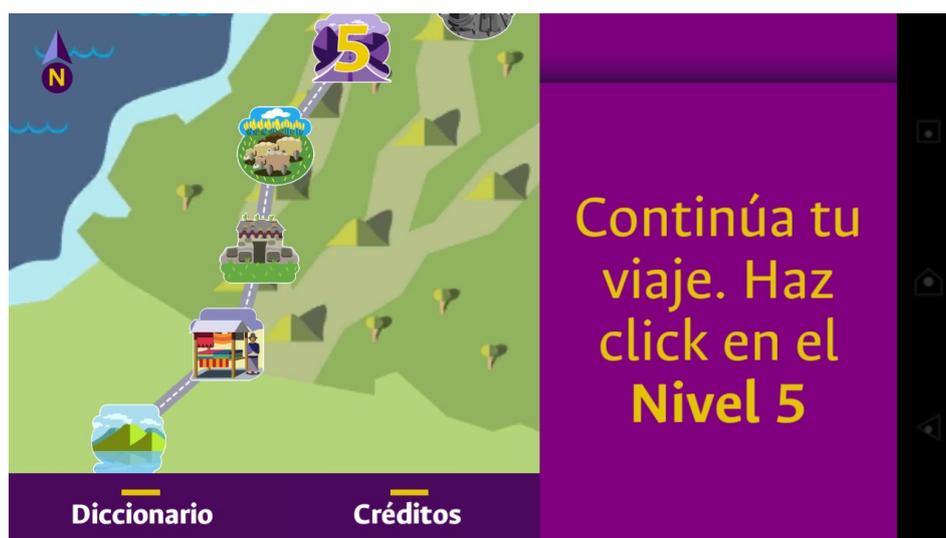
El trabajo investigativo, la gestión y el desarrollo desembocó en los productos señalados a continuación.

4.1 APLICACIÓN

Runashimi, es una aplicación que a manera de juego de palabras invita a los usuarios a desarrollar habilidades lingüísticas ligadas a la comprensión y expresiones en términos orales y

escritos. Cuando el usuario finalice exitosamente todos los niveles propuestos deberá ser capaz de comprender y utilizar expresiones cotidianas, de utilizar frases sencillas que resuelvan necesidades inmediatas, de presentarse, de comprender y producir oraciones de uso frecuente relacionadas con información sobre sí mismo, su entorno, su familia, lugares, ocupaciones. Podrá describir en términos básicos el paisaje y de describir en términos sencillos aspectos de su presente, pasado y futuro simple.

Figura 1- Pantalla del videojuego, ruta didáctica.



Fuente: <http://www.vivelabbogota.com/kichwa/index.php/aplicacion/> (2015)

El juego consta de 10 niveles, cada uno con una temática particular aludiendo a contextos del desarrollo vital de un indígena Kichwa y cada uno con un contenido lingüístico específico expresado en oraciones que deben ser resueltas mediante juegos de palabras y actividades de reconocimiento imagen.

1. **Hola Otavalo- Imanalla Otavalo:** Saludos (formales – no formales), despedidas, presentación, Invitación.

2. **Nuestra casa - ñucanchi wasi:** Pronombres Personales, género (Hombre, mujer), tratamientos (Señor, Señora, joven, niña, etc), Vocabulario Básico (Animales y paisaje).

3. **El mercado- jatugpushtu:** Vocabulario básico (sustantivos – verbos), Morfemas de pluralización, Sistema numérico, Artículos (definidos).

4. **Nuestra tierra- Ñuca pamba:** Oraciones Presente Simple (Sujeto - Complemento – verbo), Colores, Vocabulario básico – Medio, Pronombres Posesivos.

5. Por la carretera - Jatunñan jatuñan: Vocabulario Adjetivos básico, Adjetivos (Sujeto - Complemento [adjetivo + sustantivo] – verbo), Artículos (indefinidos), Pronombres demostrativos.

6. Vamos a la fiesta - Raimyman jaku: Morfemas de interrogación, Morfema diminutivo, Morfema aumentativo. Morfema despectivo. Adverbios de negación y afirmación, Vocabularios del cuerpo humano

7. Recordando la tierrita - Llactata yuyarishpa: Oraciones Pasado Simple (Sujeto - Complemento – verbo), Adverbios de tiempo, Adverbios de lugar, Pronombres indefinidos.

8. Nuevo hogar - Mushuk wasi: Oraciones futuro Simple (Sujeto - Complemento – verbo), Adverbio de cantidad, Vocabulario Adjetivos básico – medio, Vocabulario (Partes del cuerpo humano)

9. Taller de tejido- Awashpa : Adverbio de modo, Nombres de animales, Oraciones en presente pasado y futuro

10. Sesquilé: Unidad retrospectiva, repaso de todos los componentes anteriores.

Figura 2- Pantalla del videojuego, mini juegos por nivel.



Fuente: <http://www.vivelabbogota.com/kichwa/index.php/aplicacion/> (2015)

En términos visuales, el usuario notará que a medida que avanza de niveles que se desbloquean irán apareciendo un poco más al norte en el mapa y que al final el juego terminará en el centro de Colombia, en el poblado de Sesquilé.

Existen cuatro tipos de actividades que deberán ser completadas en cada uno de los niveles. La primera de ellas es un Karaoke, al iniciar el nivel el usuario escucha una canción y podrá ver su letra escrita, teniendo la oportunidad de cantarla mientras se reproduce, también tendrá acceso a su traducción.

Una vez finalizada la canción, el usuario deberá reconocer en lista de opción múltiple, dos palabras que haya escuchado en la canción, una a la vez, si señala la correcta aparecerá una imagen que corresponde a la palabra y bajo la imagen aparecerá la traducción en español. La actividad no finalizará hasta que el usuario haya encontrado todas las palabras.

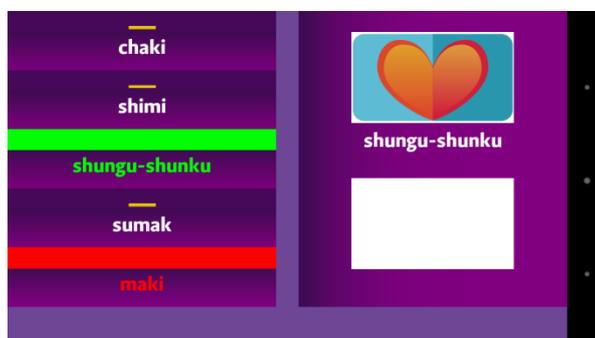
Una segunda actividad, muestra una imagen y a su lado una lista de opción múltiple donde es necesario señalar la palabra en Runashimi que describa con mayor precisión la imagen.

Figura 3- Pantalla del videojuego, puntuación por mini juego.



Fuente: <http://www.vivelabbogota.com/kichwa/index.php/aplicacion/> (2015)

Figura 4- Pantalla del videojuego, selección de palabra e imagen.



Fuente: <http://www.vivelabbogota.com/kichwa/index.php/aplicacion/> (2015)

La tercera actividad, ofrece al usuario la posibilidad de escribir. En una oración escrita en Kichwa habrá un espacio vacío donde falta una palabra y a su vez se le darán las letras para que construya la palabra faltante. A medida que el usuario presione las letras ellas se irán ordenando para mostrar el resultado final. Un usuario que no conozca el orden de las letras, se demorará más tiempo en construir la palabra recibirá un puntaje bajo, pero quien ya esté familiarizado en el término logrará tener mayor reconocimiento.

La cuarta actividad permite construir oraciones ordenando las palabras correctamente. Se mostrarán espacios vacíos y a su vez se darán las palabras en desorden.

Al finalizar y señalar las opciones correctas o completar palabras u oraciones en el orden preciso, el usuario escuchará una voz de indígena (femenina o masculina) que repetirá la palabra u oración con una correcta pronunciación. También al terminar cada actividad, el usuario recibirá una frase de felicitación o de aliento, dependiendo el desempeño, el tiempo que gaste resolviendo la prueba. Si la resuelve de manera rápida es porque está familiarizado con la palabra.

4.2 CARTILLA RUNA-ÑAN

Es un libro que en su versión impresa tiene un carácter interactivo, su formato pop-up permite jugar con piezas y pestañas, en donde se exploran las partes del día, se construyen saludos. A través de la asociación se juega con números y se articulan partes del cuerpo. El libro articula de manera intercalada una historia y los juegos.

La narración busca evocar diversos elementos comunes en los testimonios logrados en Sesquilé hasta construir un texto que a manera de historia de vida muestra un adulto mayor que habla directamente al lector, como si este no fuera Kichwa, lo instruye en términos de historia, de tradición y de territorio. Si bien la aplicación es el escenario, la cartilla actúa de manera complementaria a manera de guion explícito que da énfasis en el viaje, las experiencias y el contexto cultural que se quiere mostrar en el juego.

La Cartilla, debido a su alto costo, a los recursos limitados del proyecto y porque no era el producto principal y prioritario, tan solo cuenta con tres ejemplares: uno en la biblioteca municipal de Sesquilé, otro en el cabildo Kichwa del municipio y otro en la Universidad Nacional de Colombia. Se espera en el futuro encontrar financiación para imprimir más ejemplares y también para darle a su versión virtual el carácter de interactividad que posee su versión en papel.

4.3 PAGINA WEB

La página web de la aplicación <http://www.vivelabbogota.com/kichwa/>, es la puerta de entrada y contextualización a los propósitos de la iniciativa y quienes fueron sus gestores. Allí además de encontrarse los links para descargar la aplicación, es posible ver materiales de apoyo que surgieron de la prolífica información lograda en los procesos de investigación. La página web contiene insumos para los interesados en la lengua y su estudio de una manera más rigurosa y teórica. Posee un contexto histórico y lingüístico que caracteriza al Runashimi dentro de la familia Lingüística Quecha, también hay un manual de gramática que de manera sucinta muestra las normas básicas para que permitan comunicación en la lengua. Tiene un diccionario Runashimi-español que permite acceder a la lengua desde la escritura Kichwa Unificada o Kichwa tradicional. Además, posee en versión formato Pdf la cartilla Runa-Ñan.

5 CONCLUSIONES

El esfuerzo de co-creación y de enfoque participativo dio un resultado importante en términos de producción de conocimiento y soluciones innovadoras a problemáticas enunciadas por la comunidad. Los adultos mayores Kichwa quienes fueron los principales protagonistas en términos de investigación lingüística y etnográfica, se sintieron a gusto participando en la creación de una herramienta dirigida sobre todo a jóvenes. La preocupación por la lengua suscitó espacios de diálogo intergeneracional entorno a las historias y las tradiciones propias de la cultura, sirviendo como apoyo a conversaciones que se dan en el seno de algunas familias o propiciándolas en aquellas que no se dan. Pese a la participación activa de la comunidad en la propuesta es necesario decir que la convocatoria entre los adultos mayores fue mucho más sencilla que entre los jóvenes y niños de la comunidad. Dentro de la metodología es necesario hacer mayor énfasis en las tareas puntuales y concretas que pueden ser asignadas a ellos. A la par del desarrollo de la aplicación fue necesario realizar talleres de sensibilización cultural para generar entornos de identificación y aprendizaje de algunos elementos relacionados a la tradición cultural. Muchos de los niños de la comunidad tenían escasos conocimientos de sus herencias lo que frena los intereses de ellos en utilizar herramientas como la diseñada.

El modelo Living Lab y la metodología SCRUM, resultó ser una estrategia conveniente que permitió la comunicación y creación de una lengua común, tarea de especial dificultad si tiene en cuenta la naturaleza de la formación, bien sea empírica o académica de cada uno de los integrantes del equipo. Las reuniones continuas, el establecimiento de prioridades los abundantes datos que se produjeron permitieron un constante flujo de comunicación, un horizonte claro de los pasos a seguir y el cumplimiento de metas en poco tiempo.

El propósito de Co-Creación se cumplió a cabalidad y se produjeron todos los insumos necesarios para fomentar el uso de la lengua, sin embargo como se estableció anteriormente los proyectos participativos abogan por la vigencia de los resultados en largo plazo, y los jóvenes indígenas aunque se interesaron inicialmente en la aplicación como una novedad, finalmente, ésta comenzó a caer en desuso debido a que no está atada a ningún proceso educativo o a ningún espacio que haga de su utilización una actividad imperante. La herramienta está disponible, pero no existen los espacios que incentiven su uso. Creemos firmemente que una segunda etapa de este proyecto se debe llevar a la aplicación a contextos educativos formales y no formales, como la biblioteca municipal y las escuelas, que incluso se debe abrir la participación niños y jóvenes no Kichwa, propender grupos etarios grandes y diálogo interétnico dándole así un uso social un contexto cotidiano donde la aplicación tenga mayor utilización. De allí y ese uso constante

pueden surgir las nuevas recomendaciones que permitan mejorar la aplicación, actualizarla y mantenerla vigente.

REFERENCIAS

- Alaimo.M. (2013). *Proyectos Ágiles con Scrum*. Buenos Aires: Ediciones Kleer.
- Ardila, G. (2006). La responsabilidad y el impacto social de los programas ambientales. *Colegio Verde de Villa de Leiva: Veedurias comunitarias sobre responsabilidad e impacto social de los proyectos ambientales*.
- B de Ruyter, E. (2007). User Center Reasearch in Expirence Lab. *European Conference*. Darmstadt, Alemania.
- Bastidas Arteaga, J. A. (1990). La linguistica Aplicada. *Colombia, Hechos y Proyecciones del lenguaje*, 32-80.
- Escobar Sarmiento, V. &. (2012). A Model for Measuring, Agility in Small and Mediu Software Development. *CLEI -XXXVIII Conferencia*, (págs. 1-10). Medellín.
- Malinowski, B. (1986). *Los Argonautas del Pacífico occidental*. Barcelona: Planeta Agostini.
- Muñoz, R. (2010). Metodologías para la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista de Humanidades Universidad EAFIT*, 1-75.
- Prahald, C. &. (2004). Cocreation experiences: the practice in value creation. *Journal of interactive marketing*, 5-14.
- Pritchard, E. (1970). *Antropología*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Silva, D. S. (2010). An Empirica Study on the Relationship between use of Agil Practices and the Succes of Software Projects that use Scrum. *Brasilian Symposium on Software Engeneering*.
- Simons, A. (2006). *The Story Factor*. Nueva York: Basic Books.