

MEIC: MAPA ETNOLINGÜÍSTICO INTERACTIVO DE CÓRDOBA PARA EL RECONOCIMIENTO DE LAS EXPRESIONES QUE UTILIZAN LAS PERSONAS DE LOS VALLES DE LOS RÍOS SINÚ Y SAN JORGE

Gianny Marcela Bernal Oviedo¹, Ferley Ramos Geliz² y Marco Tulio Rodríguez Sandoval³

Resumen

El presente estudio se centra en el diseño y desarrollo de la aplicación: Mapa Etnolingüístico Interactivo de Córdoba - MEIC. Este trabajo se constituye en un reconocimiento de las expresiones que utilizan las personas de los valles de los ríos Sinú y San Jorge; se destaca, ante todo, la visión de mundo como resultado de la relación natural y necesaria entre lengua y cultura, pues se organizan el corpus recogido en distintos campos semánticos. Se recalca, el aporte de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el manejo y presentación de los datos a través de un software interactivo. Se trabajó con una metodología de investigación cualitativa de tipo etnográfico, de corte antropológico para la recolección de los datos. Además, tiene características de investigación aplicada por el desarrollo del producto del software, ya que ésta se centra en los aspectos de carácter práctico, al ofrecer respuestas utilizando la metodología de GRACE.

1 Licenciada en Educación Básica con Énfasis en Humanidades Lengua Castellana, Especialista en Investigación Aplicada a la Educación y Magíster en Tecnologías Digitales Aplicadas a la Educación. Investigador grupo, giany.bernal@cecar.edu.co

2 Licenciado en Informática y Medios Audiovisuales, Especialista en Informática y Multimedia, Magíster en Tecnologías de la Información y Comunicación Aplicadas a la Educación y Estudiante de doctorado en Ciencias de la Educación, ferley.ramos@cecar.edu.co

3 Licenciado en Química y Biología, Especialista en Pedagogías para el desarrollo autónomo, y en Ciencias Químicas, Maestría en Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación y en Psicología y Estudiante de doctorado en Educación, marco.rodriguez@cecar.edu.co

MEIC: mapa etnolingüístico interactivo de Córdoba para el reconocimiento de las expresiones que utilizan las personas de los Valles de los Ríos Sinú y San Jorge

Palabras clave: mapa etnolingüístico, etnografía, interactivo, Tecnologías de la Información y la Comunicación

Abstract

This study focuses on the creation of an interactive web map as a tool for the preservation of popular speech. This work constitutes a recognition of the expressions used by the people of the valleys of the rivers Sinú and San Jorge; it highlights, above all, the vision of the world as a result of the natural and necessary relationship between language and culture, since the corpus collected in different semantic fields is organized. The contribution of the Information and Communication Technologies in the management and presentation of the data through an interactive software is highlighted. A qualitative ethnographic and anthropological research methodology was used to collect the data. In addition, it has characteristics of applied research for the development of the software product, as it focuses on practical aspects, which has answers using the methodology of GRACE. It is concluded that the materials of the MEIC (Interactive Ethnolinguistic Map of Córdoba) made it possible to determine and identify a series of dialectal subzones (Alto Sinú, Bajo Sinú, Medio Sinú, Centro, San Jorge, Sabana, Coastal Zone), based on well-established linguistic phenomena, in precise norms delimited in their diatopic scope according to the methods of linguistic geography.

Keywords: ethnolinguistic map, ethnography, interactive, Information and Communication Technologies.

Introducción

El propósito de la investigación es la creación de un mapa web interactivo como herramienta para la preservación del habla popular. Se utilizaron las TIC como mediación porque estas posibilitan nuevos procesos de interacción que contribuyen a la innovación tecnológica desde la relación lenguaje y cultura. Para esto, se hace necesario la recolección de un corpus representativo del habla popular de las comunidades del departamento de Córdoba; se analizaron los registros a partir de los conceptos de disciplinas como: la etnografía del habla, la geografía lingüística, dialectología así como la lexicografía para comprender el fenómeno léxico (expresiones y vocabulario) de estas comunidades y coadyuvar a la valoración y conservación de las mismas.

Con esta información, el diseño y desarrollo de la aplicación permitió una mayor interacción entre los usuarios, porque desde la interfaz se trabaja

lo fonético y además lo semántico, visualizando los distintos elementos de la cultura a través de las representaciones del significado y significante, puesto que el usuario conoce las palabras teniendo en cuenta el contexto sociocultural en el que se desenvuelve, partiendo de unos patrones o reglas lingüísticas que le permiten crear nuevas entradas lexicales que pueden ser visualizadas en un formato digital (Aracil, 1982).

Existen diversos trabajos de web mapping aplicados a la etnolingüística en formato de atlas, es decir, mapas web interactivos que detallan la ubicación geográfica para aprovechar las ventajas que ofrece la interactividad que estos poseen como herramientas lexicográficas. Entre ellos se citan investigaciones como ABC Online Indigenouslanguage – Interactivemap, elaborado por Horton con los datos suministrados por Aborigina lStudie Press (Our Languages, 2016). Su objetivo es presentar a modo de atlas todas las lenguas de los pueblos, tribus y naciones aborígenes de Australia. Este atlas es una representación interactiva de otros mapas existentes en papel. El mapa indica la ubicación general de grandes grupos de personas, pues los límites no están destinados a ser exactos, ya que algunos grupos son nómadas, estos grandes grupos pueden albergar grupos más pequeños como tribus y clanes, cada uno con sus dialectos y acervo cultural.

Por otro lado, el Instituto Caro y Cuervo elaboró el *Atlas lingüístico y etnográfico de Colombia (ALEC Digital, 2018)*, el cual da cuenta de manera general de las formas del habla colombiana, en especial del léxico, de la zona Caribe de los departamentos de Córdoba, Sucre, Magdalena y Cesar (Monroy y Custodio, 1996; Buesa y Flórez, 1954). Es el primer Atlas lingüístico etnográfico nacional que se publica en Hispanoamérica; por ello, es el principal y más inmediato antecedente del presente trabajo, el mencionado atlas es proyectado en la web más completa existente hasta ahora de la representación del habla popular colombiana, el mismo permite situar lugares, zonas o regiones donde se dan los usos lingüísticos, reconociendo las variedades dialectales del país a través de un trabajo interactivo que permite que se representen todos los datos que se recogieron en 262 localidades distintas, distribuidas en todo el territorio nacional de habla hispana. La interactividad del mapa está en mostrar los 1.523 mapas, ilustrando seis tomos: (tiempo y espacio- ganadería- familia- vestidos- cuerpo humano- empleo), dibujos, fotografías, más un manual introductorio y un glosario

lexicográfico. Esta investigación representa muchos aspectos auténticos de la oralidad de la cultura popular colombiana.

Además de lo anterior, se logra resaltar el Atlas lingüístico de Antioquia –ALA- (Osorio, Betancourt, García y Zuluaga 2002) que busca estudiar las diferentes formas del habla de esta comunidad, tanto a nivel rural como urbano, reconocer e inventariar arcaísmos y neologismos, así como señalar zonas de isoglosas. Es un atlas regional que busca hacer una clasificación dialectal para suplir la falta de estudios de este tipo. Es un trabajo realizado por investigadores y docentes de la universidad de Antioquia que han elaborado una magnífica herramienta; pues, este trabajo ha proporcionado muchos elementos valiosos a los cursos de dialectología y sociolingüística. El objetivo principal de esta investigación es estudiar las diferentes realizaciones del habla, tanto a nivel rural como urbano, teniendo en cuenta expresiones de carácter culto y vulgar.

Entonces, la elaboración de un mapa web interactivo constituye una investigación que permite compilar información que posibilita la caracterización del habla de las personas a nivel lexical usadas en el nombramiento de determinadas realidades de la cultura material e inmaterial; esto resulta atractivo para docentes y estudiantes, a través de una aplicación que admite concebir la lengua desde distintos niveles (fonológico, léxico-semántico), articulando en este proceso dos áreas: informática y lingüística; se refleja de esta manera un vínculo de comunicación entre las personas. Asimismo, el trabajo pretende describir la labor del lingüista en los ámbitos mencionados, tanto en lo que se refiere al desarrollo de las tecnologías y recursos básicos como en lo que concierne a la creación de aplicaciones que directamente puedan integrarse en programas informáticos de uso local, en la red o en entornos que requieran la interacción entre personas y ordenadores (Listerri, 2003).

Con respecto a la tecnología del lenguaje se hace referencia al tratamiento del mismo con diferentes técnicas informáticas para el análisis del corpus. Lo expuesto, se relaciona con el uso de distintos recursos que caracterizan los mapas web interactivos que dan cuenta de los estudios como herramientas lexicográficas, resaltando aspectos socioculturales del departamento de Córdoba desde lo que la multimedia en la web ofrece. Para el diseño de mapas en la red de redes, se hace uso de la cartografía web que permite relacionar aspectos socioculturales, estos a su vez miran el entorno

enmarcado en las características poblacionales, los ciclos epidemiológicos del lugar y su relación con la etnolingüística. Esto es lo que Graham (2010) plantea como Web Mapping, en campos de constante evolución como los que se han dado en la neogeografía que incorpora grandes volúmenes de información, en aplicativos que tienen gran utilidad en el mundo de hoy.

METODOLOGÍA

Seguidamente se presentan los aspectos metodológicos inherentes a la investigación.

Tipo de investigación y método

Esta investigación tiene enfoque cualitativo porque se emplea información proveniente de observación participante, observación no estructurada, entre otras, y su tarea final radica en explicar las situaciones estudiadas o también las de interpretarlas. Además, es una investigación de carácter descriptivo que utiliza técnicas de la etnografía para la recolección de la información; asimismo, tiene características de la investigación aplicada por el desarrollo del producto del software, ya que ésta se centra en los aspectos de carácter práctico, que tiene respuestas utilizando la metodología de GRACE, para el diseño del mapa que tiene como fin articular las tecnologías, el habla y la cultura, creando una interfaz que permita el vínculo de comunicación e interacción entre las personas.

Su carácter descriptivo no representa obstáculos para el análisis de la cultura, en términos de identidad, totalidad y eficacia sino que facilita verla como un todo orgánico, por lo cual se puede verificar que la lengua es viva y crea identidad cultural. Además, es descriptiva porque permite recoger, organizar, resumir, presentar, analizar, generalizar, los resultados de las observaciones. Este método implica la recolección y presentación sistémica de datos para dar una idea clara de una determinada situación. Lo anterior según Tamayo (1999) se hace desde la interacción que tiene el investigador con los hechos, de esta forma se explica lo que es y sucede con los hechos observados.

Tamayo (1999) al referirse al tipo de investigación descriptiva, plantea que “se propone este tipo de investigación describir de modo sistemático

las características de una población, situación o área de interés” (p. 44). En este sentido, la investigación se centra más en describir la situación desde las características de los sujetos estudiados, enfocándose en aspectos etnolingüísticos y en particular a la interacción que tienen con las tecnologías de la información y comunicación y qué mecanismos utilizan para divulgar y preservar su léxico. Para este propósito se buscó información que orientó el proceso y se produjo una serie de datos descriptivos obtenidos de las narraciones de los sujetos. Y finalmente, se utilizó la investigación tecnológica aplicada para la selección, diseño y elaboración del aplicativo a través del estudio de las tecnologías usando las teorías pertinentes que permitieron el desarrollo del software educativo, con la finalidad de ser utilizado como recurso didáctico innovador. Cabe decir, que es la manera de demostrar que un determinado problema puede ser solucionado utilizando una herramienta tecnológica de una manera más organizada e interactiva, para así ser presentada a la comunidad educativa y observar los beneficios del proyecto, obteniendo así un producto nuevo en el área de la geo lingüística (Burg, 1982).

Población y muestra

La población con la que se trabajó en la investigación son los miembros de los 17 municipios de los 30 que hacen parte del departamento de Córdoba. La muestra está constituida por informantes clave de cada uno de los municipios, nativos de los mismos o con más de 10 años viviendo en dichas comunidades.

Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas utilizadas para recoger la información fueron: la observación etnográfica, mediante la aplicación de entrevistas no estructuradas, la realización de diarios de campo, conversaciones y grabaciones; todas estas se realizaron con las personas clave de las comunidades, siendo la etnografía la técnica más utilizada en la caracterización de la cultura del grupo estudiado; esta técnica de investigación brindó elementos muy importantes para caracterizar la cultura de los valles de los ríos Sinú y San Jorge, recolectando vocablos del habla popular de las personas, enfatizando en la conducta verbal y los elementos que hacen parte de su entorno; por ello se trató de registrar todo lo que sucedía alrededor (contexto), permitiendo rastrear

sitios de interés turístico y científico de los diferentes municipios y zonas, seleccionados por sus atractivos eco turísticos, culturales y sus festividades, representando lo mejor de cada pueblo.

Diseño y desarrollo de la aplicación

Se prevé que la implementación de un mapa etno-lingüístico sea de gran beneficio para muchas personas pertenecientes a diferentes comunidades, donde lo primordial es dar a conocer y rescatar muchas de las culturas que se han perdido de su tradición oral. Su diseño es pertinente, es llamativo y accesible, de fácil manejo para los usuarios, dándoles la seguridad, despertándoles la curiosidad y el interés para buscar información y a proponer nuevos términos, de modo que se pueda ir enriqueciendo continuamente la base de datos existente y no se vuelva algo obsoleto o se pierda el interés en poco tiempo.

Teniendo en cuenta lo anterior, cabe anotar que los usuarios son de gran importancia en el proceso de funcionamiento del mapa etno-lingüístico, debido a que de ellos dependen que se propongan nuevos términos, imágenes y sonidos o se modifiquen los que ya estén agregados, haciendo que los usuarios sean constructores también de sus propios conocimientos y que el software no decaiga por motivos de ambigüedad y vigencia.

Elementos del Aplicativo Mapa Etnolingüístico

En este apartado se describen diferentes aspectos relacionados con la construcción y el uso del software objeto de investigación.

Perfil de usuario

Las personas que participaron son de los municipios pertenecientes a los Valles del Sinú y de San Jorge, ser nativos de allí o tener al menos 10 años viviendo en dichos municipios. Estas personas estarán de una manera activa, debido a que todos los contenidos agregados en el Mapa Web 2.0, dependen netamente de la información que ellos propicien. En este aplicativo, los tipos de usuario son:

- Invitado: solo visualiza el contenido final (es el usuario de producción).

- Colaborador: inscrito en la base de datos pueden agregar palabras o nuevos términos, sugerir términos de la base de datos no asociados a su región.
- Administrador: aprobar inscripciones, aprobación de usuarios, agregar contenidos.

Requerimientos

Para el diseño y desarrollo del software se tendrá en cuenta varios aspectos, entre ellos el enfoque que se desea dar al diseño del mapa etnolingüístico, teniendo en cuenta quiénes serán los usuarios, pues inicialmente el mapa está diseñado para cualquier tipo de usuario, es decir, este no tiene un fin netamente pedagógico o educativo. De esta manera, cualquier persona puede ver la información, algunos serán colaboradores y de este modo tendrán la opción de poder modificar, sugerir y agregar nuevas palabras, pero esto no quiere decir que el mapa posteriormente no pueda ser utilizado para fines educativos, es por esto que para el diseño de este se tuvieron en cuenta enfoques como:

Enfoque constructivista: El punto de partida de todo aprendizaje son los conocimientos y experiencias previas que tiene el aprendiz, sufriendo ediciones continuas en la medida que se aprenden nuevos conceptos, relaciones y significados. En este caso, el rol de los estudiantes participantes, no el de simple usuario o aprendiz, sino que también asumen la tarea de construir los contenidos necesarios para realizar el mapa interactivo. Es por eso que nos basamos en esta teoría de constructivismo puesto que se hace necesario tener en cuenta las experiencias de estos estudiantes que colaborarán con la información para llevar a cabo dicho proyecto.

Enfoque colaborativo: de acuerdo con Vigotsky (1998, citado en Espinosa, 2013), el aprendizaje colaborativo es aprender de otros y con otros. Esto implica considerar la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) del estudiante y permite valorar el trabajo que desempeña un sujeto con otros a favor de un aprendizaje determinado.

Para el diseño de este software, además de los enfoques pedagógicos explicitados anteriormente, se tuvo en cuenta la teoría cognitivista la cual hace referencia a lo que ocurre dentro de la mente y la forma como nos relacionamos o más bien adecuamos los nuevos conocimientos adquiridos

con los que ya tenemos. En este sentido, Gagné (citado en Zapata-Ros, 2015) toma como referencia los puntos básicos del conductismo y el constructivismo, se soporta en las teorías del procesamiento de la información para su estudio sobre las condiciones internas y propone que en el aprendizaje de los individuos existen relaciones entre los elementos internos y los externos.

Entre los elementos internos, se tienen en cuenta todo el equipamiento encargado procesamiento de la información del individuo, la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo, la generación de respuestas y otros; activando la siguiente lógica en el proceso: la motivación, la comprensión, la adquisición, retención, recuerdo, generalización, ejecución y realimentación; todas estas fases hacen parte de procesos internos del individuo.

Mientras que entre los elementos externos, pueden considerarse las acciones y factores ambientales que se relacionan con el individuo, afectando en forma directa las condiciones internas durante los procesos de aprendizaje. Por esta razón, Gagné (citado en Zapata-Ros, 2015), sugiere una organización adecuada de estas condiciones externas para obtener un resultado de aprendizaje determinado, es decir, tanto los elementos internos como los externos deben estar estrechamente ligados y el aprendizaje efectivo depende de esta relación.

Se eligió este modelo teniendo en cuenta que la utilización de este software estará a cargo de usuarios que se verán afectados por estos elementos, debido a que el conocimiento que tienen con anterioridad lo pueden relacionar directamente con lo que el software les brinde, pues este proporciona información que tiene que ver con el entorno, con situaciones netamente externas; a partir de esto, entonces, el usuario genera nuevos conocimientos. Es decir, se parte desde lo que se desea con el software, que es precisamente incentivar al estudiante a indagar más sobre aquello que sabe desde la experiencia y lo relacione con lo que el entorno le proporciona.

Como se dijo anteriormente, este software no tiene una finalidad académica, pero sí se tienen en cuenta estos requerimientos, desde el punto de vista pedagógico, es posible que el escenario no sea cualquier lugar y que además los actores no sean únicamente usuarios que ingresen al software solo por conocer un poco más, sino que el escenario pueda ser una escuela y los actores sean estudiantes y docentes, por ejemplo de español o hasta de ciencias sociales y que este software sea utilizado como un soporte para llevar

a cabo algunos de los procesos académicos. La información que contiene el software, es información suministrada por personas de distintas regiones del departamento de Córdoba, y es suficiente para dar a conocer muchas de las tradiciones en cuanto a la lengua de estas regiones, cabe anotar, que el software estará abierto por así decirlo, para que algunos usuarios sean colaboradores, con el fin de ir enriqueciéndolo poco a poco, de modo que cada vez contenga más información y no deje de ser interesante y motivador para aquellos usuarios que se encuentran como invitados, esto además permite que el software se mantenga actualizado y no se vuelva obsoleto.

Ahora bien, la necesidad que se desea satisfacer es la de rescatar las tradiciones de las regiones de los valles del Sinú y San Jorge y llenar las expectativas de los usuarios, con un buen diseño del software y sobre todo con una información eficaz y confiable, que efectivamente luego de un trabajo exhaustivo se logró obtener tendiendo como resultado una gran cantidad de información sobre muchas palabras que son totalmente desconocidas y que varían según las regiones. Los requerimientos mínimos para tratar de solucionar el problema de pérdida de la tradición y, además, del poco conocimiento que tenemos sobre la lengua que se maneja en estas regiones, tiene que ver con la obtención de información clara y suficiente de los términos más comunes y que más difieran entre estas (regiones).

Estos requerimientos iniciales por así decirlo, tienen mucha relación con los requerimientos pedagógicos para darle un enfoque educativo, tomando como base el hecho de que en algún momento un docente lo puede utilizar en alguna de sus clases, la relación que existe es que, de acuerdo con la información que se haya recolectado y con los tipos de usuarios que se han descrito en el proyecto, se tendrán en cuenta qué requerimientos pedagógicos se tomarán como referencia, de modo que se justifique un uso educativo.

Arquitectura

Se ha planeado el diseño y desarrollo de un mapa etnolingüístico web 2.0 para hacer uso de las herramientas tecnológicas e informáticas existentes, para rescatar un elemento constitutivo de la cultura como lo es la lengua. La decisión de relacionar estas herramientas con la lingüística tiene mucho que ver con la ingeniería lingüística. Se planteó realizar un diseño que sea muy llamativo para los usuarios, teniendo en cuenta la ubicación de los

contenidos, las imágenes y la fácil accesibilidad, para que estos se sientan más motivados y la información suministrada por el software pueda ser significativa para ellos. Este diseño, además, responde a los requerimientos propuestos anteriormente, desde permitir a los usuarios a participar en el enriquecimiento del mismo, agregando, sugiriendo o modificando contenidos, hasta el uso y enfoque que cada uno le dé; es decir, aquellos que los utilizan con fines educativos, otros que los utilizarán solo por conocer un poco más y otros porque estarán dispuestos a colaborar.

Para elaborar todo lo que tiene que ver con el diseño, se debía tener en cuenta el tipo de información que se iba a manejar, por lo que se hizo necesario trabajar en la recolección de información, saber a qué región pertenecía cada uno de los términos; es decir, se debió hacer la correspondiente investigación como se planteó anteriormente, partiendo del poco conocimiento que se tiene en el departamento de Córdoba, sobre algunas cuestiones culturales, que se dan en regiones diferentes.

Construcción

El proyecto desarrollado, siguió un modelo de abstracción que separa los datos de aplicación, la interfaz del usuario y la lógica en tres componentes distintos, esto es denominado como el Modelo Vista – Controlador MVC. Para ello, se utiliza un framework llamado CodeIgniter que es desarrollado y soportado por la empresa Ellislab, CodeIgniter es un entorno de desarrollo abierto que permite crear web dinámicas con PHP; por lo tanto, decidimos utilizarlo para iniciar el desarrollo de la aplicación; además de usar este framework, empleamos otras tecnologías, presentadas en los siguientes lenguajes de programación: JAVA SCRIPT, HTML 5 y CSS; para la aplicación se pensó en un diseño dinámico y muy agradable al usuario final, nos basamos en el concepto de las aplicaciones METRO de Microsoft. Por cuestiones de usabilidad web decidimos ubicar de acuerdo con los mapas de color, la información más importante (Mapa de Córdoba – Buscador de palabras) y los ubicamos en la parte superior izquierda, donde la zona de incidencia es mayor para el usuario, es decir esta es la zona donde se centra la atención del mismo.

Esta información se concretiza en la siguiente figura:

MEIC: mapa etnolingüístico interactivo de Córdoba para el reconocimiento de las expresiones que utilizan las personas de los Valles de los Ríos Sinú y San Jorge



Figura 1. Ventana estándar de MEIC 2.0. Descripción Del Software Meic 2.0:
Descripción de la ventana estándar

En la figura 1 se observa la interfaz en la cual el usuario empieza la interacción con la aplicación, se puede acceder entrando a la siguiente dirección web: www.meic.net, desde esta pantalla se le ofrecen al usuario diferentes opciones de búsqueda, además de la visualización dinámica de los contenidos relacionados en software.

En la parte superior del mapa se ofrece la opción de búsqueda avanzada o la búsqueda simple, las cuales describiremos a continuación:

- **Búsqueda avanzada:** mediante esta búsqueda, el usuario puede filtrar o limitar las condiciones de la búsqueda ya sea que escoja una región o un tipo de palabra específico y buscar solamente las palabras que estén relacionadas con los parámetros que seleccionó, ya sea un tipo de palabra o una región.
- **Búsqueda simple:** mediante esta búsqueda, el usuario ingresa un carácter en la entrada de texto donde se realiza la búsqueda y el sistema le sugiere cinco palabras que contengan ese carácter.

Estos dos tipos de búsqueda se diseñaron pensando en la eficiencia del software y en la usabilidad del mismo. Esto permite que cumpla con las expectativas de los diferentes tipos de usuarios que interactúan en la aplicación. Entre los detalles significativos de esta interfaz está el hecho de que permite el acceso de usuarios registrados en el sistema, interacción en las redes sociales y, además mostrar contenidos dinámicos como lo son

las palabras relacionadas, imagen, sonidos y descripción de las palabras seleccionadas.

Búsqueda avanzada filtrando por tipo de palabra

En esta interfaz el usuario selecciona el tipo de palabra que quiere buscar; estas pueden ser estándar, no estándar y propias.

- Estándar: esa norma de valor social, ligada al uso nacional. En el caso de la lengua española son los cánones que dicta la Real Academia de la Lengua Española, que nos exige un uso adecuado y estandarizado de dicha lengua.
- No Estándar: es lo dialectal, esos diferentes usos que se hacen de las palabras estándares, lo que permite que se dé una variedad lexical.
- Propias: las palabras propias son las que caracterizan a una o más regiones del Departamento, por ejemplo, *añingotarse* es propia del alto Sinú.



Figura 2. Búsqueda avanzada filtrado por tipo de palabra en MEIC 2.0

Búsqueda Simple: Esta pantalla está diseñada para que el usuario sin experiencia previa en el software le permita buscar o explorar palabras que contengan algún carácter que se haya introducido en el buscador, la opción de autocompletado también permite al usuario avanzado o con experiencia en el software buscar rápidamente una palabra en el éste.

MEIC: mapa etnolingüístico interactivo de Córdoba para el reconocimiento de las expresiones que utilizan las personas de los Valles de los Ríos Sinú y San Jorge



Figura 3. Búsqueda simple en MEIC

Visualización de Datos Dinámicos

En esta interfaz se muestra el contenido que está relacionado con una palabra específica, es decir, una palabra estándar está relacionada con un sonido que es su representación fonética; además de esto, tiene relacionada una imagen que representa de forma gráfica la palabra seleccionada, también hace parte de los contenidos dinámicos la descripción o definición de la palabra y cero o siete palabras no estándares que conforman el conjunto de palabras que hacen parte de la concepción de variedad lexical.

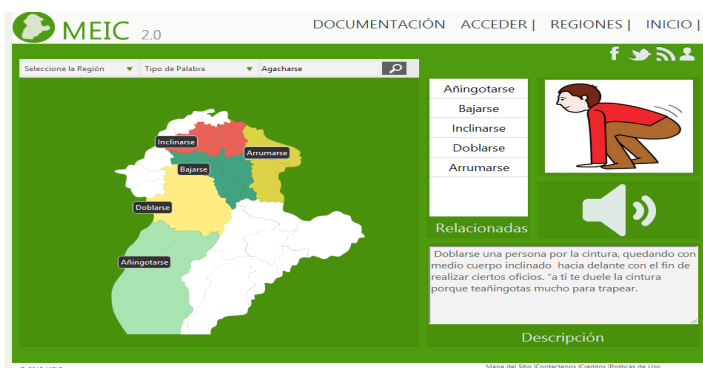


Figura 4. Visualización de contenidos dinámicos en MEIC 2.0

Área de acceso a usuarios

En esta sección del programa es donde se ingresan los datos del usuario registrado ya sea administrador o colaborador, en los apartados usuario y contraseña ingresa los datos que le solicitan para poder acceder.



Figura 5. Área de acceso a usuarios registrados en MEIC 2.0

Bienvenida usuarios colaboradores

Esta es la primera pantalla que encuentra un usuario colaborador después de acceder al sistema, básicamente esto es un centro de actividades que le permite ver de forma clara y visible todas las actividades que puede realizar en el sistema; en este caso para los usuarios registrados solo se les ofrece realizar sugerencias de palabra, imágenes y sonidos, cada una de estas actividades tienen detalles que ayudan al usuario a caracterizarlas e identificarlas en cualquier parte del sistema donde se ubique, estas características son la asignación de un icono un color y un nombre que les da acceso al aplicativo que captura la información que desea sugerir. Los colores de esta sección se escogieron bajo los siguientes parámetros uno de ellos es respetar una misma línea de diseño gráfico (Diseño Metro), además, se busca que mediante colores vivos se estimule la atención del usuario en regiones de la pantalla que usualmente, son de muy poca atención para los usuarios.

En la parte superior de esta pantalla se conserva tanto la imagen corporativa, representada por el logo y el nombre en letra clara y mayúsculas del proyecto adicional, se le da un bienvenida personalizada al usuario que se encuentra usando el sistema mostrado detalles como su nombre y apellidos. En la parte superior izquierda se muestra una imagen que representa un avatar de usuario que se proyecta para indicar una imagen de perfil o avatar personalizado que se pretende agregar en próximas versiones de este software.

MEIC: mapa etnolingüístico interactivo de Córdoba para el reconocimiento de las expresiones que utilizan las personas de los Valles de los Ríos Sinú y San Jorge



Figura 6. Bienvenida usuarios colaboradores en MEIC 2.0

Sugerir palabra - usuario colaborador

En esta parte del software el usuario puede recomendarnos una nueva palabra para incluirla en el sistema eligiendo el tipo de palabra que va a ingresar ya sea estándar, no estándar o propia; en caso de ser una palabra no estándar o propia debe ingresar una región, a la cual se le va a asignar, tiene un espacio para realizar ya sea una descripción de la palabra o recomendar una definición del término ingresado; cuando complete estos pasos podrá dirigirse a la parte inferior izquierda y guardar haciendo clic en el icono de guardar representado gráficamente por un disquete, o puede cancelar haciendo clic en la opción limpiar representada gráficamente por una papelera de reciclaje.



Figuras 7. Sugerir palabra por usuario colaborador en MEIC 2.0

Sugerir sonido - usuario colaborador

Esta interfaz está diseñada y pensada para que el usuario colaborador sugiera archivos de sonido en formato mp3 y ogg que contenga la representación fonética de una palabra estándar, existente en la base de datos, ya sea estándar o propia. Entre los detalles de esta interfaz encontramos tres iconos en la parte inferior del formulario, los cuales están representados gráficamente según su función. Guardar está representado por un disquete, al ejecutar esta acción el usuario carga el sonido con los datos relacionados (palabra, tipo de palabra y región), hay que tener en cuenta que los archivos cargados son archivos que ocupen un espacio en disco inferior o igual a 4Mb. Cancelar la acción está representado con un icono minimalista que contiene una “X”, la acción que ejecuta al seleccionar esta opción es limpiar el formulario y cancelar el envío de la información ingresada. Adjuntar es representado por la imagen de un clip, la acción que se ejecuta al accionarlo es abrir una capa oculta que contiene un componente *input* de tipo *file* donde se puede seleccionar el archivo que se va a cargar como sugerencia de sonido.

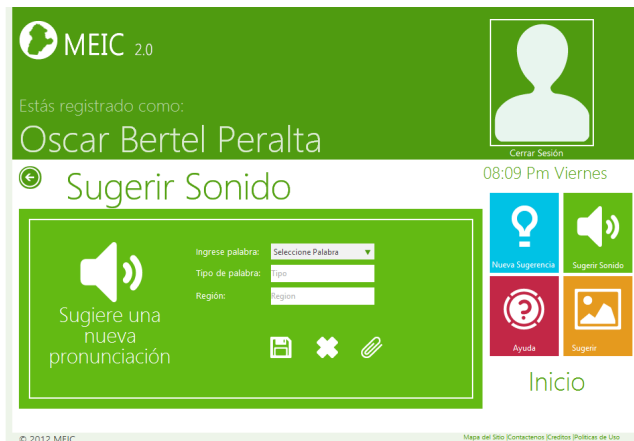


Figura 8. Sugerir sonido por usuario colaborador en MEIC 2.0

Sugerir imagen - usuario colaborador

Identificada por un color naranja, en esta interfaz, el usuario colaborador puede sugerir la representación gráfica de una palabra registrada y aprobada en el sistema; de igual forma que en agregar sonido, encontramos tres iconos en la parte inferior que ejecutan diferentes acciones, la acción “guardar” está

representada por un disquete, al ejecutar esta acción el usuario carga la imagen con los datos relacionados (palabra, tipo de palabra y región), hay que tener en cuenta que los archivos cargados sean archivos que ocupen un espacio en disco inferior o igual a 4Mb y una resolución de 1024x786 pixeles. En este caso, “cancelar” está representado con un icono minimalista que contiene una “X”, la acción que ejecuta al seleccionar esta opción es limpiar el formulario y cancelar el envío de la información ingresada. Adjuntar está representado por a una imagen de un clip la acción que se ejecuta al accionarlo es abrir una capa oculta que contiene un componente *input* de tipo *file* donde se puede seleccionar el archivo que se va a cargar como sugerencia de imagen.



Figura 9. Sugerir imagen por usuario colaborador en MEIC 2.0

Bienvenida – usuario administrador

Esta es la primera pantalla que encuentra un usuario administrador respecto de una línea de diseño gráfico (estilo metro), que permite tener una interfaz sencilla y agradable a la vista del usuario está organizada de la siguiente forma:

En la parte superior permanece el logotipo y el nombre del proyecto, en la línea siguiente aparece un mensaje de bienvenida y detalles como el nombre y apellido del usuario que ingresó al sistema, en la parte superior derecha encontramos una imagen representando un avatar, que en esta versión del software aun no es personalizable.

Debajo del *header* o encabezado de la página encontramos la ubicación actual del usuario, en este caso se le indica que está en el área de

administración, también cuenta con un botón de regreso al mapa y la fecha y hora que ingresó al sistema.

En el cuerpo de la página encontramos ocho iconos en forma de cajas cuadradas y rectangulares que contienen iconos minimalistas y el nombre de la acción que se ejecutará, estos serán detallados a continuación:

- **Nueva palabra:** está marcado por un color de relleno que en código hexadecimal está representado con el siguiente código (#e1cf00), gráficamente contiene un icono de una libreta de apuntes y la acción que ejecuta es cargar en un contenedor dinámicamente manipulado por Ajax un formulario que ingresará todos los datos de una palabra ya sea estándar, no estándar o propia.
- **Editar palabra:** esta caja se caracteriza por tener un relleno de color naranja representado en el sistema con el siguiente código hexadecimal (#e86123), en cuanto a la representación gráfica se le asigna un icono de un lápiz con el fin de representar la acción que ejecuta, que es editar los contenidos ya sea la palabra, la definición, la región a la que pertenece y el tipo de palabra, además se pueden cargar nuevos sonidos o imágenes que estén relacionadas.
- **Administración de usuarios:** se le asigna un color verde que el sistema reconoce con un código hexadecimal (#60ba0f), una de las características gráficas también es un icono que simboliza el concepto de usuarios. ejecutando esta acción el administrador podrá ver un listado de todos los usuarios que están registrados en el sistema y se le permite editar las propiedades de cada uno de los usuarios.
- **Eliminar palabra:** está representada por una caja de color verde cuyo código hexadecimal es (#19ac5b), y contiene un icono en forma de x representando el concepto de eliminar algo, al accionar esta acción se carga en el contenedor una interfaz que le permite buscar una palabra y posteriormente eliminarla.
- **Agregar usuarios:** esta caja tiene un color de relleno (#00afe2), además el icono que la representa es una forma minimalista de una imagen de usuario con un signo más (+) indicando que se va a agregar un nuevo registro en la tabla de usuarios registrados en el sistema. La acción que se ejecuta al seleccionar esta opción es cargar

en el contenedor un formulario para llenar toda la información correspondiente a un nuevo usuario.

- **Administrar contenidos:** esta opción tiene como color característico el naranja que el sistema interpreta con el código hexadecimal (#e2a019) y además incluye un icono minimalista haciendo una lista de contenidos y es justamente esta la acción que ejecuta, cargar una lista de todos los contenidos del sistema entre ellos imágenes y sonidos que están relacionados con las palabras guardadas en la base de datos.
- **Ayuda:** esta es la opción que debe elegir un usuario administrador para orientarse en el sistema y encontrar los temas de ayuda, su representación gráfica está compuesta por un relleno de color sólido que el sistema interpreta con el siguiente código (#60d6f9), contiene un icono estándar para representar la ayuda en un sistema informático en este caso un signo de interrogación (?).
- **Sugerencias:** este componente del software es uno de los más fundamentales puesto que ejecutándolo se cargan todas las sugerencias que los usuarios realizan en el sistema. En cuanto a la representación gráfica de este módulo sus características principales son: relleno de color sólido cuyo código hexadecimal es (#034f95) y el icono que lo representa es una imagen de una bombilla que se puede relacionar con el surgimiento de nuevas ideas. La última característica significativa de esta interfaz son los accesos directos a los módulos anteriormente detallados, éstos están ubicados en la parte inferior derecha de la pantalla, se relacionan con los módulos por el color de relleno; es decir, si el color de nueva palabra es (#e1cf00), el icono que le corresponde como acceso directo tendrá asignado el mismo color.



Figura 10. Bienvenida del usuario administrador

Validación de la aplicación por expertos

Una vez diseñado y desarrollado el prototipo de MEIC (Mapa etnolingüístico interactivo de Córdoba), se procedió a hacer la validación de la organización de las palabras almacenadas en la base de datos de la aplicación y de la interfaz gráfica de la aplicación, para lo cual se procedió a que fuera utilizada por 4 profesionales con experiencia en el área de investigación en etnolingüística, a continuación se aportan datos al respecto.

En la entrevista abierta realizada al docente Rito Llerena, experto en etnolingüística, se obtuvieron las siguientes consideraciones, al observar e interactuar con el MEIC: Es un trabajo creativo, innovador y por ende interactivo; los usuarios pueden participar creativamente, no es el modelo tradicional en el que se elicitaba la información. También afirmó, que con este trabajo se desacraliza la investigación que no es algo solo para investigadores de corbatín, sino, que se puede investigar a partir del contexto mismo utilizando una herramienta tecnológica con la que se desencumbra otras fuentes informativas que permitan divulgar una investigación, ya que ésta puede ser de fácil acceso para las personas, permitiendo identificar y a la vez buscar los elementos de la región con los que se crea identidad.



Figura 11. Profesor Rito Llerena, Magister en etnolingüística. Universidad de los Andes

En la entrevista abierta realizada al docente Enrique Morales, en cuanto a la importancia de implementar las Tic para la valoración y conservación del léxico del habla popular, se confirmó lo siguiente: el MEIC, es un trabajo muy lúdico, interactivo, es muy interesante para el rescate de la identidad Cultural. Convirtiéndose este trabajo en una condición fundamental para tener acceso y así concientizar a las personas de las palabras que se utilizan, entendiendo que esos usos hacen parte de unas condiciones de vida. Es una aplicación fácil de usar con la que se pueden detectar los campos semánticos, variedades lexicales, teniendo en cuenta que muchas de estas palabras son sinónimos, que permiten que se evidencien diferencias de tipo semántico y el uso que se indica en lo geográfico. La fotografía es fundamental porque se recurre al código gestual, además de lo verbal son necesarios los iconos; al igual que el audio permite identificar las zonas según la entonación de la palabra.



Figura 12. Profesor Enrique Morales Guerrero, Magister en Lingüística Española del Instituto Caro y Cuervo

Validación de la Aplicación por Usuarios Finales

Se hizo la validación con 100 estudiantes de la Institución Educativa El Quemado del municipio de Cereté y con los estudiantes de tercer semestre del programa de Español y Literatura del curso de Lexicografía. Se les explicó en qué consiste el software, su funcionalidad, los elementos más característicos, lo que representaba cada zona dentro del mapa y cada uno de los elementos que lo conformaban como: palabras, audio, fotografía.

MEIC: mapa etnolingüístico interactivo de Córdoba para el reconocimiento de las expresiones que utilizan las personas de los Valles de los Ríos Sinú y San Jorge



Figura 13. Estudiantes de la Institución Educativa El Quemado utilizando MEIC 2.0



Figura 14. Estudiantes de la institución educativa el quemado respondiendo la encuesta después de utilizar MEIC

Se aplicó una encuesta con 10 preguntas que debían responder teniendo en cuenta la escala likert, que permitió a los sujetos evaluar en función de un criterio subjetivo, teniendo en cuenta 5 niveles: totalmente en desacuerdo, en desacuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, de acuerdo, totalmente de acuerdo. Esta escala permitió medir el grado positivo, neutral

y negativo de cada uno de los enunciados que se realizaron sobre el mapa etnolingüístico del habla popular de los valles de los Ríos Sinú y San Jorge, midiendo de esta manera las actitudes de los usuarios para poder lograr una información objetiva que se logró sistematizar.



Figura 15. Estudiantes de lexicografía. Programa Español y Literatura, Universidad de Córdoba

Conclusión

El diseño y desarrollo de la aplicación mapa etnolingüístico interactivo de Córdoba, contribuye a la conservación y preservación del habla popular de las comunidades de los valles de los ríos Sinú y San Jorge desde el uso de normas lexicales a través de un corpus lingüístico que responde a las diferencias dialectales que se generan en ciertas comunidades de habla a través de normas fonéticas y morfosintácticas que se ven marcadas por las isoglosas.

Con este trabajo se logró determinar que existen muy pocos referentes teóricos sobre este tema, y que hay muy pocos desarrollos informáticos que contribuyen a la tecnología del lenguaje para la promoción de la identidad cultural. Entonces, se toma la lengua como señal de identidad, utilizando la herramienta tecnológica de fácil acceso para la divulgación de la rica tradición oral que existe hoy por hoy en el departamento de Córdoba, convirtiéndose

este recurso para los usuarios en una tendencia de imponer su cultura, antes que lo ajeno, eso es simplemente auto-aculturación.

En este sentido, la lengua es considerada un elemento esencial que permite el desarrollo de la creatividad lingüística, pues se construyen nuevas experiencias a través de la lengua hablada desde lo estándar y no estándar. Esta importante investigación es un patrimonio nacional, que representa la diversidad regional de nuestro idioma y al mismo tiempo manifiesta la riqueza de la cultura del habla popular colombiana. El estudio etnográfico que se ejecutó para realizar la investigación fue fundamental para delimitar y comprender de una manera detallada cada una de las zonas que hacen parte del departamento de Córdoba, entendiendo las diferentes perspectivas y visiones de mundo a través de la lengua, que fueron esenciales para el objeto de estudio que es el léxico de estas comunidades, pero con lo cual se reflejaba lo que son, lo que tienen a pesar de que pertenecen a un mismo territorio (Córdoba), pueden ser fenómenos lingüísticos extraños para los habitantes de las otras zonas. Además, este tipo de investigación de carácter descriptivo permitió comprender los conocimientos sobre los elementos lingüísticos característicos que sobresalen en la variedad dialectal. Asimismo, interactuar con los miembros del contexto social estudiado y registrar el significado de las distintas formas de habla que se presentan en este territorio, como reflejo de su realidad.

Referencias

- ALEC Digital (2018). Atlas Lingüístico-Etnográfico de Colombia (ALEC) Recuperado de: <http://alec.caroycuervo.gov.co/alec/>
- Aracil, L. (1982). Conflicte lingüístic y normalització lingüística a l'Europa nova. Barcelona, España: Nova.
- Buesa Oliver, T., & Flórez, L. (1954). El Atlas Lingüístico-Etnográfico de Colombia (ALEC). Cuestionario preliminar. Thesaurus: boletín del Instituto Caro y Cuervo, 10(1-3), 147-315.
- Burg, A. (1982). Ciencia y tecnología en el mundo. Conacty.
- Espinosa, Á. M. (2013). La individualización del aprendizaje y el trabajo cooperativo mediante las tecnologías de la información y la comunicación en educación (TICE). Desarrollo de las competencias pro-

fesionales en los estudiantes de 2o curso del grado de maestros en educación Primaria. *Historia y Comunicación Social*, 18, 765-780. Retrieved from [https:// goo.gl/hRJU2J](https://goo.gl/hRJU2J)

- Graham, M. (2010). Neogeography and the Palimpsests of Place: Web 2.0 and the Construction of a Virtual Earth. *Tijdschrift Voor Economische En Sociale Geografie*, 101(4), 422-436. <http://doi.org/10.1111/j.1467-9663.2009.00563.x>
- Llisterri, J. (2003). Lingüística y tecnologías del lenguaje. *Lynx. Panorámica de estudios lingüísticos*, 2, 9-71.
- Monroy, M., & Custodio, S. (1996). Dialectos del español de Colombia: caracterización léxica de los subdialectos andino-sureño y caucano-valle. *Thesaurus: boletín del Instituto Caro y Cuervo*, 51(1), 1-26.
- Our Languages (2016). Indigenous Language Map. Recuperado de <http://ourlanguages.org.au/indigenous-language-map/>
- Osorio, A., Betancourt, A., García, C., y Zuluaga, F. (2002). Muestra antológica del «Atlas lingüístico de Antioquia (ALA)». Medellín: Universidad de Antioquia.
- Tamayo, M. (1999). *El Proceso de la Investigación Científica*. México: Editorial Limusa.
- Zapata-Ros, M. (2015). Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos: Bases para un nuevo modelo teórico a partir de una visión crítica del “conectivismo”. *Education in the Knowledge Society*, 16(1), 69-102. Retrieved from [https:// goo.gl/ZcpEvq](https://goo.gl/ZcpEvq)