

PRÁCTICAS INSPIRADORAS |  FINALISTA 2024 |  COLOMBIA

#LENGUAJES

Jóvenes crean plataforma digital para preservar lengua indígena en riesgo

En alianza con miembros de la comunidad Kogui, grupo de estudiantes desarrolla sitio web con actividades multimedia para preservar y valorizar la lengua, la pronunciación y la cultura.

PROFESOR

Zamir Montero

COMUNIDAD/CIUDAD

Fundación (Magdalena)

ÁREAS STEM

Tecnología y Ciencias

ESTUDIANTES

Diego Mejia Macilla
Isaías Pérez
Nicole Romero
Valeria Avi

ESCUELA

I.E.D John F. Kennedy

OTRAS ÁREAS DE CONOCIMIENTO

Lenguajes y cultura

NOMBRE DEL PROYECTO

Koguinet

Colombia es el tercer país de América Latina con mayor número de lenguas. Son más de 65 idiomas resultantes de comunidades tradicionales indígenas y afrocolombianas. La lengua Kogui es una de ellas: con 9 mil hablantes, según el último censo del DANE 2005, está en peligro de desaparecer debido a factores como el desplazamiento. Fue justamente pensando en cómo colaborar para salvar la lengua Kogui que un grupo de estudiantes desarrolló una plataforma digital de preservación de la gramática y la lengua, en un proceso marcado por la [empatía](#) y la valorización comunitaria.

El proyecto Koguinet fue finalista del programa Samsung Solve for Tomorrow Colombia, en 2024, mediado por el profesor Zamir Monteiro, de la escuela I.E.D John F. Kennedy, en Fundación, municipio del departamento de Magdalena. La opción de trabajar la preservación de lenguas por medio de tecnología tiene mucho sentido en una institución con una amplia cultura [STEM \(Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemática\)](#) y aprendizaje basado en proyectos, como también una participación recurrente en otras ediciones de Solve for Tomorrow.

Como relata el profesor, el encuentro entre la rica diversidad cultural de su territorio con las posibilidades de STEM crea un ambiente propicio para proyectos diferenciados de aprendizaje. "Aquí (en Fundación) se acogen grupos étnicos como el grupo palenquero, los grupos indígenas Arhuacos y Kogui, este último, con el que hemos trabajado particularmente. Entonces, esta diversidad cultural hace que nuestro territorio sea un foco de atención para promover una

educación intercultural desde el enfoque STEM, y las fases metodológicas del pensamiento de diseño que combinan perfectamente.”

La idea para el Koguinnet surgió de la interacción de uno de los estudiantes del grupo, que tenía conversaciones diarias con un indígena de la etnia Kogui, con mucha dificultad para entender algunas expresiones y comunicarse. Al mismo tiempo, el indígena que el joven conocía se quejaba sobre el proceso de aculturación y cómo se estaban perdiendo las historias de su comunidad. El joven trajo esto a su profesor y sus colegas para pensar juntos qué podían hacer. Formaron un grupo con cuatro estudiantes, tres en décimo grado y uno en el último grado. En el sistema educativo colombiano, el décimo primero es el último año escolar.



Jóvenes se reunieron para pensar en los desafíos de la pronunciación Kogui y cómo sistematizar los aprendizajes sobre la lengua indígena en la plataforma digital.

Retos empáticos para preservar una lengua

La idea de la plataforma interactiva era sencilla: crear un espacio digital donde personas con diferentes edades podrían hacer actividades multimedia para replicar la lengua, relacionando imágenes y palabras. La empatía volvió a ser clave para el proceso: desde el principio, los jóvenes decidieron que precisaban no solamente hacer una investigación profunda de la cultura kogui, su población, su territorio y sus retos sociales, sino también de que todo el proyecto debía ser construido en colaboración con la comunidad kogui, de manera horizontal y abierta, como es propio de la inteligencia colectiva de las comunidades tradicionales.

“Tuvimos contacto con uno de los indígenas que básicamente nos acompañó en casi todo el proceso. Los estudiantes tuvieron que ponerse en el lugar del otro; sentir cómo este grupo étnico

no es apreciado culturalmente por una población que lo ignora. Entonces, creo que para pasar a las diferentes etapas, como la ideación y definición del reto, hay que querer llevar a cabo un verdadero cambio desde el corazón, que se evidencie en la práctica y que no quede en el discurso solamente, como normalmente ocurre en otros diseños metodológicos”, comparte el educador.

Para comenzar el dibujo del sitio web, trabajaron con conocimientos y recursos ya disponibles en la escuela. La herramienta elegida fue el Scratch, lenguaje de programación basado en bloques. “Los estudiantes no necesitaron saber programar códigos de HTML. El software crea estos códigos. El grupo utilizó engranajes que son como bloques, pero cada bloque genera una instrucción dentro del programa. Por ejemplo, pueden utilizar un bloque para aumentar el tamaño de una imagen o para darle la apariencia de movimiento”, explica Montero.

Ardora, WordPress e Wix fueron los desarrolladores complementarios para dar forma al sitio Koguinete.com. La idea era hacer un sitio de navegación simple, donde “cualquier persona ubicada en cualquier territorio del mundo pueda acceder, conocer sobre la cultura Kogui, su lengua, saberes y prácticas culturales de la misma”.

Pero el deseo principal era que las personas de la cultura Kogui pudieran también utilizar la plataforma con facilidad. Estaba definido el primer reto del proyecto: Lograr reunir un gran número de indígenas, con edades variadas, que pudieran hacer sugerencias para la plataforma. “Fue un reto que se nos hizo complicado porque nosotros conocíamos a una sola persona Kogui. Terminamos el prototipo y estábamos buscando koguis en Fundación, pero la mayoría eran Arhuacos”. Les costó cierto tiempo: pero conversando con algunos koguis como por ejemplo Óscar, un vendedor ambulante, lograron aumentar el grupo de participantes. “Fue un logro que los miembros de la comunidad conocieran y les gustara el proyecto”, concluye el profesor.

Con un grupo de investigación consolidado, los estudiantes utilizaron estrategias de Design Thinking para dibujar un mapa de experiencia de usuario a partir de los aportes de los koguis. Esta cartografía digital consiste en entender cómo al usuario le gustaría relacionarse con el contenido del sitio, si desea más videos, más consejos de pronunciación, etc. Fue un reto recolectar los testimonios, porque aunque el deseo fue oír las exigencias, había pedidos que los sitios web libres y gratuitos no podían hacer. Fue un verdadero ejercicio de articulación lograr equilibrar los pedidos con lo que era posible en la práctica.



¡Momento Eureka!

Para diseñar e implementar un mapa de experiencia de usuario, el grupo no se rehusó a utilizar los ejemplos de otros proyectos que participaron del programa Solve for Tomorrow en la escuela. “Teníamos las directrices para promover el pensamiento crítico en los estudiantes, con ejemplos prácticos para desarrollar las propuestas de la mejor forma posible”, recuerda el profesor. Eso fue especialmente importante a la hora de articular los pedidos de la comunidad con lo que era posible hacer en el sitio web”.

El último reto fue la pronunciación. La lengua Kogui no es sencilla; hay un sistema muy sofisticado fonético que actúa directamente en la gramática. Los estudiantes querían incorporar esto en el proyecto como manera de preservar la lengua, pero sentían dificultad, incluso con las explicaciones de los indígenas. Fue necesario paciencia para aprender, pero la tenían, porque los estudiantes consideran una justicia epistémica, como explica el profesor mediador. “Para los indígenas también fue muy difícil aprender el idioma para utilizar el comercio, para poder estudiar. Entonces cuando los estudiantes lograron aprender la pronunciación, se sintieron muy orgullosos.”

Validação comunitária

Fueron cerca de tres meses para completar todo el proyecto y llegar finalmente a la fase de testeo, la que los estudiantes y el profesor llamaron de validación comunitaria. El nombre es preciso: después de tanto trabajo para reunir participantes de diferentes edades, la idea era hacer los testeos del sitio web con un público diverso, capaz de aportar retos, ausencias y también aciertos del prototipo.

“Empezamos con los niños de la comunidad Kogui y también con estudiantes de la escuela de grados inferiores, pensando cómo era importante forjar el respeto por la diversidad cultural desde la niñez. Después llevamos el prototipo a adolescentes y personas adultas de la comunidad Kogui, lo que facilitó el proceso de retroalimentación.” La retroalimentación de la comunidad fue positiva. Más allá del cuidado con la lengua, les interesó ver conexiones entre las áreas STEM y la cultura tradicional, como una parte del proyecto, dedicada a hablar sobre biología, a partir de la medicina tradicional de los Kogui.

Al final, este es un proyecto de la escuela y de la comunidad. Los estudiantes que participaron de la primera versión ahora están saliendo de la escuela y comenzando la universidad. La propuesta es que los alumnos de los próximos años que entren en décimo grado continúen desarrollando el Koguinete.com. Como el gran reto es la pronunciación, la tarea principal ahora es dibujar el sitio web de manera que sea más fácil aprenderla.



¡Explicando!

Para crear un sitio web, la mejor manera es intentar mapear la experiencia que el usuario tendrá cuando acceda al sitio. Es posible entender la persona del usuario, cual es el camino que hace el usuario, sus emociones y cómo navega por la página web. Para hacer esto, es necesario tener empatía y profundo interés por el tema, como fue el caso de los estudiantes de Koguinnet.



¡Enfócate en la práctica!

Mira la guía del profesor sobre cómo desarrollar una plataforma digital para preservar lenguas originarias en riesgo.



Empatía

✦ La empatía fue el corazón de todo el proyecto. Uno de los estudiantes tuvo la idea en su contacto directo con un indígena Kogui, y pensó que quería lograr un proyecto que no solamente hablase de lo rico que es la cultura Kogui pero también que fuese hecho junto con la comunidad, para que tuviera sentido para todos los participantes.



Definición

🌊 La idea del sitio web era tener una parte para hablar sobre la cultura Kogui, sobre la pronunciación y también con videos, tareas y actividades para incentivar el aprendizaje de la lengua. El desafío de aprender la lengua indígena les pareció muy bien, porque también sabían de la dificultad del español para los indígenas.



Ideación

 Para hacer el proyecto con los recursos disponibles y que se convirtiera en un sitio de fácil navegación, el grupo trabajó con plataformas como Scratch, lenguaje de programación abierta con el cual la escuela ya trabajaba. La idea era hacer algo con cero costos y más tiempo para investigar la cultura Kogui e interactuar con la comunidad.



Prototipo

 Los estudiantes oyeron más de 150 personas para dibujar un mapa de experiencia del sitio web. Fue un reto de articulación, porque no era posible hacer todo en una plataforma de libre construcción, pero eso fue importante para practicar el diálogo y la conciliación.



Testeo

 Para los estudiantes, lo más importante fue la validación comunitaria. Los indígenas que los ayudaron a construir el mapa de la experiencia también fueron los que la testearon. La idea es que todos se sintieran cómodos y que el sitio pudiera ser siempre accesible para los indígenas y para la comunidad en general. Los retornos fueron buenos y la idea es que el proyecto pueda crecer más, principalmente en la parte de pronunciación.