

# Pérdida de la lengua OTOMÍ/HÑAHÑU en San Bartolo Tutotepec en el estado de Hidalgo

Karen Loera-Benítez<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universidad La Salle México, Facultad de Arquitectura, Diseño y Comunicación. Ciudad de México, México.

karen.loera@lasallistas.org.mx

**Resumen.** La pérdida de lenguas indígenas en nuestro país es un problema que ha perdurado desde hace muchos años, con el tiempo todas las lenguas madre de México están en peligro de desaparecer, el otomí/hñahñu no es la excepción, es por eso que en el presente trabajo se plantea un proyecto en la búsqueda de la preservación de esta lengua, así como su cultura y memoria colectiva a través de la enseñanza por medio de material didáctico-interactivo para niños de entre 5-10 años pertenecientes a comunidades indígenas del municipio de San Bartolo Tutotepec, ubicado en el estado de Hidalgo; reconociendo el papel fundamental de la educación en la difusión y preservación de lenguas indígenas como el otomí.

**Palabras clave:** indígenas, otomí, enseñanza.

## 1 Descripción de la problemática prioritaria abordada

México es un país con una gran diversidad lingüística, alrededor de 7 millones de personas hablan alguna lengua indígena, siendo una de las 10 naciones con una mayor cantidad de lenguas indígenas. Entre ellas náhuatl, maya, mixteco, zapoteco y otomí; en total existen **68 lenguas maternas**, Glotopolítica. (2019), en su artículo sobre lenguas indígenas de nuestro país señala que alrededor del 60% están en peligro de desaparecer. En países como México se realizan diversos esfuerzos para evitar la extinción de estas lenguas que forman parte importante de nuestra identidad y cultura como mexicanos. Estas poblaciones poseen maneras muy particulares de ver el mundo, además de tener una serie de costumbres, festividades, vestimenta, comida que las identifican y las distinguen de los demás. “Con las lenguas indígenas desaparecen inevitablemente un conjunto de conocimientos ambientales, tecnológicos, sociales, económicos o culturales que sus hablantes han acumulado y codificado a lo largo de milenios” Freire, G. (2019).

La mayor parte de estas poblaciones viven en condiciones de pobreza extrema, únicamente algunos de ellos logran ingresar a una educación superior y desarrollarse profesionalmente, los cuales se han obligado a abandonar sus comunidades y consigo sus lenguas como lo es el caso del **otomí** o **hñahñu**, en el municipio de San Bartolo Tutotepec, ubicado en la Sierra de Hidalgo.

Las causas del desplazamiento y pérdida de esta lengua son múltiples, como lo son choques sociales, culturales, educativos y económicos. Una de las causas de la pérdida del otomí, es la nula o escasa enseñanza a los niños pertenecientes de estas comunidades, además de sistemas educativos poco sensibles a sus necesidades lingüísticas, ya que existe una escasez en el material gráfico diseñado para niños en otomí, identificándola como una de las causas raíz, además de vincularla

con la **ODS 4**, Educación de calidad y **ODS 10**, Reducción de desigualdades, buscando niños y niñas tengan acceso a una educación inclusiva, continua y equitativa, además de mejorar los sistemas de aprendizaje para los niños que se encuentran en situaciones desfavorables, es por eso que siendo uno de los Objetivos de desarrollo sostenible, en este proyecto de busca atender este objetivo a través del diseño. Para esta investigación es importante mencionar que tan solo el 13% de las viviendas de la Sierra de Hidalgo, tienen acceso a internet, y solo la mitad de habitantes dispone de un celular. Después de comprender las necesidades e insights del usuario, podemos identificar la problemática principal, es por eso importante cuestionar ¿de qué manera se puede mejorar la enseñanza de otomí en las comunidades de San Bartolo Tutotepec?, ¿qué tipo de materiales son adecuados para la edad de los niños?, ¿el proyecto se enfocaría en una estrategia de comunicación visual para niños, como campañas?, ó por otro lado ¿se diseñaría material para ellos? Para responder a dichas interrogantes se realizó una serie de auditorías gráficas e investigación de campo, rescatando los siguientes puntos: es escaso el material dirigido para niños otomíes en el municipio de San Bartolo Tutotepec, en comunidades como Xuchitlán, Tenantitlán y Huasquilla, más aún hablando de material impreso como juegos de mesa, libros o cualquier tipo de material didáctico que fomente la enseñanza del otomí/hñahñu. En el caso de LEGO, The LEGO Foundation y Child Fund, el material que ofrecen es únicamente digital, es por que nace la necesidad de diseñar material específicamente para niños que no tengan acceso a Internet o dispositivos móviles. En dichas comunidades no cuentan con dispositivos digitales para visualizar estos materiales incluso creados por el Gobierno de México, o por estas asociaciones

## 2 Objetivo

### Objetivo Principal

Diseñar material didáctico-interactivo para niños de entre 5-10 años pertenecientes a comunidades indígenas del municipio de San Bartolo Tutotepec, hablantes de la lengua otomí/hñahñu para promover el aprendizaje de su lengua materna: el Otomí, y que los más pequeños conozcan su propia cultura, y abracen su riqueza e importancia.

### Objetivos Secundarios

Desarrollar material y manuales para maestros y educadores encargados de la enseñanza en las escuelas pertenecientes a las comunidades de San Bartolo Tutotepec, Estado de Hidalgo, que faciliten la enseñanza de la lengua y uso de materiales didácticos.

Diseñar una estrategia de comunicación para involucrar a las personas, usuarios de LEGO a comprar piezas y donar.

## 3 Propuesta teórico-metodológica y de solución

El diseño gráfico es una herramienta capaz de crear conexiones e incluso transformar realidades, a través del diseño estratégico, argumentación y metodologías, se pueden obtener proyectos integrales, en el caso del proyecto presentado se trabajó con la metodología de doble diamante, centrada en resolver las necesidades del usuario final, priorizando cuatro etapas fundamentales para alcanzar los objetivos señalados anteriormente: 1) Descubrir/Investigación, 2) Definir/Síntesis, 3) Desarrollar/Ideación, 4) Implementación/Entregar.

Se identificaron una serie de posibles involucrados y aliados en el proyecto a través de un diagrama stake/stockholders (Figura 1), el principal stockholder para el proyecto es LEGO, ya que esta empresa cuenta con su propia fundación que se encarga de distribuir materiales para niños

provenientes de comunidades indígenas de diferentes partes del mundo, en conjunto de la fundación Child Fund y su fundación de The Lego Foundation, quienes serán los principales shareholders con ayuda de INALI (Instituto Nacional de Lenguas Indígenas).

Child Fund México es una organización sin fines de lucro, y dentro de las iniciativas que ha creado en nuestro país se encuentra Juega Conmigo México vinculada con The LEGO Foundation, con la principal finalidad de que los niños aprendan de una manera lúdica, en comunidades en su mayoría indígenas.

Para conceptualizar el proyecto, se llevaron a cabo una serie de esquemas, para facilitar la búsqueda del concepto final de diseño, con herramientas como la Semantización, Diagrama de Venn y Affinity Map. En los que se agruparon por conceptos los intereses y necesidades tanto del usuario como del producto, para tener mayor claridad de lo que se busca transmitir con el proyecto. El concepto de “Unión a través de la interactividad” será el rector para este proyecto, después de realizar los esquemas mencionados anteriormente se obtuvieron estos tres últimos conceptos: “entretenido”, “interactivo” y “unión”. Por lo que se buscará diseñar sobre materiales que fomenten el aprendizaje de una lengua nueva, la participación e integración de los niños reflejando el concepto de unión, además de ser entretenido y buscando interactividad con el producto final. Por lo que estos conceptos deberán verse reflejados en el diseño de los mismos.

Es importante mencionar que se comenzaron a definir estilos y consideraciones importantes al diseñar para niños, como los siguientes:

- Paleta de color saturada
- Uso de personajes (mayor acercamiento a los niños) y tipografía grande
- Colorido, claro, atractivo y agradable

En la Figura 2, se muestran los resultados obtenidos en el diseño de un memorama en otomí-español, en el que se incluyeron los modelos en 3D de 12 sets de legos diseñados especialmente para el proyecto, reconociendo a los memoramas como juegos que potencian el aprendizaje de una nueva lengua o idioma a temprana edad, además de fomentar actividades de integración entre los niños. Por otra parte se diseñó un manual para las personas encargadas de la enseñanza de los niños de la Sierra de Hidalgo, en la que se incluyen una serie de juegos interactivos que buscan promover la enseñanza del otomí/hñahñu Figura 3, y así mismo se diseñó un libro con frases comunes en otomí para los niños Figura 4. Por último como se mencionó uno de los objetivos secundarios, se diseñó una estrategia de comunicación visual con el objetivo de incentivar a las personas a comprar uno de los legos diseñados para esta colección, buscando promover los donativos y la campaña propuesta “Comparte tu felicidad con otros”, en la que cada que un usuario compra un LEGO de dicha colección se dona uno a un niño de la Sierra de Hidalgo perteneciente a estas comunidades indígenas.

Con este proyecto se busca mejorar la calidad de enseñanza en las escuelas de estas comunidades, atendiendo a la **ODS 4** de Educación de calidad y **ODS 10** Reducción de desigualdades, que busca llevar y dar acceso a niños en situación de marginación y pobreza una educación de calidad, buscando fomentar entornos seguros e inclusivos para todos.

#### **4 Discusión de resultados e impactos obtenidos**

Para validar el proyecto se realizaron una serie de entrevistas con algunos expertos en diseño como lo son el maestro Jorge Arzate, diseñador gráfico y profesor de la Universidad La Salle, Eleonora Majorana, diseñadora española de la agencia de Little Brands, directores de arte de la agencia

mexicana Publicis como Rubén Cabezas y por último Renato González de la agencia Owner, de los que se obtuvieron una serie de comentarios constructivos para mejorar el proyecto, así como potenciarlo. En el que podemos destacar el siguiente punto:

-Los personajes tienen mucho potencial para ser explotados de otras formas con más juegos o papelería, ¿qué más podría hacer con ellos?

Se llevó el primer prototipo de las cartas impresas a la comunidad de Tenantitlán, ubicada en San Bartolo Tutotepec, Hidalgo, en el mes de Abril, el usuario entrevistado fue una niña llamada Selene de 6 años, que mostró felicidad y emoción al ver las tarjetas, por otra parte a los demás niños les causó mucha curiosidad lo que se le estaba mostrando y terminó por ser una entrevista colectiva, en la que los niños se encontraban emocionados por poder jugar con ellas.

## 5 Conclusiones y perspectivas futuras

Este proyecto es capaz de responder la incógnita de cómo el diseño es capaz de transformar realidades, como diseñadores tenemos la obligación de crear proyectos que respondan a las necesidades de los usuarios, además de reconocer la importancia que tiene la disciplina en la búsqueda de soluciones integrales a problemáticas como la pérdida de una lengua indígena en nuestro país, partiendo de este proyecto como futuras posibilidades para resolver problemáticas semejantes. El diseño tiene un papel fundamental en la sociedad, al ser el responsable de la comunicación de mensajes visuales, y de contribuir de manera positiva en la mente de las personas, proporcionando conocimientos, mensajes positivos o incluso influyendo en su comportamiento. Es importante mencionar que el llevar a cabo un proyecto como este, permitirá en un futuro ampliar los recursos y herramientas educativas no sólo para niños de estas comunidades sino de todo el país, además de mejorar la calidad educativa en estas zonas marginadas.

## 6 Agradecimientos

La autora agradece a docentes de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Comunicación por su apoyo para enriquecer el proyecto por medio de asesorías a lo largo de su desarrollo, así como los conocimientos otorgados durante carrera para culminarlo.

Y sobretodo se agradece a las comunidades de San Bartolo Tutotepec, así como al grupo misionero Alma Misionera perteneciente a La Salle México, por su accesibilidad para conocer un poco más de su cultura, educación y lengua.

## 7 Referencias

1. AoddixTV. (2020, 15 mayo). Entrevista a hablante de la lengua hñahñu [Video]. YouTube. Recuperado 18 de octubre de 2022, de <https://www.youtube.com/watch?v=yeHwf5oHa1Q>
2. Castro, L. F. & Mexico. Comisión Nacional de Derechos Humanos. (2016). Derechos lingüísticos de los pueblos indígenas. Comisión Nacional de los Derechos Humanos.
3. Códice México. Las lenguas indígenas nacionales. INPI. (s. f.). Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://www.inpi.gob.mx/codicemexico/>
4. Convocatoria Cómic. (s. f.). <https://site.inali.gob.mx/Micrositios/ConvocatoriaComic/>

5. Cultura, S. de. (s. f.). El libro Womagis MÃ©xico muestra que todas las lenguas del mundo tienen el mismo valor. gob.mx. <https://www.gob.mx/cultura/prensa/el-libro-womagis-mexico-muestra-que-todas-las-lenguas-del-mundo-tienen-el-mismo-valor>
6. ENTREVISTA ENSEÑANZA OTOMI. (s. f.). [Video]. SoundCloud. Recuperado 18 de octubre de 2022, de <https://soundcloud.com/criterionoticias/entrevista-ensenanza-otomi>
7. Entrevista a Hmunts'a Hem'i – Centro de Documentación y Asesoría Hñahñu. (2021, 6 junio). Activismo Digital de Lenguas Indígenas. Recuperado 18 de octubre de 2022, de <https://rising.globalvoices.org/lenguas/2021/06/06/entrevista-a-hmuntsa-he%CC%B1mi-centro-de-documentacion-y-asesoria-hnahnu/>
8. Entrevista con Isela Xospa. (2021, 17 marzo). Activismo Digital de Lenguas Indígenas. Recuperado 01 de octubre de 2022, de <https://rising.globalvoices.org/lenguas/2020/04/26/entrevista-con-isela-xospa/>
9. Entrevista con Luis Flores. (2021, 5 marzo). Activismo Digital de Lenguas Indígenas. Recuperado 18 de octubre de 2022, de <https://rising.globalvoices.org/lenguas/2019/02/17/presentamos-a-luis-flores-anfitrión-de-la-semana-18-al-24-de-febrero-para-actlenguas/>
10. Entrevista a Manuel López. (2022, 22 julio). Activismo Digital de Lenguas Indígenas. Recuperado 18 de octubre de 2022, de <https://rising.globalvoices.org/lenguas/2022/07/21/entrevista-a-manuel-lopez/>
11. Sánchez, K. (2021, 29 septiembre). Entrevista a Yásnaya Elena A. Gil. “La lengua tiene una carga política”. Letras Libres. Recuperado 01 de octubre de 2022, de <https://letraslibres.com/revista/entrevista-a-yasnaya-elena-a-gil-la-lengua-tiene-una-carga-politica/>
12. FAO. (2017, 9 agosto). 6 formas en que los pueblos indígenas ayudan al mundo a lograr el #HambreCero. Organización de las Naciones Unidas para la Alimentación y la Agricultura. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://www.fao.org/zhc/detail-events/es/c/1028079/>
13. Freire, G. (2019, 22 febrero). Lenguas indígenas, un legado en extinción. Banco Mundial. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://www.bancomundial.org/es/news/infographic/2019/02/22/lenguas-indigenas-legado-en-extincion>
14. Glotopolítica. (2019, 25 julio). *Lenguas indígenas de México: en peligro de extinción el 60% de ellas*. Anuario de Glotopolítica. <https://glotopolitica.com/2019/07/26/lenguas-indigenas-de-mexico-en-peligro-de-extincion-el-60-de-ellas/>
15. IBERO. (2021, 17 agosto). INVESTIGACIÓN Hablar una lengua indígena produce brecha salarial. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://ibero.mx/prensa/investigacion-hablar-una-lengua-indigena-produce-brecha-salarial>
16. INPI, Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas. (2017, 5 junio). xc. Gobierno de México. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://www.gob.mx/inpi/articulos/los-pueblos-indigenas-y-su-relacion-con-el-medio-ambiente>
17. INPI, Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas. (2020, 21 febrero). Día Internacional de la Lengua Materna 2020. Gobierno de México. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://www.gob.mx/inpi/articulos/los-pueblos-indigenas-y-su-relacion-con-el-medio-ambiente>
18. INPI, Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas. (2019, 09 agosto). Propuestas y conclusiones de los Foros Regionales y el Foro Nacional.. Gobierno de México. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://www.gob.mx/inpi/articulos/los-pueblos-indigenas-y-su-relacion-con-el-medio-ambiente>.

19. INPI, Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas. (2020, 10 enero). INPI e INALI suman esfuerzos para evitar la extinción de lenguas indígenas.. Gobierno de México. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://www.gob.mx/inpi/articulos/los-pueblos-indigenas-y-su-relacion-con-el-medio-ambiente>
20. Importancia de conservación de las lenguas originarias de México. (2021, 7 junio). Universidad de Oriente Cancún. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://cancun.uo.edu.mx/blog/importancia-de-conservaci%C3%B3n-de-las-lenguas-originarias-de-m%C3%A9xico>
21. Proyecto de rescate de las lenguas maternas – Centro de las Artes de San Agustín. (s.f.). <http://www.casa.oaxaca.gob.mx/wp/?p=3866>
22. San Bartolo Tutotepec: Economía, empleo, equidad, calidad de vida, educación, salud y seguridad pública | Data México. (s.f.). Data México. <https://datamexico.org/es/profile/geo/san-bartolo-tutotepec?educationDegree=academicDegree10#population-and-housing>
23. Secretaría de Cultura. (2020, 26 febrero). Siempre florecerá la palabra; lenguas indígenas de México contra su extinción. Gobierno de México. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://www.gob.mx/cultura/articulos/siempre-florece-la-palabra-lenguas-indigenas-de-mexico-contra-su-extincion?idiom=es>
24. Tech, R. T. F. (2022, 20 junio). Cerveza Victoria rinde homenaje a las lenguas indígenas con una edición especial. The Food Tech. Recuperado 20 de septiembre de 2022, de <https://thefoodtech.com/desarrollo-de-nuevos-productos/cerveza-victoria-rinde-homenaje-a-las-lenguas-indigenas-con-una-edicion-especial/>
25. Torres Sánchez, N., & Orozco, L. (2019). Diversidad del español en México: el aporte de las lenguas indígenas. Senderos Filológicos, 2(1). Recuperado a partir de <https://iifilologicas.unam.mx/senderosFilologicos/index.php/senderosPhilologicos/article/view/49>

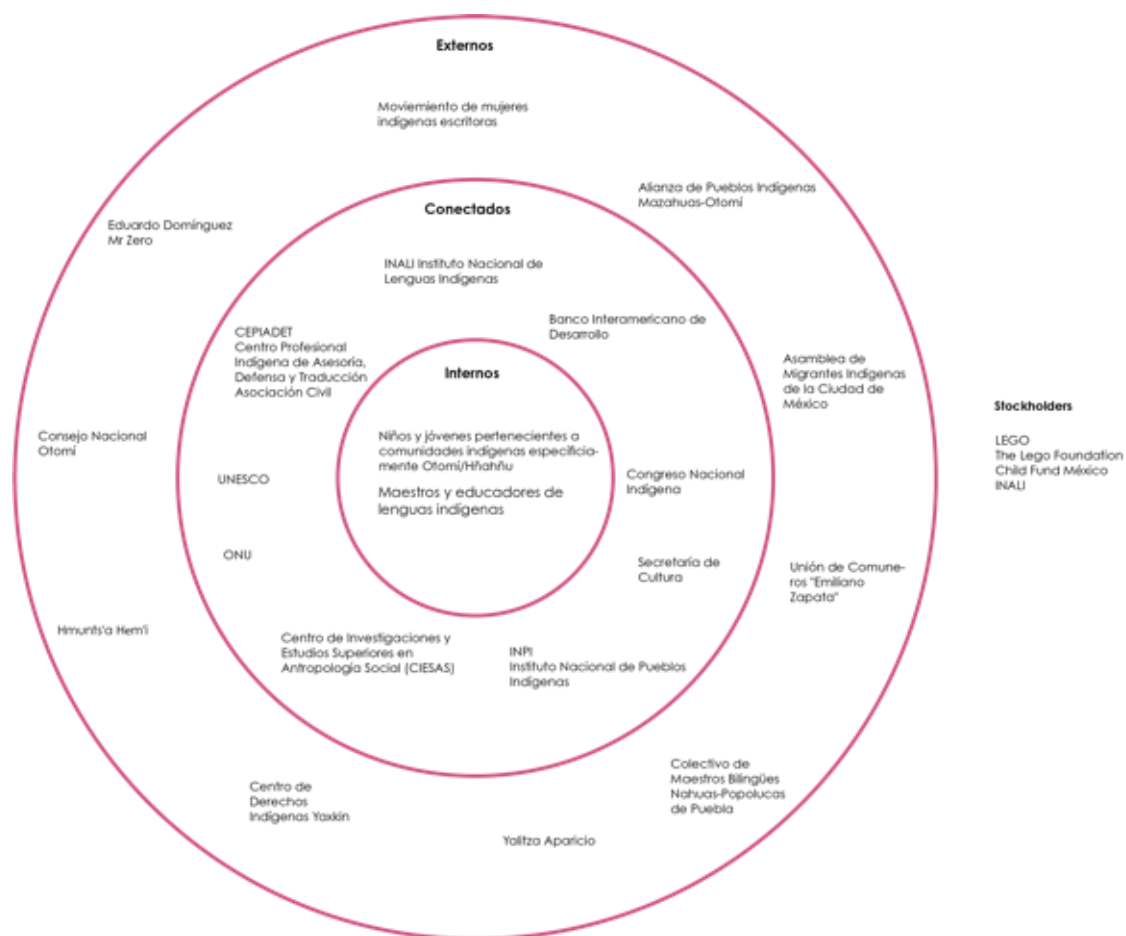


Figura 1. Mapa de Stake/stockholders

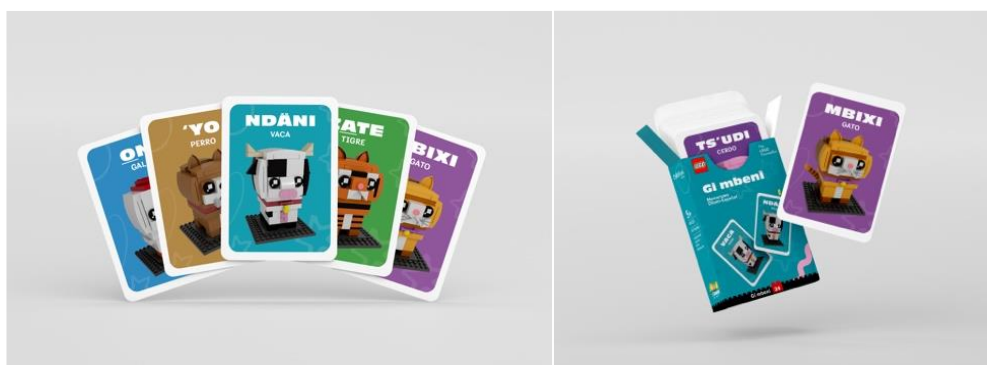


Figura 2. Mockup memorama otomí-español



Figura 3. Mockup memorama otomí-español



Figura 4. Mockup Libro Frases comunes otomí/español



Figura 5. Mockup estrategia de comunicación “Comparte tu felicidad con otros”