

Descripción de los recursos lúdicos co-creados para el Ecosistema Educativo Intercultural de la comunidad Cofán Dureno, Ecuador.

*Anexo de la publicación: La educación intercultural
bilingüe en el Ecuador y la co-creación de recursos
de enseñanza aprendizaje para ecosistemas
educativos interculturales: Una experiencia en
acción con la comunidad amazónica Ai' Cofán.*

Paola Banderas Quirola ⁽¹⁾, Karina Delgado Valdivieso ⁽²⁾,
María Fernanda Porras Serrano ⁽³⁾ y Tamara Cristina Espinosa ⁽⁴⁾

Resumen: La educación en el estado ecuatoriano se enfoca en respetar la diversidad de los saberes de cada una de las catorce nacionalidades que forman parte del proceso de enseñanza aprendizaje en los centros educativos a nivel nacional.

El ente regulador de la educación a nivel país es el Ministerio de Educación, Deporte y Cultura (MINEDEC) y posee el Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB), que fue elaborado por las nacionalidades y pueblos indígenas del Ecuador con el objetivo de cuidar y hacer ejercer su derecho a la permanencia de sus conocimientos y saberes. (MOSEIB, 2014)

Para crear ecosistemas educativos interculturales reales y acentar el MOSEIB dentro de las aulas, se encuentra necesaria la creación de material lúdico que sea cercano a cada comunidad permitiendo contar con herramientas para el aprendizaje de actividades, rituales, y saberes vinculados a la vida de la comunidad y su idiosincrasia.

La investigación en cuestión expone el resultado del proyecto de co-creación de recursos lúdicos que forman parte del proyecto: *Servicio de consultoría para el desarrollo de la metodología pedagógica para la crianza de la primera infancia con base a la sabiduría del pueblo o nacionalidad en la provincia de Sucumbios*, desarrollada colaborativamente por la Secretaría de Educación Intercultural Bilingüe y la Etnoeducación de Ecuador (SEIBE), el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), la Fundación de Apoyo al Desarrollo Sustentable del Ecuador (FADSE) y la comunidad Ai' Cofán Dureno.

Palabras clave: Modelo pedagógico - Metodología - Currículo intercultural - Adaptación curricular - Etnoeducación - Enseñanza-aprendizaje - Material didáctico - Diseño estratégico - Diseño de productos - Co-creación

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 315-316]

⁽¹⁾ **Paola Banderas Quirola**, Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE). Diseñadora por la PUCE Quito, Máster en Desarrollo de Proyectos de Innovación y Producto por la Universidad de León, España. Realiza el curso Global Challenges in Transport Leadership Programme de la Universidad de Oxford, Inglaterra. Actualmente cursa el Diplomado Desarrolladora de Proyectos de Mitigación del Cambio Climático. Cofundadora de LOCAL.ec, proyecto que vincula diseño y artesanía mediante estrategias participativas para visibilizar la identidad y cultura ecuatoriana. Participa en proyectos de co-creación de productos, innovación, desarrollo productivo, emprendimiento y diseño textil. Ha sido ponente en el V Encuentro de Políticas Públicas (Guayaquil), el Seminario Internacional de Vanguardias del Diseño (México, 2020), SIVD (México y España, 2022), la Bienal Iberoamericana de Diseño (España, 2022), el Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (Argentina, 2022), y en Applying Education in a Complex World de AMPS Research (Canadá, 2023). En 2024 presentó la propuesta metodológica AVBA en el IX Coloquio Internacional de Investigadores en Diseño (Universidad Palermo, Argentina). Autora de artículos, capítulos y libros sobre diseño e identidad, innovación estratégica para la transformación y sostenibilidad de MiPymes ecuatorianas, diseño artesanal e innovación en formación en diseño. Miembro fundador de la Cámara de Diseño del Ecuador, de la cual fue secretaria, y docente en varias universidades, incluida la PUCE desde 2009. Ha impulsado proyectos como la Tecnología Superior en Calzado y Marroquinería (PUCE TEC) y programas de vinculación como Diseño por los Refugiados (2019) y Diseño por la Participación (2021).

Ganadora de fondos del Instituto de Fomento a la Creatividad e Innovación (2022–2024) para proyectos de co-creación artesanal y textil. En 2025 obtiene becas en Cambio Climático por convenios PUCE–Universidad de Oxford y MAATE–GGGI–PUCE. Actualmente es docente investigadora de la PUCE, miembro de la Red de Investigadores en Diseño (Universidad de Palermo, 2023–2025) y consultora en proyectos de diseño e innovación.

⁽²⁾ **Karina Delgado Valdivieso**, Universidad UTE. Postdoctora en Educación Inclusiva, Doctora en Pedagogía Aplicada por la Universidad Autónoma de Barcelona. Coordinadora de Educación de la Fundación de Apoyo al Desarrollo Sustentable del Ecuador (FADSE) y Coordinadora y docente de la Maestría en Educación mención Inclusión Educativa y Atención a la Diversidad de la Universidad UTE. Ha dirigido y realizado diversos aportes a los Sistemas Educativos del Ecuador, con el desarrollo de consultorías para el Ministerio de Educación, Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), Organización de Estados Iberoamericanos (OEI) y Banco Interamericano de Desarrollo. Y en la región, con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO) – Chile, y en la coordinación regional del estudio de Evaluación del Panorama de la Educación Inclusiva en América Latina y el Caribe, en países como Colombia, El Salvador, Haití y Honduras, con la Organización DevTech para USAID; entre otras.

Docencia universitaria en varias disciplinas de pregrado y posgrado, así como asesoría en trabajos de grado a nivel de pregrado, postgrado y doctorado. Posee una amplia producción con artículos científicos ubicados en altos cuartiles y seis libros publicados sobre: “La educación inclusiva en Iberoamérica en el nivel superior. Experiencias y propuestas”, “La Educación Inclusiva en América Latina. Una cuestión de actitud”, “El desafío de la

educación inclusiva. Plan piloto en Ecuador”, “Docentes y familia durante la pandemia: Educación en casa (primero a séptimo año de Educación General Básica”; “Fe y Alegría: una experiencia en educación inclusiva. Plan de accesibilidad tecnológica para estudiantes con discapacidad” y “Fe y Alegría: Una experiencia de Educación Inclusiva. Caja de herramientas tecnológicas para estudiantes con discapacidad.

⁽³⁾ **María Fernanda Porras Serrano**, UNICEF Ecuador. Psicóloga clínica en la PUCE Ecuador, con estudios superiores de Maestría en Género y Desarrollo en la FLACSO Ecuador y un Diplomado Superior en Educación Integral de la Sexualidad por la FLACSO Argentina. Actualmente Oficial de Educación de UNICEF Ecuador. Ha sido docente en todos los niveles educativos, lo que le ha permitido conocer esta labor en su amplitud. Como funcionaria del Ministerio de Educación del Ecuador, creó la Dirección Nacional de Educación para la Democracia y el Buen Vivir, fue Gerente de la Estrategia Nacional Intersectorial de Planificación Familiar y Prevención del Embarazo en Adolescentes y Subsecretaria para la Innovación Educativa y el Buen Vivir.

Como investigadora social, especialmente en temas educativos, ha desarrollado metodologías para el Acompañamiento Psicosocial Telefónico dirigido docentes del sistema educativo, para identificar las necesidades educativas de sus estudiantes y prevenir el abandono escolar. También ha trabajado en la actualización del Modelo de los Departamentos de Consejería Estudiantil (DECE) y la política de prevención de la violencia sexual en el ámbito educativo. Estas investigaciones han estado encaminadas en el fortalecimiento de las políticas educativas para prevenir vulneraciones de derechos en las escuelas y colegios. Como Oficial de Educación en UNICEF ha apoyado para la implementación de políticas educativas para recuperación de pérdidas de aprendizaje, sistemas de alerta temprana y fortalecimiento de los ejes de prevención para la erradicación de la violencia en las escuelas.

⁽⁴⁾ **Tamara Cristina Espinosa**, Fundación de Apoyo al Desarrollo Sustentable del Ecuador (FADSE). Máster en Psicopedagogía de la Universidad de Barcelona; Psicóloga Educativa de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador; Postgrado en Psicopedagogía en la Universidad Central de Chile; Diplomado en Inclusión Educativa en la Universidad Central de Chile y Organización de Estados Iberoamericanos, España; Diplomado en Innovación y Creatividad para la Educación en la Universidad de Salamanca, España; Curso de Educación Inclusiva y Especial en Israel; Especialista en Diseño Universal para el Aprendizaje emitido por la organización Implica, México.

En su trayectoria profesional, se ha desempeñado en cargos directivos como Gerente del Proyecto de Educación Inclusiva y directora de Grupos de Atención Prioritaria de la Vicepresidencia de la República del Ecuador, Asesora en Inclusión, directora nacional de Educación Inicial y Básica, y Subsecretaria de Educación Especializada e Inclusiva del Ministerio de Educación.

Ha sido consultora para varias organizaciones nacionales e internacionales en el ámbito de la educación inclusiva, primera infancia, educación básica, especializada, destacando a la Fundación ONCE AMÉRICA LATINA-FOAL, UNICEF, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Fundación de Apoyo al Desarrollo Sustentable al Ecuador – FADSE, Fundación Vueltas y la Organización Interna-

cional Conservando Galápagos. Además, ha sido docente de pregrado y postgrado en la Universidad San Francisco de Quito, Universidad Hemisferios, Universidad Nacional de Educación – UNAE, Universidad Andina Simón Bolívar, Pontificia Universidad Católica del Ecuador, UTE y Universidad Central del Ecuador en asignaturas vinculadas a la educación inclusiva, innovación, psicología y psicopedagogía. Ha participado en varios encuentros, congresos y cursos a nivel nacional e internacional como exponente y facilitadora en diversas temáticas. En la actualidad, trabaja en RET INTERNATIONAL como Especialista de Educación e Inclusión y es vicepresidenta de la Red de Latinoamérica y el Caribe por el Derecho a la Educación de Niños, Niñas y Jóvenes Hospitalizados o en Tratamiento- REDLACEH.

Antecedentes

Ecuador es un país multicultural reconocido en su constitución como un estado plurinacional. Posee catorce nacionalidades indígenas que se dividen en dieciocho pueblos indígenas.

El sistema educativo de Ecuador reconoce esta diversidad como riqueza cultural y en esfuerzos de protegerla promueve la integración de estos saberes al currículo nacional. El ente regulador de la educación a nivel país es el Ministerio de Educación, Deporte y Cultura (MINEDEC) quien asume así a la Educación Intercultural Bilingüe como un eje desde el cual construir procesos de enseñanza-aprendizajes vinculados a la realidad de cada comunidad y sus contextos específicos.

En este esfuerzo se crea el Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB) quien establece los lineamientos para las actividades pedagógicas para la educación comunitaria basadas en las políticas, los principios y los objetivos de la Educación Intercultural Bilingüe (MINEDEC, 2013).

Para implementar estas directrices, se unen esfuerzos de organizaciones como la Secretaría de Educación Intercultural Bilingüe y la Etnoeducación de Ecuador (SEIBE), el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), la Fundación de Apoyo al Desarrollo Sustentable del Ecuador (FADSE) y la comunidad Ai’Cofán Dureno; quienes desarrollan participativamente la metodología pedagógica y recursos para la educación de la primera infancia con base a la sabiduría del pueblo/nacionalidad considerando el contexto de acuerdo con el MOSEIB.

Finalmente, este artículo presenta cada uno de los recursos lúdicos co-creados para la nacionalidad A’i Cofán, describiendo las actividades posibles del material como guía para los educadores y vinculados a las diez unidades que posee el currículo del MINEDEC. Este es un proyecto cuyo proceso metodológico y pedagógico puede ser revisado en el artículo anterior (*La educación intercultural bilingüe en el Ecuador y la co-creación de recursos de enseñanza aprendizaje para ecosistemas educativos interculturales: Una experiencia en acción con la comunidad amazónica Ai’ Cofán*, pp. 269-291).

Desarrollo

El desarrollo de los recursos se basa en las diez unidades del MINEDEC y su sistema de conocimientos esta dividida en cuatro secciones que corresponden a los pasos principales del Currículo de Educación Inicial referidos en el MOSEIB. Esta información se encuentra descrita en el artículo que antecede a esta publicación.

A continuación se describen los trece recursos lúdicos que complementan los catorce materiales creados a partir de la metodología *Saberes del Ceibo* y su proceso metodológico explicados a detalle en la publicación que antecede. La información se basa la guía de UNICEF, 2024:

1. Calendario vivencial: Nuestro calendario vivencial

Se encuentra descrito en la publicación principal.

2. Rompecabezas: La familia de la nacionalidad A'i Cofán

Dirigido a: niños y niñas de 1 a 5 años. Padres, madres y/o cuidador/a. Adolescentes y jóvenes.

Objetivo del material: Comprender cómo la pareja y la familia contribuyen al crecimiento armónico de los/as niños y niñas, integrando elementos culturales, tradiciones y valores propios de la comunidad A'i Cofán en su crianza y educación.

Características y elementos del material: el material consta de cinco rompecabezas de madera y con base para su armado. Cada rompecabezas muestra una de las cinco escenas articuladas a las unidades del EIFC: Familia, enamoramiento, embarazo, nacimiento y lactancia. Posee además tarjetas con tres preguntas para reflexionar.

Cómo usar el recurso:

Para niños de 1 a 2 años:

1. Dominio del conocimiento

Mirar y analizar los diferentes elementos de cada escena del rompecabezas.

2. Aplicación del conocimiento

Señalar con los dedos los personajes, y elementos de las escenas, que menciona el educador.

Motivar al niño o niña a relacionarse con su entorno cercano, como animándolo a abrazar a sus hermanos, hermanas, tíos y tías, o saludar con la mano a los vecinos y vecinas.

3. Creación del conocimiento

Realizar relatos cortos sobre las diferentes escenas para que el niño o niña los escuche.

Relacionar los personajes de cada rompecabezas con los integrantes de la familia, mediante preguntas que hagan la madre o el padre.

Para niños de 3 a 5 años:

1. Dominio del conocimiento

Mirar los diferentes elementos que muestra cada escena en las láminas del rompecabezas y nombrarlos.

2. Aplicación del conocimiento

Describir las escenas de cada lámina del rompecabezas, mediante preguntas generadoras.

(por ejemplo ¿Qué está haciendo la mamá?). Mencionar los roles de cada miembro de la familia, a través de los personajes de los rompecabezas.

Armar los rompecabezas, según las escenas.

Relacionar el rompecabezas armado con la tarjeta que incluye 3 preguntas de reflexión.

Leer y responder a las preguntas, compartiendo en familia.

3. Creación del conocimiento

Realizar relatos cortos, acompañados de gestos, sobre las diferentes escenas. Por ejemplo, para la escena sobre el embarazo: ellos son papá y mamá, en la barriguita estás tú (decir su nombre), de esa barriguita naciste y ahora estás aquí con nosotros para jugar, cantar y abrazarte.

Relacionar los personajes de cada rompecabezas, con los integrantes de su familia. Comentar sobre las diferentes prácticas comunitarias respecto a la familia.

Para padres y madres de familia:

1. Dominio del conocimiento

Seleccionar, según su interés, las diferentes escenas de los rompecabezas, con sus tarjetas.

Armar los rompecabezas, según las escenas el número de piezas varía.

2. Aplicación del conocimiento

Relacionar el rompecabezas armado con la tarjeta que incluye 3 preguntas de reflexión.

Leer y responder a las preguntas, buscando un diálogo como pareja o en familia.

3. Creación del conocimiento

Generar reflexiones sobre la familia y su importancia en la vida del niño o niña.

Mencionar las actividades que realiza la madre o padre de familia.

Abordar los diferentes roles que asumen los miembros de la familia, como padres, madres, hermanos/as, abuelos/as en la familia.

3. Juego, subo y bajo por el ceibo: conociendo a nuestra familia y entorno

Dirigido a: padres, madres y/o cuidadores. Niños y niñas a partir de 4 años. Adolescentes y jóvenes.

Objetivo del material: Fortalecer los lazos familiares y comunitarios, así como el respeto por la identidad cultural y los valores tradicionales, contribuyendo así al bienestar y crecimiento equilibrado de la infancia.

Características y elementos del material: 1 tablero con el árbol del ceibo, con casilleros del 1 al 49; flechas, para subir y bajar; e íconos que representan algunos saberes y conocimientos de las unidades 1, 2, 3, 4 y 5, 15 tarjetas con mensajes clave y acciones para fomentar los saberes y conocimientos de las unidades 1, 2, 3, 4 y 5, 1 dado y 6 fichas para participantes.

Cómo usar el recurso:

1. Dominio del conocimiento

Mirar las imágenes que se encuentran en el tablero, nombrar y describir cada una de ellas: ¿Cómo se celebra la Navidad?

Contar los números de los casilleros de acuerdo con lo esperado en cada edad.

2. Aplicación del conocimiento

Leer el objetivo del juego: ser el primer jugador en llegar hasta el final del tablero, moviéndose desde el cuadro inicial al cuadro final.

Decidir quién va a empezar: cada jugador tirará el dado, quién saque el número más alto tendrá el primer turno. Después del primero jugador seguirá la persona que esté a la izquierda y así hasta completar el círculo. Si dos o más personas sacan el mismo número, y es el más alto, lanzarán el dado una vez más para ver quién va primero.

El primer jugador tira el dado, menciona el número que sacó, toma la ficha y se mueve por el tablero. Por ejemplo, si el dado cayó en dos, debe mover la ficha hacia el cuadro número 2; si en el casillero tiene el símbolo de la unidad (mi familia, formación de pareja, el embarazo, nacimiento del nuevo ser, periodo de lactancia), debe tomar la tarjeta y leer los mensajes claves. En ese momento se generará un diálogo entre los jugadores. De igual manera, en cada ícono donde se coloquen las fichas deberán tomar la tarjeta según la unidad que corresponda. En el próximo turno, si sale el 5 en el dado, el jugador debe mover la ficha 5 espacios hacia adelante, terminando en el cuadro número 7.

Se rotará la participación de cada jugador.

Subir por las lianas en caso de que caiga el número en el casillero de la flecha hacia arriba, esto permite avanzar con más rapidez.

Si el número del dado cae en un cuadro donde está la flecha hacia abajo, el participante debe retroceder.

Gana el primer jugador que llegue al último cuadro del tablero (el número 49).

3. Creación del conocimiento

Dialogar y escribir nuevos mensajes, que complementen a los que se encuentran en las tarjetas, para usarlos cuando jueguen en otras oportunidades, y así fortalecer los saberes y conocimientos de la nacionalidad.

4. Arco móvil: mis primeros juegos

Dirigido a: niños y niñas de 0 a 1 año.

Objetivo del material: Promover la curiosidad hacia los elementos de la naturaleza propios de la nacionalidad A'í Cofán, a través de los sentidos.

Características y elementos del material: 1 arco elaborado en madera. 3 elementos del entorno, sonoros, elaborados con semillas y con colgantes de chambira. 4 elementos de la naturaleza: ceibo, estrella, arcoíris y sol. 1 tela acolchada para colocar en el piso que sirve para acostar al bebé. La tela que muestra el árbol de ceibo, permite hacer un control de la talla del bebé de acuerdo con su desarrollo físico.

Cómo usar el recurso:

1. Dominio del conocimiento

La madre, padre o cuidador, deberá observar las reacciones físicas del bebé al ver, escuchar o sentir los recursos; realizará las siguientes actividades con el/la bebé:

Escuchar las indicaciones que dará el adulto: ahora vamos a jugar con estos objetos. (El adulto realizará una demostración tocando y haciendo sonar cada uno de los elementos, observando la reacción del niño o niña).

2. *Aplicación del conocimiento*

La madre, padre o cuidador, acostar al bebé sobre la manta extendida.

Ubicar el arco móvil a una distancia que le permita, al bebé, observar dos o tres recursos del arco (sol, nube y tira de semillas).

Una vez que el/la bebé esté debajo del arco o a un costado (en el caso de que ya se siente) puede realizar las siguientes actividades:

Mirar los diferentes elementos que se encuentran en el arco.

Tocar los objetos del móvil para que sienta sus texturas.

Escuchar los sonidos que hacen los elementos.

Escuchar el nombre de cada elemento mencionado por el adulto.

3. *Creación del conocimiento*

Reaccionar y discriminar ante elementos coloridos y formas que capten la atención visual del bebé, mediante los movimientos y colores.

Mover y manipular los diferentes elementos del móvil, para lograr el desarrollo motor del bebé.

Tocar, apretar y manipular los elementos del móvil, usando las manos y dedos.

5. **Cantos: aprendiendo de las sabias y sabios**

Dirigido a: niños y niñas de 0 a 5 años y sus familiares.

Objetivo del material: Rescatar los cantos ancestrales de las mujeres y hombres de la nacionalidad A'í Cofán y fomentar el interés de los miembros de la nacionalidad por continuar manteniendo sus valores y expresiones musicales.

Características y elementos del material: Audio y video con 2 canciones interpretadas por mujeres de la nacionalidad A'í Cofán de la comunidad de Dureno. Audio e ilustraciones con 5 canciones interpretadas por mujeres y un hombre de la nacionalidad A'í Cofán de la comunidad de Dureno. Letras de las canciones.

Cómo usar el recurso:

1. *Dominio del conocimiento*

Escuchar las canciones con los/as niños y niñas e identificar los personajes.

Escuchar los cantos y conversar sobre la historia que narra la canción.

Dialogar sobre la tradición del canto de las mujeres y hombres de la nacionalidad.

Explicar ¿qué cualidades debe tener un hombre o una mujer de la nacionalidad, para ser considerado sabio/a?

2. *Aplicación del conocimiento*

Los/as niños y niñas pueden realizar las siguientes actividades con la guía y acompañamiento de el docente:

Describir los personajes o la historia que narra la canción y explicar su importancia para la nacionalidad A'í Cofán.

Mencionar las diferencias entre 2 canciones, a través de preguntas generadoras y con el uso de gráficos u objetos que representen a los personajes de la canción, por ejemplo: ¿Esta canción cuenta una historia real o ficticia?, entre otras.

Tratar de repetir la canción, escuchándola por partes hasta aprenderla.

Comentar las emociones que siente cuando escucha la canción.

Buscar en la naturaleza los personajes de las canciones.

Repetir la canción en horas determinadas.

3. *Creación del conocimiento*

Los/as niños y niñas en esta fase construyen el conocimiento, para lo cual se pueden realizar las siguientes actividades:

Mencionar los personajes de las canciones y sus características (por ejemplo, en la canción del ceibo, describir ¿cómo es el ceibo?).

Crear con los elementos de la naturaleza otras canciones o ritmos.

6. **Cuento viajero: nuestras historias**

Dirigido a: niños y niñas de 1 a 5 años.

Objetivo del material: Estimular, a través de su propia historia, el desarrollo del lenguaje, la creatividad e imaginación, las habilidades para anticipar y predecir hechos, y fortalecer su conocimiento, vivencias y creencias.

Características y elementos del material: Página 1: portada con el árbol de ceibo. Páginas de la 2 a la 10: Escenarios del cuento. Página 2. Paisaje con río, incluye una tela acolchada que simula el río. Página 3. Paisaje de agricultura. Página 4. Selva con laguna, contraportada. Página 5. Comunidad. Página 6. Escuela. Página 7. Casa de madera, paja y tierra en el piso. Página 8. Toma de yagé o ayahuasca. Página 9. Cantos de la sabia para dormir (media enredadera y casa). Página 10. Abuelos y papás narran cuentos (casa y césped).

Paquetes con elementos en fieltro:

1. Personajes: niño, niña, mamá y papá, sabia y sabio.
2. Animales: tigre, jaguar, boa, guanta, armadillo, mono, pava ronca, puerco de monte, tortuga marina, bagre pintadillo, tucán, loro, guacamayo y muchilero (pájaro).
3. Elementos de la naturaleza: sol, fuego, luna, nube blanca, nube gris con un rayo amarillo, nube con lluvia en forma de gotas.
4. Elementos para el cuidado del ambiente: tachos de basura (negro y azul) y desechos.
5. Objetos para actividades productivas: canoa, machete, cerbatana y red de pescar.

Cómo usar el recurso:

Para niños de 1 a 3 años:

1. *Dominio del conocimiento*

Mirar cada uno de los escenarios del cuento y nombrar lo que ve.

Mirar y tocar los diferentes personajes que podrían protagonizar el cuento.

Mirar y tocar los recursos que componen los diferentes escenarios.

2. *Aplicación del conocimiento*

Señalar con los dedos algunos personajes y elementos de las diferentes escenas del cuento.

Nombrar en su lengua y manipular algunos personajes y elementos dados por el adulto.

3. *Creación del conocimiento*

Mirar y caracterizar los diferentes escenarios del cuento, sin establecer secuencias (por ejemplo, el majestuoso árbol de ceibo nos invita a visitarlo, con su imponente belleza).

Para niños de 3 a 5 años:

El educador se basará en la creación de hechos según las escenas del cuento. Los hechos se plantean en tres partes: introducción, aquí se presentará una situación y los personajes; el nudo, es el conflicto o problema del cuento; y, el desenlace, en donde se soluciona el problema y finaliza el cuento.

1. Dominio del conocimiento

Mirar la portada del cuento (El docente o los padres de familia darán una introducción respecto a la creación de lindas historias).

Nombrar los escenarios de cada una de las páginas del cuento.

Mirar los diferentes personajes y elementos para realizar actividades (por ejemplo, recursos que orientan el manejo de la basura).

Manipular los diferentes personajes y elementos del cuento.

Verbalizar los nombres de personajes y elementos en la lengua A'ingae.

Señalar con el dedo los personajes y elementos, que usted nombra, asegurando que todos participen.

Identificar diferentes colores y texturas en los personajes y elementos.

2. Aplicación del conocimiento

Visitar algunos lugares de la comunidad relacionados con los escenarios del cuento y dialogar sobre sus características.

Realizar relatos cortos, acompañados de expresiones gestuales (los relatos pueden ser reales o fantásticos).

Mirar y hacer reflexiones sobre los diferentes escenarios que se encuentran en cada una de las páginas del cuento. (ejemplo: en el escenario del río, explicar: el agua limpia ayuda a la vida de las personas, de las plantas y de los animales, por eso no debemos ensuciarla)

Ubicar adecuadamente los personajes y elementos del cuento (ejemplo: las aves están arriba, en el aire o a la derecha del árbol del Ceibo).

3. Creación del conocimiento

Recrear leyendas propias de la comunidad siguiendo la estructura del cuento (Introducción, nudo y desenlace), manteniendo las secuencias de las páginas, acompañadas de gestos y relatos cortos de los escenarios del cuento (por ejemplo, para la escena en la que está la Maloca: Rufino, el sabio de la comunidad, ayuda cuando le duele la barriga al papá, él da un remedio y papá se pone bien).

Identificar a los miembros de la familia, según los personajes que incluye el cuento.

Nombrar a los personajes de acuerdo al rol que desempeñan en la comunidad. (por ejemplo, el sabio, figura crucial en la comunidad, se encarga de la guía espiritual y la salud de toda la comunidad. ¿Podrías describirnos cómo se viste el sabio?).

Describir las características físicas de los animales con los que viene el cuento (por ejemplo, el Tucán es un ave que tiene plumas de muchos colores. ¿Podrías coméntanos qué colores de plumas has visto?).

Conocer las responsabilidades que asume cada miembro de la familia (por ejemplo, el papá sale de cacería, va a la chacra a sembrar plantas para que podamos comer y ayuda en casa a mamá. Coméntanos qué otras actividades realiza papá).

Conocer y respetar la naturaleza, y a los animales del entorno.

Desarrollar juegos de roles (por ejemplo, en la página que muestra el río Aguarico con

papá y el niño o niña van de pesca, puede decir esta frase: “Haremos algo divertido”; el niño o niña serán los pescadores y organizará la actividad para salir de pesca).

Comprender el lenguaje mediante actividades que el docente, las madres o padres de familia hagan; diga palabras, realice gestos y sonidos onomatopéyicos, muestre objetos y juguetes.

Crear una historia corta basada en hechos relacionados con una o varias escenas del cuento, con los personajes y elementos (considerar la aplicación de las diferentes partes del cuento para su creación).

7. Muñecos: Kue’je (sol - masculino) y A’tse: (colibrí - femenino)

Dirigido a: niños y niñas de 2 a 5 años.

Objetivo del material: Contribuir al desarrollo de la identidad y autoestima de los/as niños y niñas mediante la apropiación y valoración de la vestimenta tradicional y los accesorios simbólicos representativos de la nacionalidad A’i Cofán.

Características y elementos del material: Muñecos (niño y niña). Ropa y accesorios

Para hombre: 1 corona, 3 trajes típicos (cada uno incluye 1 pantalón, 1 camisa, 1 pañuelo), 1 calzón, 1 trajes profesión (policía), 3 shakiras, 1 collar de colmillos, 2 cordones para brazo, 1 pluma nariz, 2 collares en forma de X, 2 adornos de paja.

Para mujer: 3 trajes típicos (cada uno incluye 1 falda, 1 blusa), 1 calzón, 1 traje profesión (doctora), 3 shakiras, 1 collar de plumas, 1 par de aretes de plumas, 2 pares de manillas (brazos y pies), 1 pluma nariz, 2 adornos de paja.

Útiles de aseo: shampoo, peinilla, cepillo de dientes y pasta de dientes.

Canastas para kit, ropa y accesorios con tapa de tela (es importante que en cada canasta alcance ordenadamente la ropa y todos los accesorios).

Cómo usar el recurso:

Para niños de 2 a 3 años:

1. Dominio del conocimiento

Solicitar al niño/a que observe los muñecos.

Recrear con el o la muñeca acciones como sentarse, pararse o acostarse.

Señalar la importancia de la higiene personal, enseñar a los/as niños/as a cepillarse los dientes o a peinarse utilizando la muñeca y los útiles de aseo.

Mostrar las prendas de vestir con las que viene el muñeco o muñeca; nombrar cada prenda que se retira, mientras lo desviste.

Indicar en el muñeco/a las partes del cuerpo, comience por las partes gruesas y luego indique las partes finas.

Nombrar los accesorios de los muñecos e identificarlos como grandes o pequeños.

2. Aplicación del conocimiento

En esta fase la educadora debe dar directrices o pedir al niño/a que ejecute acciones como las siguientes:

Manipular los collares del muñeco y muñeca, describir si son suaves o duros, si suenan o no.

Solicitar al niño/a que imite las acciones que realiza el muñeco/a.

Señalar o tomar los útiles de aseo con los que viene el muñeco/a, como la peinilla, shampoo, jabón, etc.

Solicitar al niño o niña que desvista al muñeco o muñeca.

Tocar en el muñeco/a las partes del rostro o cuerpo que indique la educadora.

3. *Creación del conocimiento*

Entregar al niño/a el muñeco o muñeca y la peinilla, y observar lo que hace.

Sacudir los collares para escuchar el sonido.

Repetir en la lengua A'ingae los nombres de las prendas de vestir y de los útiles de aseo.

Para niños de 3 a 5 años:

1. *Dominio del conocimiento*

Observar los muñecos y diferenciar, por su vestimenta y características físicas, entre hombre y mujer.

Manipular, sentir y explorar los muñecos, para que discriminen formas y sensaciones.

Observar y nombrar en la lengua A'ingae las partes de la cara, inicie por ojos, nariz, boca y orejas; posteriormente por el cabello, pestañas, cejas, mejillas y frente.

Observar y nombrar en la lengua A'ingae las partes gruesas del cuerpo, inicie por la cabeza, pecho, extremidades superiores e inferiores; luego por los genitales, tanto masculinos como femeninos, incluyendo el pecho; explique las diferencias biológicas entre hombre y mujer.

Observar y mencionar los útiles de aseo con los que vienen los muñecos, indicar su importancia y cómo utilizarlos diariamente. Haga preguntas como ¿Para qué sirve el cepillo de dientes? ¿Cuántas veces al día debemos cepillar nuestros dientes?, entre otras.

2. *Aplicación del conocimiento*

Vestir a KUE'JE, abotonar, subir y bajar cierres de la ropa, amarrar los cordones.

Vestir a KUE'JE con la vestimenta y accesorios del sabio, nombrar en su lengua cada uno de los accesorios.

Vestir a A'TSE con la vestimenta y accesorios de la sabia, nombrar en su lengua cada uno de los accesorios.

Describir los accesorios de acuerdo con quien los usa en la comunidad.

Reconocer y nombrar la vestimenta tradicional, de hombres y mujeres, y reconocerse a sí mismo de acuerdo con su género.

Usar solo la ropa de los muñecos para que los/as niños y niñas practiquen subir cierres, abotonar, etc.

Describir, mediante historias, los hábitos de higiene que se deben realizar antes de vestir a los muñecos (por ejemplo, hoy es la fiesta de la comunidad y debemos arreglar muy bien a KUE'JE y A'TSE, preguntar a los/as niños y niñas ¿Qué debemos hacer primero? bañarse, cepillarse los dientes, etc. Ahora vamos a elegir la ropa y los accesorios que usarán en la fiesta, etc.).

3. *Creación del conocimiento*

Colocar a los muñecos los accesorios de la nacionalidad A'I Cofán de acuerdo a si es niño y niña; mencionar a los miembros de la nacionalidad que usan cada uno de los accesorios y por qué.

Opinar sobre la diferencia de los atuendos de hombres y mujeres.

Mencionar las diferencias físicas de los/as niños y niñas a través de preguntas generadoras: ¿Quién tiene pene? ¿Quién tiene vulva?, entre otras.

Mencionar las diferencias entre los accesorios que usa el Kuraka y un hombre de la comunidad con preguntas como ¿Quién usa corona y por qué?

Vestir a los muñecos libremente intercambiando ropa y accesorios entre ellos.

Practicar normas de higiene con los muñecos utilizando los útiles de aseo.

8. Espejo: me reconozco como parte de la comunidad

Dirigido a: niños y niñas de 2 a 5 años.

Objetivo del material: Fomentar un sentido de pertenencia y orgullo por su herencia cultural. El reconocimiento y la apreciación de su rostro como reflejo de su identidad étnica.

Características y elementos del material: 7 espejos redondos con soporte para cada niño o niña, 3 máscaras de animales propios de la nacionalidad en fieltro, 5 máscaras impresas de animales propios de la nacionalidad, 6 tarjetas con emociones y 3 marcadores.

Accesorios de la nacionalidad (para niños): 1 corona, 2 collares en forma de X, 2 shakiras, 1 collar de colmillos, 1 pañuelo.

Accesorios de la nacionalidad (para niñas): 1 par de aretes, 2 shakiras, 1 collar de plumas.

Cómo usar el recurso:

1. Dominio del conocimiento

Tocarse las partes de la cara frente al espejo.

Hacer caras divertidas frente al espejo.

Nombrar las partes de la cara que reconoce en la lengua A'ingae.

Escuchar la explicación de el docente e identificar para qué sirve cada parte de la cara (por ejemplo, ojo - ver).

Usar los sentidos de la vista, oído, olfato y gusto para ver una imagen, escuchar una canción, oler una planta y comer una fruta.

2. Aplicación del conocimiento

Nombrar en la lengua A'ingae las partes de la cara iniciando por ojos, nariz, boca y orejas. Posteriormente, por el cabello, pestañas, cejas, dientes, mejillas y frente.

Realizar ejercicios físicos con la cara frente al espejo, según las instrucciones del docente (por ejemplo, levantar una ceja, cerrar un ojo, tocarse la nariz con la lengua, inflar las mejillas, entre otros). Luego, puede incorporar los movimientos de lateralidad (por ejemplo, cerrar el ojo izquierdo, tocarse la mejilla del lado derecho con la lengua, levantar la ceja izquierda...).

Colocarse las máscaras de los animales frente al espejo, identificando, describiendo y nombrando cada uno de ellos (colores, textura, partes de la cara, etc.) en la lengua A'ingae.

Nombrar los accesorios de la nacionalidad A'í Cofán (corona, collares, pañuelo...) y describir las características (tamaño, colores, suave, otros) de cada uno de ellos.

Imitar frente al espejo las caras que haga el docente y/o las imágenes que se encuentran en las tarjetas de emociones.

Decir cómo está (feliz, triste, aburrido...) y dialogar por qué se siente de esa manera.

Colocarse los accesorios de la nacionalidad A'í Cofán (corona, collares, pañuelo...) frente al espejo, de acuerdo a si es niño o niña, y mencionar a los miembros de la nacionalidad que los usan.

Mencionar las diferencias físicas de los/as niños y niñas a través de preguntas generadoras y usando los gráficos que las representen: ¿Quién tiene boca pequeña? ¿Quiénes usan cabello largo?

3. *Creación del conocimiento*

Clasificar los atuendos entre los hombres y mujeres, de la nacionalidad.

Dibujar en el espejo, con marcadores, la cara con sus partes y símbolos de la nacionalidad (por ejemplo, plumas, rayas en mejillas).

9. **Paneles de memoria: memorizo personajes y objetos de mi comunidad**

Dirigido a: niños y niñas de 3 a 5 años.

Objetivo del material: Fomentar en el niño y niña el conocimiento sobre los personajes y objetos de actividades productivas de la nacionalidad A'í Cofán.

Características y elementos del material: Panel armable y movable.

12 tarjetas en relieve con objetos de actividades productivas de la nacionalidad A'í Cofán.

12 tarjetas plastificadas con dibujos de objetos de actividades productivas de la nacionalidad y 12 tarjetas plastificadas con dibujos de los personajes.

Cómo usar el recurso:

1. *Dominio del conocimiento*

Tocar los objetos de actividades productivas (cerbatana y caña de pescar) representados en las tarjetas de relieve y verbalizar su nombre.

Mirar las tarjetas con los objetos de actividades productivas y verbalizar su nombre y decir, con oraciones, para qué sirve cada uno de ellos. (El docente proporcionará datos para la descripción).

Mirar las tarjetas con las actividades productivas y mencionar la acción que se está realizando en cada una de ellas.

Mirar las tarjetas con los personajes de la nacionalidad A'í Cofán, verbalizar su nombre y describir, con oraciones, las características de cada uno de ellos y su rol en la comunidad (por ejemplo, es líder, es madre).

2. *Aplicación del conocimiento*

Colocar en el panel las tarjetas por tema a trabajar (objetos de actividades productivas, personajes de la comunidad o actividades productivas); pedir a cada niño o niña que se ubique frente al panel para realizar la siguiente actividad:

Dar la vuelta a dos casilleros del panel para buscar las tarjetas con los dos dibujos iguales, nombrando cada uno. Si el niño o niña encuentra la pareja, la dejará visible para todos. Si no la encuentra pasará el turno a otro niño para realizar el mismo ejercicio hasta que logren identificar todas las parejas.

3. *Creación del conocimiento*

Jugar en grupo a la venta de los objetos que se usan para las actividades productivas, utilizando las tarjetas del panel de memoria. Para ello, el docente organizará el espacio del aula como una tienda y seleccionará a los/as niños y niñas para asignarles roles de vendedores y clientes. Los vendedores explicarán la utilidad de cada uno de los objetos y, de acuerdo con el interés, el cliente comprará los productos.

10. Mi equilibrio: Soy parte de la naturaleza

Dirigido a: niños y niñas de 3 a 5 años. Niños y niñas de más de 6 años.

Objetivo del material: Fomentar en el niño y niña el conocimiento de los elementos de la naturaleza propios del entorno de la nacionalidad A'í Cofán.

Características y elementos del material: 2 tapetes en material de lona, uno con dibujos de animales y el otro con fotos de plantas de la nacionalidad A'í Cofán. Ruleta con dibujos de animales y plantas de la nacionalidad A'í Cofán.

Cómo usar el recurso:

1. Dominio del conocimiento

Mirar los dibujos del tapete con los animales y verbalizar su nombre en la lengua A'íngae. Contar cuántos animales son iguales.

Mirar las fotos del tapete con las plantas y verbalizar su nombre en la lengua A'íngae.

Mirar los dibujos de los animales y fotos de las plantas que se encuentran en la ruleta.

Señalar con el dedo los animales y plantas que el docente nombre, asegurando que todos participen.

Nota: Se recomienda que los/as niños y niñas, a través de sus sentidos, exploren el ambiente natural, los animales y plantas que se encuentran representados en el tapete con la finalidad de identificar sus características (tamaño, color, funcionalidad, otros).

2. Aplicación del conocimiento

El docente colocará el tapete en el piso, empezando por los dibujos de los animales, y pedirá a cada niño o niña ubicarse frente a él para realizar las siguientes actividades:

Juego 1. Mi cuerpo en el tapete

Pararse con los dos pies descalzos en el dibujo que el docente menciona (por ejemplo, tucán) y mantenerse quieto/a. Primero se para en un tucán y después en el otro. Repetir este ejercicio varias veces con todos los/as niños/as y en los dos tapetes.

Pararse con un pie en el dibujo que el docente menciona (por ejemplo, ortiga) y mantenerse quieto/a. Primero se para en una ortiga y después en la otra. Repetir este ejercicio varias veces con todos los niños y en los dos tapetes.

Colocar una mano (sin pedirle que sea la derecha o izquierda) en el dibujo (por ejemplo, tortuga) y mantenerse quieto/a. Primero coloca una mano en una tortuga y después la otra mano en la segunda tortuga. No importa en dónde estén ubicados sus pies. Repetir este ejercicio varias veces con todos los/as niños/as y en los dos tapetes.

Pararse en un pie sobre el dibujo (por ejemplo, gallina) del color del círculo que menciona el docente y mantenerse quieto/a.

Colocar la mano en el dibujo (por ejemplo, árbol del ceibo) del color del círculo que menciona el docente y mantenerse quieto/a.

Colocar una mano en un dibujo (por ejemplo, loro) y el pie en otro dibujo (por ejemplo, gallina) que menciona el docente sin importar el color del círculo y mantenerse quieto/a. Repetir este ejercicio varias veces con todos los niños y en los dos tapetes.

Juego 2. Mantengo el equilibrio

El docente ubicará en fila a quienes van a jugar, explicará las instrucciones destacando que la finalidad es permanecer quietos dentro del tapete, el mayor tiempo posible. El niño o niña que no pierde el equilibrio es el ganador/a.

Con el uso del tapete y la ruleta, los/as niños y niñas realizarán las siguientes actividades: Girar la ruleta y decir en dónde cayó la flecha, por ejemplo, loro – mano, (lo puede hacer el docente o un niño/a).

Colocar la mano o el pie en el dibujo, de acuerdo a lo que señale la ruleta. Cada vez que participe un niño/a (el mismo o uno diferente) girará la ruleta. Si el dibujo está ocupado, se gira la ruleta otra vez.

Nota: Si los niños o las niñas ya identifican los colores y la lateralidad (derecha – izquierda) colocarán la mano o pie que corresponde en el dibujo indicado en la ruleta. Caso contrario, se colocarán en el dibujo sin considerar el color o si es mano / pie izquierda o derecha.

Cuando alguien sale del tapete o quita el pie, o mano, del dibujo es eliminado; seguirán participando los/as niños y niñas hasta que uno de ellos gane.

Adicionalmente, harán las siguientes actividades:

Realizar los sonidos onomatopéyicos de los animales.

Imitar los movimientos de los animales (por ejemplo, cómo caminan).

Describir las características de los animales, empleando oraciones.

Describir la utilidad de cada una de las plantas, empleando oraciones.

Mencionar qué plantas ayudan a su alimentación y nutrición.

3. Creación del conocimiento

Realizar, en grupo, un collage con fotografías de los animales de su comunidad.

Realizar, en grupo, un collage con las hojas u otras partes de las plantas medicinales de su comunidad.

11. Cacería: Tiro al blanco

Dirigido a: niños y niñas de 3 a 5 años o más.

Objetivo del material: Fomentar en el niño y niña el desarrollo del movimiento integrado, coordinación ojo-mano, aprender acerca de la gravedad y de las propiedades de los objetos, habilidades bilaterales, percepción visual y control a través del manejo de las herramientas, de acuerdo con los saberes ancestrales de la nacionalidad A'í Cofán.

Características y elementos del material: Herramientas armables de madera: 1 cerbatana, 3 dardos, 1 arco y 3 flechas. Tablero en material de lona, con círculos de tres complejidades (tamaños) para practicar puntería.

Cómo usar el recurso:

1. Dominio del conocimiento

El docente colocará las herramientas armadas en un lugar visible y pedirá que los/as niños y niñas realicen las siguientes actividades:

Observar y tocar las herramientas por turnos.

Desarmar y armar cada herramienta por turnos.

Describir las herramientas a través de preguntas: ¿Es dura o suave? ¿Grande o pequeña? ¿Cómo utilizarías la herramienta? (el docente explicará para qué sirve cada herramienta).

Escuchar la explicación del educador/a, sobre cómo usaban sus ancestros las herramientas.

Manipular las figuras de tiro al blanco y explicar por qué los objetos, cuando son lanzados, caen al piso.

Observar la posición del cuerpo que adopta el docente para usar el arco y flecha o cerbatana.

Escuchar las indicaciones dadas por el docente, o padre de familia, para tomar las herramientas, colocar los dardos, las posiciones para apuntar, etc.

Describir los tamaños de los círculos que se encuentran en el tablero.

2. Aplicación del conocimiento

El docente previamente se familiariza con la técnica del uso de las herramientas para enseñarla a los/as niños y niñas.

El docente colocará el tablero a una distancia promedio de 1 metro (gradualmente podrá colocarse más lejos) y entregará las herramientas a los/as niños/as para que realicen lo siguiente:

Soplar el dardo de la cerbatana al círculo más grande.

Usar el arco y la flecha para apuntar al círculo mediano. El docente solicitará a los/as niños y niñas que lanzan los dardos a los círculos del tablero, poco a poco aumentará el grado de complejidad.

Mencionar las costumbres de los ancestros en torno a las actividades que realizaban con las herramientas.

3. Creación del conocimiento

Participar en los juegos tradicionales que se realizan para aprender a utilizar las herramientas de acuerdo con la práctica de la nacionalidad.

12. Pesca: vamos de pesca

Dirigido a: niños y niñas de 4 a 5 años.

Objetivo del material: Aprender las costumbres y tradiciones de la nacionalidad A'í Cofán, así como sus modos de vida y medios de subsistencia.

Características y elementos del material: 12 peces de varios tamaños y colores y argolla en la boca. Tela que simula el agua. Herramientas armables de pesca: 1 caña de pescar, 2 anzuelos con imán y gancho, 1 arco y flecha (es la misma herramienta del juego del tiro al blanco).

Cómo usar el recurso:

1. Dominio del conocimiento

Observar y tocar las herramientas de caza por turnos.

Desarmar y armar cada herramienta por turnos.

Nombrar cada herramienta en su lengua.

Describir las herramientas a través de las preguntas: ¿Es dura o suave?

¿Grande o pequeña? ¿Cómo utilizarías la herramienta? (el docente explicará para qué sirve cada herramienta).

Mirar, en el calendario vivencial de la comunidad, los peces que habitan en el río y pescan en la comunidad, según la información que entregue el docente.

Manipular las figuras de los peces y decir su nombre en la lengua A'ingae.

Explicar a los/as niños y niñas por qué hay épocas para pescar algunas especies de peces.

Enseñarles a utilizar las herramientas y las técnicas para pescar.

Explicarles dónde viven los peces y la importancia de mantener el río limpio.

2. Aplicación del conocimiento

El docente previamente se familiariza con la técnica del uso de las herramientas de pesca para enseñarla a los/as niños y niñas.

El docente ubicará en el suelo una manta que simule ser agua, en esta colocará los peces y entregará las herramientas a los/as niños/as para que realicen lo siguiente:

Usar el arco y la flecha para pescar.

Usar la caña para pescar.

Pescar por tipo de pez, color o tamaño.

Pescar de acuerdo a la ubicación de los peces (por ejemplo, pescar el pez azul que está entre el gris y el naranja).

Dialogar sobre la importancia de mantener el río limpio para que puedan vivir los peces.

3. Creación del conocimiento

Colocar en el mes del calendario vivencial el pez que corresponde según el tiempo de pesca.

Describir las características de cada pez: tamaño, color y otras.

Participar en los juegos tradicionales que se realizan para aprender a pescar, de acuerdo con la práctica de la nacionalidad A'í Cofán.

Crear cuentos relacionados con la pesca, con el apoyo del docente (por ejemplo, había una vez un niño que tenía ganas de comer pescado, así que construyó su caña de pescar y salió al Aguarico donde encontró peces que podían servirle de alimento).

Diferenciar entre las herramientas, cuál se utiliza para pescar cada tipo de pez o peces (por ejemplo, qué peces se atrapan con la red).

Enumerar las formas de cuidar el río.

13. Agricultura y minga comunitaria

Dirigido a: niños y niñas de 4 a 5 años.

Objetivo del material: Aprender y valorar las costumbres y tradiciones de la nacionalidad A'í Cofán en cuanto a sus actividades agrícolas.

Características y elementos del material: Herramientas armables para la agricultura: 1 rastrillo, 1 machete y 1 pala para la siembra. Herramientas para la limpieza durante la minga: 1 rastrillo (es la misma herramienta para la agricultura) y 1 pala para la recolección de basura.

Cómo usar el recurso:

1. Dominio del conocimiento

Entonar la canción relacionada a la chacra y al cuidado de la naturaleza.

Nombrar cada herramienta.

Tocar y describir las herramientas a través de las preguntas: ¿Es dura o suave? ¿Cómo utilizarías la herramienta? (el docente explicará para qué sirve cada herramienta).

Desarmar y armar cada herramienta por turnos.

Utilizar las herramientas y las técnicas empleadas para la agricultura según las instrucciones dadas.

Describir el proceso para la siembra de los alimentos a partir de la explicación de el docente (por ejemplo, preparar el terreno, realizar un hoyo, colocar la semilla, cubrir con la tierra, utilizando las herramientas de la agricultura).

Desarmar y armar cada herramienta utilizada en el cuidado del ambiente.

Imitar el uso de las herramientas y las técnicas que utiliza el educador para limpiar la escuela.

Identificar y nombrar los productos que se cultivan y cosechan en la comunidad.

Dialogar sobre el uso de diferentes materiales para la agricultura y recolección de basura.

Imitar las técnicas de reciclaje de la basura, que usa el educador.

2. Aplicación del conocimiento

Simular actividades agrícolas, o de recolección de basura, usando las herramientas.

Utilizar las herramientas y las técnicas para la agricultura. Por ejemplo, con el rastrillo recoger tiras de papel, tela u hojas de plantas y llevarlos de un lugar a otro.

Jugar a la compra y venta de productos de la comunidad.

Identificar y clasificar la basura del aula o la que está fuera de ella.

3. Creación del conocimiento

Crear basureros con materiales reutilizables, para clasificar y reciclar los desechos.

Realizar un collage, con gráficos, de los productos que se cultivan en la chacra.

Dibujar los productos que se cultivan en la chacra.

14. Mi chacra ancestral

Dirigido a: niños y niñas de 3 a 5 años.

Objetivo del material: Fortalecer los conocimientos que los/as niños y niñas tienen respecto a los productos que se siembran en la chacra, de acuerdo con los saberes ancestrales de la nacionalidad A'í Cofán y promover la alimentación sana y el cuidado de la tierra.

Características y elementos del material: Tablero tridimensional con 24 espacios (orificios) para colocar los vegetales, 24 vegetales de madera y fieltro (yuca, papa china, rábano, cebolla perla, cebolla paiteña, zanahoria), 6 tarjetas con imágenes y nombres de los vegetales, 20 tarjetas con combinaciones para jugar, 1 seguro para tapa con imagen de hombre y mujer cofán, 1 jarra en fieltro.

Cómo usar el recurso:

1. Dominio del conocimiento

Escuchar y cantar una canción relacionada a la chacra, realizando movimientos con su cuerpo.

Responder a las preguntas: ¿Qué fruta te gusta? ¿Qué alimentos siembran tus padres en la chacra?

Salir del centro educativo para mirar, tocar y oler diferentes vegetales y plantas medicinales de la comunidad.

Preguntar a los miembros de la familia: ¿Qué vegetales se cultivan? ¿Qué plantas medicinales y alimenticias se cultivan? ¿Para qué sirve cada planta medicinal?

Tocar las texturas de los alimentos de la caja de la cosecha.

Contar los vegetales.

Nombrar los productos de la caja de la cosecha.

Describir las características de los alimentos: colores, formas, tamaños, otros.

Señalar las imágenes de los vegetales que se encuentran en las tarjetas. (Previamente el docente repartirá una tarjeta a cada niño y niña).

Nombrar qué elementos (agua, sol, tierra...) se requieren para la siembra.

2. Aplicación del conocimiento

El docente colocará la caja de la cosecha en el centro del grupo de los/as niños y niñas (podrán participar mínimo 2 y máximo 6) e introducirá los vegetales en cada orificio de manera aleatoria.

Repartirá una tarjeta a cada niño y niña, dirá que el objetivo del juego es completar la cosecha de los tres productos que tiene en la tarjeta. Debe asegurarse que los/as niños y niñas reconozcan las figuras que están en su tarjeta.

Las actividades que realizarán los/as niños y niñas durante el juego son las siguientes:

Imitar que deshiera algunos alimentos y riega agua en la chacra.

Sacar con los dos dedos (pinza digital) uno de los objetos de la caja. Si el producto que sacó está en la tarjeta, lo pone sobre ella.

Devolver el alimento a la caja si no es el que está en su tarjeta.

Esta actividad se realizará por turnos; ganará quien coseche, primero, todos los productos que tiene en su tarjeta; los demás continuarán jugando hasta que todos completen la cosecha.

Escuchar los beneficios de los vegetales y plantas en su salud, la explicación la dará el docente a través de mensajes. (ejemplo: el color de las frutas y verduras indica los diferentes nutrientes que tiene, (verde, rojo, amarillo, naranja, morado)).

3. Creación del conocimiento

Realizar plantaciones fuera del centro educativo, sembrar yuca y plátanos, cuidando el entorno natural.

Conclusiones

- El proyecto considera dotar a los educadores (docentes, padres y/o cuidadores) de recursos que expongan tangible e intangiblemente los principios de la Educación Intercultural Bilingüe y el pueblo A'i Cofán como son: el respeto y cuidado de la madre naturaleza; la persona, la familia y la comunidad, la lengua de las nacionalidades, el castellano como la relación intercultural, la vida sustentable, el conocimiento de otras culturas tanto en la teoría como en la práctica.
- El desarrollo de todos los materiales se realiza de la mano de expertos profesionales, sabios y la comunidad Cofán siguiendo los referentes del proceso participativo, con el fin de que los asuman como suyos y logren el impacto positivo deseado en la educación intercultural de la nacionalidad.
- Los materiales co-creados además de ser realizados con el enfoque metodológico y pedagógico de *Saberes del Ceibo*, tomaron en cuenta aspectos de diseño en forma, funcionalidad, ergonomía, materialidad y productividad del entorno Cofán siempre con enfoque sostenible y con proyección de durabilidad en el entorno.

- El diseño de los materiales considera el armado mediante procesos sencillos, ensambles con piezas durables, con despiece y peso adecuados para hacer posible la movilización de los recursos a los diferentes centros educativos.
- El desarrollo de los recursos encierra el diseño de los empaques para el material considerando que van a ser utilizados en los centros educativos y movilizadas a las casas de las familias que son componente fundamental en el desarrollo del proceso de enseñanza aprendizaje.
- El desarrollo de los productos posee un proceso de co-creación y validación durante todas las etapas, que se expone en el artículo que le antecede.

Referencias bibliográficas

- Modelo de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB), (2014). Cuaderno de Trabajo del Ministerio de Educación del Ecuador.
- Ministerio de Educación del Ecuador. (s.f.). Ingi andeni atesu' jechune manda'su khuan'gi aya'fangae atesu' jechu A'i Cofangae. <https://educacion.gob.ec/>
- Ministerio de Educación - Secretaría de Educación Intercultural Bilingüe, (2013). Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe - MOSEIB.
- Unicef, 2024. Guía de materiales lúdicos para la nacionalidad A'I Cofán.

Abstract: Education in the Ecuadorian state is focused on respecting the diversity of knowledge systems of each of the fourteen nationalities that take part in the teaching-learning process in educational centers nationwide. The national regulatory authority for education is the Ministry of Education, Sports, and Culture (MINEDEC), which oversees the Model of the Intercultural Bilingual Education System (MOSEIB). This model was developed by the Indigenous nationalities and peoples of Ecuador with the aim of safeguarding and ensuring the exercise of their right to preserve their knowledge systems and ways of knowing (MOSEIB, 2014).

In order to create genuinely intercultural educational ecosystems and to effectively embed MOSEIB within classroom practices, it is necessary to develop playful educational materials that are culturally close to each community. Such materials provide learning tools for activities, rituals, and forms of knowledge closely linked to community life and its worldview.

This research presents the outcomes of a project focused on the co-creation of playful educational resources, developed within the framework of the project *Consultancy Service for the Development of a Pedagogical Methodology for Early Childhood Care Based on the Wisdom of Indigenous Peoples or Nationalities in the Province of Sucumbíos*. This initiative was collaboratively carried out by the Secretariat of Intercultural Bilingual Education and Ethnoeducation of Ecuador (SEIBE), UNICEF, the Foundation for the Support of Sustainable Development of Ecuador (FADSE), and the A'i Cofán Dureno community.

Keywords: Pedagogical model - Methodology - Intercultural curriculum - Curriculum adaptation - Ethnoeducation - Teaching and learning - Didactic materials - Strategic design - Product design - Co-creation

Resumo: A educação no Estado equatoriano está orientada ao respeito à diversidade de saberes de cada uma das quatorze nacionalidades que participam do processo de ensino-aprendizagem nos centros educacionais em âmbito nacional. O órgão regulador da educação no país é o Ministério da Educação, Esporte e Cultura (MINEDEC), que dispõe do Modelo do Sistema de Educação Intercultural Bilingue (MOSEIB). Esse modelo foi elaborado pelas nacionalidades e povos indígenas do Equador com o objetivo de salvaguardar e garantir o exercício do direito à permanência de seus conhecimentos e modos de saber (MOSEIB, 2014).

Para a constituição de ecossistemas educacionais verdadeiramente interculturais e para a efetiva inserção do MOSEIB nas práticas de sala de aula, torna-se necessária a criação de materiais pedagógicos lúdicos culturalmente próximos a cada comunidade. Esses materiais possibilitam o uso de ferramentas de aprendizagem voltadas a atividades, rituais e saberes diretamente relacionados à vida comunitária e à sua cosmovisão.

A presente pesquisa apresenta os resultados do projeto de cocriação de recursos lúdicos, desenvolvido no âmbito do projeto *Serviço de Consultoria para o Desenvolvimento de uma Metodologia Pedagógica para a Criação na Primeira Infância com Base na Sabedoria dos Povos ou Nacionalidades Indígenas na Província de Sucumbíos*. A iniciativa foi realizada de forma colaborativa pela Secretaria de Educação Intercultural Bilingue e Etnoeducação do Equador (SEIBE), pela UNICEF, pela Fundação de Apoio ao Desenvolvimento Sustentável do Equador (FADSE) e pela comunidade Ai' Cofán Dureno.

Palavras-chave: Modelo pedagógico - Metodologia - Currículo intercultural - Adaptação curricular - Etnoeducação - Ensino-aprendizagem - Material didático - Design estratégico - Design de produtos - Cocriação
