



...
**DESCUBRE,
IMAGINA
Y CREA**
...



CON:
**SAI SABIDURÍA
ANCESTRAL INDÍGENA**



MaguaRED

Cultura y primera infancia en la web

SAI SABIDURÍA ANCESTRAL INDÍGENA

INFORMACIÓN GENERAL

- Autores: Grupo Sura S.A. y Colombia Games
- Formato: Juegos interactivos
- Duración: Libre
- Público: Padres y madres gestantes, niños y niñas de 0 a 6 años

AQUÍ ENCUENTRAS A SAI SABIDURÍA ANCESTRAL INDÍGENA EN MAGUARÉ

También puedes encontrar estos juegos interactivos en www.maguaré.gov.co y en el área de búsqueda puedes escribir **Sabiduría ancestral indígena**. ¡Con un click llegarás a estas divertidas actividades!

¿DE QUÉ TRATA SAI SABIDURÍA ANCESTRAL INDÍGENA?

Los juegos de **SAI Sabiduría ancestral indígena - Actividades infantiles** se basan en la iconografía, los objetos, la música, los lenguajes artísticos y las expresiones culturales de las comunidades indígenas Wayúu, Kogui, Kuna, Guambiana, Embera, Curripaco, Huitoto, Cuiba y Sikuani.

SAI Sabiduría ancestral indígena les propone a los niños observar imágenes y componer escenarios con los animales y la vegetación característicos de un territorio, identificar los sonidos de instrumentos musicales y oír canciones tradicionales, jugar con colores y símbolos, identificar objetos y armar parejas, y armar rompecabezas de mujeres y hombres de las comunidades indígenas. Además, contiene un glosario con imágenes dirigido a las familias, cuidadores y otros adultos para que aprendan y conversen con los niños sobre los elementos que conforman esta propuesta.

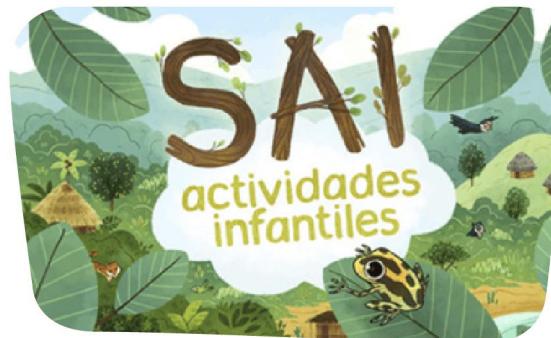
Maguaré cuenta con **SAI Sabiduría ancestral indígena** en dos versiones:

- **SAI Actividades infantiles** para ser utilizada en computadores fijos o portátiles.
- **SAI Actividades infantiles - app** para ser descargada en dispositivos móviles a través de las tiendas en línea.

Adicionalmente y de manera complementaria, está disponible la aplicación para dispositivos móviles **SAI Cuentos Mágicos de los Ancestros** con la que los niños podrán descubrir maravillosas escenas ambientadas en los diferentes ecosistemas habitados por comunidades indígenas en Colombia y descubrir la diversidad que cada comunidad se ha encargado de conservar para compartir con las nuevas generaciones.

¡IMPORTANTE!

Para que puedas sacar mayor provecho de este contenido es importante que escuches y veas previamente los juegos que compartirás con los niños, para conocer su contenido; de esta manera podrás articularlo con las actividades que quieran realizar en la casa, en el barrio o en cualquier otro entorno.



Cuando en MaguaRED hablamos de los bebés, los niños, los hijos, los cuidadores, los papás, los profesores... ¡También estamos hablando de las bebés, las niñas, las hijas, las cuidadoras, las mamás y las profesoras!

¿QUÉ PODEMOS HACER CON ESTE CONTENIDO?

Estas actividades sugeridas están dirigidas a padres, agentes educativos y cuidadores en general. Compartimos contigo una serie de propuestas de experiencias para recrear, inspirar, adaptar o implementar de acuerdo con los intereses, gustos y características de los niños de primera infancia, de sus familias y de sus comunidades. El fin es favorecer los vínculos afectivos y la comunicación al compartir un tiempo de diversión y exploración en diversos espacios: los hogares, los entornos escolares y en el espacio público.

SAI Sabiduría ancestral indígena promueve en los niños de primera infancia el conocimiento de la diversidad cultural de Colombia.

Desde muy temprano los niños están en capacidad de comprender y dotar de sentido el respeto y el reconocimiento de diferentes culturas, con sus creaciones y expresiones.

ACTIVIDAD 1: CREA CON ARCILLA

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | CORPORAL Y ESCÉNICA | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL



La arcilla es considerada por muchas comunidades indígenas como una manifestación de la Madre, por ser parte de la tierra. Son innumerables los objetos elaborados en cerámica, para toda clase de usos. En sus formas contienen geometrías sagradas, narran mitos de origen y representan animales, plantas y prácticas cotidianas.

La expresión cultural de la cerámica y los mitos de origen de algunas comunidades indígenas se conjugan en el juego de pintura facial, artesanías y arte rupestre para crear experiencias de creación e imaginación con arcilla.

En principio, invita a los niños a explorar de manera autónoma la aplicación. Luego muéstrales algunos usos de los elementos que la componen, por ejemplo, del pincel para colorear, el borrador, los círculos de colores, etc.

Invítalos a interpretar los símbolos de cada uno de los recursos: que identifiquen sus formas, los describan y compartan sus puntos de vista sobre lo que creen que significan. También puedes conversar con ellos sobre las historias que cuentan las geometrías o símbolos de los rostros y las grafías en las rocas.

Después de jugar con la aplicación, motiva a los niños a reconocer la arcilla: su textura, su olor, su temperatura y a amasarla y ablandarla con las manos. Ahora, déjalos crear sus propias figuras. Guía la experiencia: que vean primero con el pensamiento lo que quieren moldear, para que luego tome forma en la arcilla lo que imaginaron.

Esta experiencia con la arcilla es una oportunidad para el encuentro entre niños de primera infancia y gentes mayores de comunidades indígenas o autoridades espirituales (mamos, taitas, jaibanás). El sentido es conocer mitos de origen e historias de ancestros. La narración oral, la memoria y la cultura motivarán las creaciones de la primera infancia.



Muchas comunidades indígenas crean instrumentos sonoros que acompañan las danzas rituales en sus ceremonias. Por ejemplo, sonajeros para los pies elaborados con semillas, que resuenan al bailar y alejan a los malos espíritus. También elaboran con madera bastones de mando (símbolos de identidad y autoridad), a los que se les agregan los sonajeros para moverlos al compás del sonido.

Inspirado en estas expresiones culturales, el Juego musical de **SAI Sabiduría ancestral indígena**, que reúne canciones tradicionales de los indígenas colombianos, nos propone muchas posibilidades para los niños de primera infancia.

Una de ellas son los sonajeros, juguetes que se pueden llevar en las muñecas y los tobillos, o se pueden sujetar en algún soporte. Para los bebés más pequeños puedes coser dos cascabeles sobre un par de medias. Asegúrate de que las puntadas queden bien apretadas y firmes. O bien, con poliéster o fieltro se puede elaborar una manilla o banda para sujetar en una muñeca o un tobillo. Envuelve los cascabeles en bolsitas de tela de textura suave y cóselas muy bien con hilo sobre la manilla o banda.

También se pueden elaborar con el fieltro figuras geométricas, como triángulos y círculos, o muñecos pequeños, y en su interior poner los cascabeles o las semillas para luego coserlos firmemente a mano.



Para las mujeres embarazadas, y para niños y niñas desde el primer año hasta los seis, las manillas o bandas sonajeras son una oportunidad de jugar con el sonido y el movimiento.

Pueden elaborarse, de acuerdo con la tradición de muchas comunidades indígenas, con las semillas llamadas ojos de ternero o chirillas, que producen diversos sonidos. Con cabuya o con lana se amarran en los tobillos o en las muñecas. Reproduce las canciones tradicionales del “**Juego musical**” e invita a los niños a sentir la música, moverse y recorrer caminos de colores que previamente puedes elaborar con figuras y símbolos (puedes ver ejemplos en el juego de pintura de **SAI Sabiduría ancestral indígena**). Proponles a los niños que marquen el ritmo de la música golpeando el suelo con los talones.

ACTIVIDAD 3: ¿DÓNDE VIVEN LOS DEMÁS, DÓNDE VIVIMOS?

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | CORPORAL Y ESCÉNICA | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL



El lugar donde viven los niños forma parte de sus vidas. Es allí donde juegan, crecen y se relacionan con los demás. Conocerlo, descubrir su historia y sus personas, los ayuda a sentirse parte de él y seguros de que cuentan con lugares propios y gente cercana. Les permite ir tomando conciencia del mundo que los rodea.

Explorar los ecosistemas nos lleva a descubrir los lugares en los que viven algunas de las comunidades indígenas de Colombia. Cuando los niños tengan la oportunidad de interactuar con esta actividad del juego, irán mirando y reconociendo los diferentes ambientes y los seres que habitan allí. Si el niño no conoce algún elemento, puedes guiarlo diciendo cómo se llaman y si tienen algún sonido onomatopéyico para que los recuerden mejor.

También con tu ayuda, se realizan preguntas que ayuden a identificar los elementos característicos de cada ecosistema como ¿qué es esto?, ¿de qué color es?, ¿será que está haciendo frío o calor?, ¿es de día o de noche?, etc. Luego, nos podemos preguntar ¿y las personas? Entonces resulta interesante imaginar qué personas pueden vivir allí, y teniendo en cuenta el clima que se observa, qué ropa usarán o qué comerán. Este ejercicio de indagación se puede completar con los elementos del glosario que se encuentra en la última opción del menú de la aplicación. Y con esta información se puede confirmar o corregir lo que dicen los niños.

Luego, se puede traer esta actividad a las experiencias y vivencias propias al explorar y representar el lugar donde viven los niños. Se puede realizar una salida para explorar los alrededores e identificar elementos claves y guiar por medio de preguntas como ¿dónde estamos?, ¿qué hay?, ¿cómo son las casas, las calles?, ¿cómo son las personas?, ¿hay plantas y árboles?. Y también recoger algunos elementos característicos del ambiente, sin dañar la naturaleza.

Sugerimos la consulta y uso de la [Audioteca de Agua Viento y Verdur](#) que se encuentra en todas las bibliotecas públicas y salas de lectura De Cero a Siempre del país. Allí encuentran paisajes sonoros de diversos entornos que habitan las comunidades indígenas y que pueden servir para recrear y ambientar sonoramente el aula. Los niños pueden imaginar los espacios donde viven otros niños, a través de los sonidos.

Posteriormente, de manera individual o grupal, se motiva a que representen lo que han visto y escuchado de manera gráfica, usando diversos elementos y de manera libre.

¿Sabías que...?

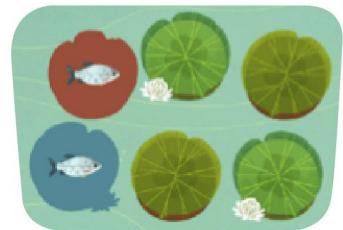
El interés por los grafismos y por la creatividad de los pueblos indígenas motivó en 2012 la publicación del libro [Lenguaje creativo de etnias indígenas de Colombia](#), con la coordinación de Cecilia Duque. Fue precisamente este libro la inspiración para la creación de Sabiduría Ancestral Indígena, con la intención de llevarles este contenido cultural a los niños de Colombia.

ACTIVIDAD 4: ENCUENTRA LAS PAREJAS

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | CORPORAL Y ESCÉNICA | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL

Los juegos de encontrar parejas retan a los niños a concentrarse y a ejercitarse su memoria. Es importante que un adulto acompañe estos juegos.

¿Y qué tal si después de jugar con la aplicación les propones a los niños a crear su propio juego de parejas?. Se pueden usar objetos con características comunes, por ejemplo, pares de zapatos, sandalias, medias y guantes. Se cubren los objetos con telas y cada participante tiene un turno para escoger qué tela se levanta y encontrar la pareja.



Si es un grupo grande de niños, se pueden hacer un juego de parejas utilizando su cuerpo. Las parejas de niños, buscan algún objeto, o lo dibujan y crean (debe ser idéntico el uno del otro) y lo sostienen o se lo pegan al cuerpo. Otra opción es que por parejas, definan un movimiento, mueca o sonido.

Una vez lo tengan listo, lo esconden y se forman en una fila. Un niño o un grupo de niños será el encargado de encontrar las parejas. Para esto, como sus compañeros están de espaldas a él, debe elegir y tocar a una persona para que se dé vuelta. Al darse la vuelta, muestra o realiza el sonido o movimiento predeterminado. El observador mira bien y luego elige a otra persona. Si no encuentran la pareja, los niños deben volver a voltearse y así se van eligiendo hasta que se encuentren las parejas. Cuando se forme el par, ellos quedan mirando hacia el frente y el juego se acaba cuando todos los participantes se den vuelta.

Recuerda que...

- El Ministerio de Cultura busca contribuir al desarrollo integral de los niños de cero a seis años promoviendo su ejercicio de los derechos culturales e incentivando que las propuestas dirigidas a la primera infancia cuenten con un enfoque diferencial.
- La escucha es una de las primeras experiencias de todo ser, incluso se vive desde el vientre materno. Los recién nacidos reconocen las voces de su familia, y principalmente la de su madre. Los juegos sonoros y la interacción con instrumentos musicales enriquecen esta experiencia.
- La diversidad humana se manifiesta en las lenguas, cantos, arrullos, rondas, músicas y todo tipo de expresiones artísticas de cada comunidad o cultura y también en sus costumbres y prácticas de crianza.
- El Ministerio de Educación explica, en el documento Sentido de la educación inicial, que “los grupos étnicos cuentan con una serie de características culturales que los definen como tales, que los hacen comunidad y grupo y que les permiten diferenciarse de los otros; sus tradiciones, cosmovisiones y cosmogonías configuran prácticas culturales que se instauran en la relación cotidiana con niñas y niños. Así, la variabilidad cultural pone de manifiesto maneras distintas de vivir, pensar, actuar y sentir por parte de las comunidades indígenas, afrocolombianas, raizal, palenquera y Rrom. Cabe señalar que las diferencias culturales y étnicas no deben pensarse desde la generación de escenarios exclusivos en donde solo pueden participar las niñas y los niños pertenecientes al grupo étnico; por el contrario, la apuesta de la educación inicial es por adelantar procesos interculturales que favorezcan el reconocimiento de sí mismos para avanzar en el reconocimiento del otro”.

ACTIVIDAD 5: CREA CON ARCILLA (Para madres gestantes)

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | CORPORAL Y ESCÉNICA | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL

Puedes concentrar la atención de las madres gestantes en identificar, en los recursos del “**Juego de pintura facial, artesanías y arte rupestre**”, las figuras con formas en espiral, que en muchas comunidades indígenas están asociadas al origen y al inicio de la vida, a los ciclos de la creación y al fluir de la existencia. (El cordón umbilical tiene formas espiraladas, y asimismo las cadenas del ADN humano). En lo posible, comparte imágenes de cerámicas indígenas inspiradas en la gestación, el parto y la crianza.

Puedes ambientar la actividad con los recursos sonoros del Juego musical o con los videos musicales en lenguas nativas que encuentras en Maguaré: “**Putunkaa serruma**”, “**Se fue el sol**” o “**Saludo bonito**”. Motiva a las mujeres a que cierren los ojos, a que muevan su cuerpo sintiendo la música; oriéntalas para que toquen su vientre, le hablen a su bebé y lleven las manos sobre sus senos.

Luego, entrégales la arcilla y pídeles que la reconozcan con todos los sentidos: que la huelan, sientan su textura y su temperatura, observen sus colores y hasta que la saboreen un poco. Pídeles que cierren los ojos y así amasen la arcilla. Motívalas a crear con ella, considerándola una manifestación de la Madre Tierra. Hazles notar que primero se crea con el pensamiento lo que se quiere moldear, y luego se le da forma en la arcilla.

Puedes sugerir crear un cuenco, representación de su matriz o útero, que contiene la vida de su bebé. Otra opción es crear en arcilla sus senos, representación de la leche materna, como alimento esencial que esperan esté disponible para sus bebés.

ACTIVIDAD 6: ROMPECABEZAS

AUDIOVISUAL | PLÁSTICA | CORPORAL Y ESCÉNICA | ORAL, ESCRITA Y LITERARIA | MUSICAL

Acompaña a los niños a armar algunos de los rompecabezas de **SAI Sabiduría ancestral indígena**. Invítalos, primero, a desplazar las piezas libremente, para que exploren las posibilidades de movimiento en la aplicación.



Si es posible, proyecta la pantalla en una pared e invítalos a que seleccionen una pieza tocándola, y a que la sigan adonde se mueva. De esta manera eres tú quien propone los desplazamientos: saltar para alcanzar la pieza, agacharse mientras pasa o correr de un lado al otro. Al final, completen el rompecabezas con las indicaciones de dirección y movimiento de los niños. Habla con ellos de lo que ven, qué es, dónde, qué colores tiene, qué creen que está haciendo el personaje, etc.



El cierre de esta experiencia puede consistir en observar las características de los vestidos de las mujeres que figuran en los rompecabezas. De ser posible, muéstrales a los niños algunas fotografías de tejidos de mochilas, ropas, etc., por ejemplo, las molas de los kunas, las mantas y chinchorros de los Wayúu, las mochilas de los Kogui y la cestería de los Okaina. Recuerda que muchas de estas comunidades indígenas cuentan la historia y memoria de su cultura por medio de sus objetos.

Después de mostrarles estos diseños y figuras, invita a los niños a dibujar, pintar o colorear con diferentes materiales los que más llamaron su atención. Motívalos a recrear de manera autónoma lo que vieron.

RECURSOS COMPLEMENTARIOS

- Seguros Sura Proyecto SAI Sabiduría ancestral Indígena. [Arte y cultura](#) y [Aplicaciones que rescatan la sabiduría ancestral indígena de Colombia](#).
- [Lenguaje creativo de etnias indígenas de Colombia. Pueblo Kogi](#).
- [Los niños colombianos viven sus raíces por medio de SAI](#).
- Ministerio de Educación Nacional. [El arte en la educación inicial](#).
- Ministerio de Educación Nacional. [Sentido de la educación inicial](#).
- Vinasco, Leandro. "Uitoto". En Instituto Caro y Cuervo. [Portal de lenguas de Colombia](#).

CON RESPECTO A LAS IMÁGENES

Estas sugerencias de uso de los contenidos de **Maguaré** son gratuitas y tienen un carácter educativo y cultural. A continuación reseñamos las imágenes que aparecen en este documento y que son distintas a las particulares de los contenidos de **SAI Sabiduría ancestral indígena - Actividades infantiles**:

- Pasándolo Pipa. [Día del sonido: pulsera cascabelera](#).
- Sura. [Arte y Cultura](#).



≡ DESCUBRE, IMAGINA Y CREA ≡



MINCULTURA



GOBIERNO
DE COLOMBIA



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA



MaguaRED
Cultura y primera infancia en la web

