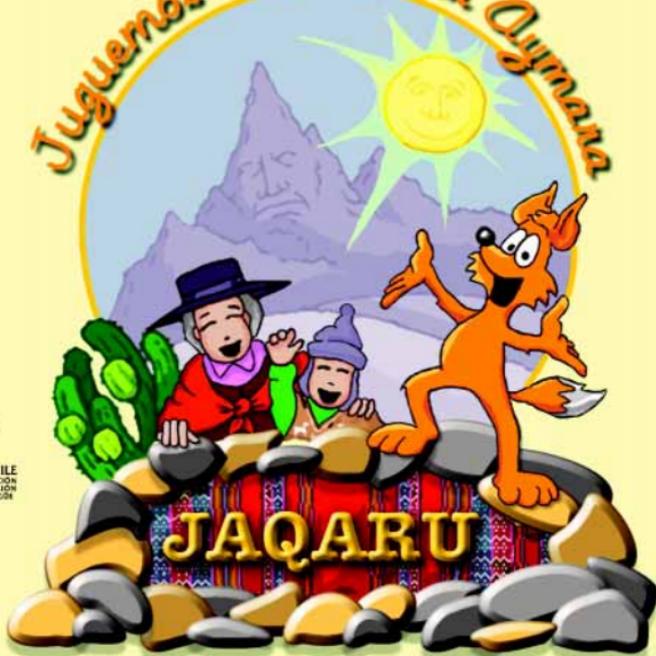


Juguemos a aprender Aymara



GOBIERNO DE CHILE
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN
INTERCULTURAL BILINGÜE



Ministerio de Educación
Universidad de la Frontera

Software de Apoyo a la Lengua Aymara



Presentación General

"Jaqaru, juguemos a aprender Aymara" es un recurso didáctico digital orientado a introducir la Educación Intercultural Bilingüe en las Escuelas Básicas de Chile y más específicamente a apoyar el fortalecimiento de la Lengua Aymara, en alumnos del Nivel Básico 1 de la Primera Región.

El software se estructura como una historia interactiva, en la cual se proponen, en grado creciente de dificultad, un conjunto de actividades de aprendizaje que el alumno debe desarrollar. Desde el punto de vista curricular, se pretende que estas actividades sean motivadoras, significativas y presentadas dentro de un contexto; apoyadas de recursos multimedia que inviten al usuario a la ejecución de una o más tareas que estimulen el desarrollo de habilidades y destrezas, cognitivas, motrices, y sicosociales, sin descuidar los objetivos transversales de gran pertinencia en el tema de la interculturalidad. La historia del software

se desarrolla en tiempo presente, a través de la interfaz de un Mapa Geográfico del Norte de Chile, donde habita el Pueblo Aymara y en el cual se diferencian claramente cuatro zonas de relieve: la costa con



La Ciudad, El Valle y Desierto, La Precordillera y El Altiplano.

El software presenta un viaje por las zonas mencionadas, donde una abuela llamada "Awicha Justina", una mujer típica Aymara, llega a la ciudad a visitar a su familia e invita a su nieto "Katari" para que la acompañe en el viaje de regreso a la Precordillera, lugar donde ella vive junto al resto de su familia. Katari es un niño de 7 años que vive en



una ciudad del norte, es de origen Aymara y tiene gran inquietud por conocer sobre sus raíces. En el viaje que realizan la abuela y su nieto, visitan muchos lugares entretenidos, interactuando de tal modo que logran conocerse y aprender el uno del otro.



Junto a Awicha Justina y a Katari aparece un personaje típico de la mitología Aymara, Qamaqi el zorro. Este personaje pícaro y sagaz tiene la función de acompañar al usuario durante la navegación y ayudarlo en el desarrollo de las actividades de aprendizaje.

El recurso, además de las actividades, incluye un espacio de información Aymara que contiene un Glosario de Términos, El Grafemario Unificado, Orientaciones Pedagógicas y un conjunto de dibujos y fotos que el usuario podrá revisar e imprimir.

Esta herramienta metodológica plantea la interacción del alumno con o sin la supervisión continua del profesor, considera la propuesta globalizadora de La Reforma, por cuanto promueve la realización de actividades pertinentes que integran diferentes áreas del currículum.



Jaqaru, quiere decir "Lengua Humana". El idioma Aymara es la Lengua de los pobladores que radican en los Andes; hoy repartidos en tres países: Chile, Perú y Bolivia. Esta riqueza cultural milenaria existe desde hace 500 años y aún mantiene viva su identidad cultural y lingüística. El Aymara es un idioma y no un dialecto porque posee una gramática y sus correspondientes reglas. En su estructura intervienen gran cantidad de sufijos los cuales pueden además agruparse, así, una palabra traducida al castellano puede resultar toda una oración.



Objetivos del Software

2.1.- OBJETIVO GENERAL

- Promover en niños de NB1 de las Escuelas de la 1ª Región de Chile, la valoración y aceptación de la Lengua y Cultura Aymara.

2.2.- OBJETIVOS INTERCULTURALES

- Constituirse como un Material Educativo Intercultural Bilingüe destinado a apoyar el acercamiento y la valoración de dos culturas coexistentes.
- Desarrollar las habilidades de escuchar, memorizar, y reproducir elementos de la tradición oral Aymara, como una forma de contribuir al conocimiento y la valoración de las costumbres y formas de vida de este pueblo. (Diálogos, cuentos, canciones, poesías y adivinanzas).

2.3.- OBJETIVOS ORIENTADOS AL DESARROLLO DE HABILIDADES

- Desarrollar habilidades relacionadas con la percepción y discriminación auditiva y visual.
- Estimular nociones relacionadas con la orientación espacial y orientación temporal.
- Ejercitar habilidades de coordinación óculo manual o visomotora.
- Motivar el aprendizaje a través del juego y la exploración.
- Integrar elementos como: texto, voz, música, imágenes y animaciones, para capturar la atención del niño desde distintas áreas de destreza.
- Promover el aprendizaje individual, sin control de tiempo, retroalimentando automáticamente, a través estímulos de felicitación frente a los aciertos o indicaciones que sugieren volver a intentarlo.





Público Objetivo

2.4.- OBJETIVOS TRANSVERSALES

- Reconocer y valorar las bases de la identidad Aymara en su ambiente.
- Formar alumnos y alumnas capaces de respetar las culturas, tradiciones e identidad del Pueblo Aymara.
- Fomentar el respeto por la diversidad étnica.

- Profesores y profesoras del Nivel Básico 1. Como un recurso didáctico que apoya el desarrollo de objetivos curriculares a través de la incorporación del tema Intercultural en La Escuela.
- Alumnos y alumnas de Nivel Básico 1 (entre 6 y 8 años). Como recurso de motivación, que en forma paralela al currículum tradicional, estimula y potencia el uso de la Lengua Aymara, la valoración de las costumbres de este pueblo, la identificación de su cultura y el respeto por todas las etnias originarias de nuestro país.





Objetivos y Contenidos Curriculares y Etnoculturales

A continuación se presenta el conjunto de Objetivos y Contenidos Curriculares y Etnoculturales que se abordan en las diferentes actividades del software:

ACTIVIDADES EDUCATIVAS	ÁMBITO CURRICULAR		ÁMBITO CULTURAL AYMARAS	
	OBJETIVOS	CONTENIDOS	OBJETIVOS	ETNOCONTENIDOS
La Ciudad				
La Casa	<ul style="list-style-type: none">• Identificar los miembros del grupo familiar.	<ul style="list-style-type: none">• La Familia	<ul style="list-style-type: none">• Conocer los nombres de cada miembro del grupo familiar en Aymara.	<ul style="list-style-type: none">• Vocabulario básico relacionado con la familia: padre, madre, hermana, abuelo, bebé.
El Agro o Mercado	<ul style="list-style-type: none">• Identificar alimentos de consumo habitual	<ul style="list-style-type: none">• Los Alimentos	<ul style="list-style-type: none">• Conocer los nombres de algunos alimentos en Aymara	<ul style="list-style-type: none">• Alimentos: Huevo, charqui, tuna, pescado, papa, maíz, queso y tomate
La Escuela	<ul style="list-style-type: none">• Identificar elementos característicos de la sala de clases	<ul style="list-style-type: none">• La escuela y la sala de clases	<ul style="list-style-type: none">• Conocer los nombres en Aymara de algunos elementos o dibujos que están en la sala de clases.• Promover el conocimiento de la Cultura Aymara en la escuela y la vigencia de su Lengua como legado cultural.	<ul style="list-style-type: none">• Elementos y dibujos de una sala de clases contextualizada: Bolso, gorro, zampoña, vicuña, chacra, jarrón, manta.• Importancia de la Cultura Aymara en la escuela y la vigencia de su Lengua como legado cultural.



ACTIVIDADES
EDUCATIVAS

ÁMBITO CURRICULAR
OBJETIVOS CONTENIDOS

ÁMBITO CULTURAL AYMARA
OBJETIVOS ETNOCONTENIDOS

El Valle y Desierto

La Chacra	<ul style="list-style-type: none">• Completar los pasos o etapas necesarias para realizar una receta	<ul style="list-style-type: none">• Receta Típica	<ul style="list-style-type: none">• Conocer los ingredientes de una receta típica del Pueblo Aymara	<ul style="list-style-type: none">• Ingredientes de una comida Típica Aymara: ajos, papas, maíz, juyra (hoja verde de la quinoa), grasa
El Pucara	<ul style="list-style-type: none">• Establecer relación de semejanza entre figuras• Conocer los números del 1 al 10	<ul style="list-style-type: none">• Formas y figuras• Números Naturales del 1 al 10	<ul style="list-style-type: none">• Conocer los Números en Aymara del 1 al 10• Conocer y valorar los Pucaras como elementos del legado cultural Aymara	<ul style="list-style-type: none">• Números en Aymara del 1 al 10• Expresiones artísticas del Mundo Aymara costumbres y creencias, geografía local
El Cactus	<ul style="list-style-type: none">• Conocer el mecanismo de adaptación de algunos seres vivos, al medio en que viven	<ul style="list-style-type: none">• El cactus y el agua	<ul style="list-style-type: none">• Importancia del agua para el Pueblo Aymara	



ACTIVIDADES
EDUCATIVAS

ÁMBITO CURRICULAR
OBJETIVOS CONTENIDOS

ÁMBITO CULTURAL AYMARA
OBJETIVOS ETNOCONTENIDOS

La Precordillera

La Casa	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los diferentes miembros de una familia y los roles o funciones que cumplen dentro de ésta 	<ul style="list-style-type: none"> • La Familia y sus roles 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los miembros de una familia típica y sus roles • Conocer y valorar la importancia del trabajo comunitario en la familia Aymara 	<ul style="list-style-type: none"> • Nombres de algunos miembros del grupo familiar en Aymara: abuelo, madre, padre, hermano, hermana, bebé • Costumbres y actividades tradicionales
Los Corrales	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los diferentes hábitats del entorno natural próximo. • Relacionar animales del entorno natural próximo con el hábitat al cual pertenecen 	<ul style="list-style-type: none"> • Los Animales y su hábitat 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los nombres de algunos animales en Aymara • Conocer elementos del entorno: Flora y Fauna 	<ul style="list-style-type: none"> • Nombres de algunos animales en Aymara: sapo, zorro, huemul, cóndor, perro, gallina, llamo • Geografía local: flora y fauna
Las Terrazas	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las partes de una planta 	<ul style="list-style-type: none"> • Las partes principales de la planta de papa 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los nombres de las partes de la planta en Aymara • Reconocer «Las terrazas» como una forma tradicional de riego y de cultivo del Pueblo Aymara 	<ul style="list-style-type: none"> • Partes de una planta de papa: hojas, tallo, frutos, raíz, flores • Agricultura: Costumbres y actividades tradicionales

ACTIVIDADES

ÁMBITO CURRICULAR

ÁMBITO CULTURAL AYMARA

EDUCATIVAS

OBJETIVOS

CONTENIDOS

OBJETIVOS

ETNOCONTENIDOS

El Altiplano

El Bofedal	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer especies animales que habitan la zona altiplánica de nuestro país y sus características 	<ul style="list-style-type: none"> • Los animales del altiplano y sus distintos tipos de cubierta 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los nombres de algunos animales y de su cubierta, pertenecientes a la zona altiplánica en Aymara • Conocer elementos del entorno: Flora y Fauna local 	<ul style="list-style-type: none"> • Nombres de los animales: Lagarto, pez, ñandú, flamenco, vicuña y vizcacha. Los nombres de las cubiertas: Plumas, lana, pelo y escamas • Geografía local: flora y fauna
Los Artesanos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar colores • Identificar algunas prendas que se confeccionan con lana 	<ul style="list-style-type: none"> • Los colores Elementos del vestuario 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los nombres de algunos colores en Aymara • Conocer los nombres de algunas prendas que se confeccionan con lana en Aymara • Conocer una actividad artística típica del Pueblo Aymara 	<ul style="list-style-type: none"> • Los colores: rojo, café claro, verde azul y amarillo • Los nombres de las prendas: Falda, gorro, manta, bolso, chomba • Costumbres y actividades tradicionales, expresiones y manifestaciones artísticas: artesanía en lana
El Carnaval	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer una celebración típica de un pueblo originario de nuestro país 	<ul style="list-style-type: none"> • Celebración del Carnaval 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los principales aspectos y características de la celebración llamada «La Anata» o «El Carnaval» 	<p>Celebraciones típicas del Pueblo Aymara</p>



5

Estructura del Software

El software se inicia con una pantalla de presentación del producto y sus personajes, a continuación se accede a una página que muestra un Mapa Geográfico del Norte de Chile, en el cual se diferencian claramente cuatro zonas de relieve o ambientes:

La Ciudad, **El Valle y Desierto**,
La Precordillera y **El Altiplano**.



Desde el ambiente de **La Ciudad** se puede acceder a las siguientes actividades educativas:

- 🍌 **La casa:** donde el usuario podrá conocer a la familia de Katari.
- 🍌 **La escuela:** donde se muestra la sala de clases donde estudia Katari.
- 🍌 **El agro o mercado:** donde se muestra un lugar típico donde Katari y su abuela realizan algunas compras para el viaje.



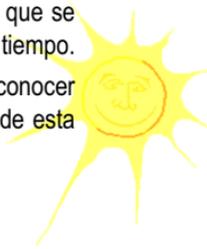
Desde el ambiente del **Valle - Desierto** se puede acceder a las siguientes actividades educativas:



La siembra: donde unos amigos invitan a Katari a cocinar una receta típica.

El Pucara: donde se conoce una construcción típica y además se le invita a reconstruir una pared que se ha deteriorado con el paso del tiempo.

El cactus: donde se podrá conocer el mecanismo de adaptación de esta planta al clima desértico.





Desde el ambiente de la **Precordillera** se puede acceder a las siguientes actividades educativas:

- **Los corrales:** donde el usuario deberá ubicar algunos animales en el hábitat que les corresponde.
- **Las terrazas:** donde es posible conocer un sistema de cultivo y de riego típico de los Aymaras e identificar las partes principales de una planta.
- **La casa y la familia:** donde el usuario conoce la familia de Awicha Justina y las funciones que realizan sus miembros en beneficio del grupo.





Desde el ambiente del **Altiplano** se puede acceder a las siguientes actividades educativas:



Los bofedales (especie de pantanos): donde el usuario podrá conocer especies animales que viven en el altiplano e identificar y ubicar correctamente las cubiertas respectivas de cada uno de ellos.

Los artesanos: donde se puede conocer el proceso de elaboración de la lana, y también se podrá aprender algunos colores.

El carnaval: donde el usuario podrá conocer una de las festividades típicas del Pueblo Aymara.



El recurso educativo además incorpora un espacio de información al cual puede accederse desde cualquier pantalla o ambiente. Está representado por una «chuspa» o «bolso típico» en el cual el usuario puede encontrar la siguiente información complementaria:



Orientaciones

Un conjunto de Orientaciones Pedagógicas.

El Grafemario Unificado para la Lengua Aymara, con apoyo visual y auditivo.

Vocales
Consonantes

Glosario

Un Glosario de Términos con apoyo visual y auditivo.

Un conjunto de dibujos, láminas con paisajes y fotos.

Dibujos
Paisajes
Fotos



6

Navegación del Software

Para recorrer el software se usa un conjunto de recursos gráficos, tanto en la interfaz como a través de botones. A continuación se presenta un detalle de cada uno de ellos:

La Chuspa: permite ingresar directamente al espacio de información donde se encuentran un Glosario de Términos, El Grafemario Unificado para la Lengua Aymara, Orientaciones Pedagógicas y un conjunto de dibujos, láminas y fotos.



Orejas del Zorro: permite escuchar información de ayuda, para cada ambiente y actividad educativa.



El Bus: permite acceder directamente a la siguiente actividad educativa o zona geográfica de relieve.



Parlante: permite escuchar la locución de la palabra o párrafo seleccionado en Lengua Aymara.

Botón de Mapa: da acceso directo al mapa geográfico que presenta las cuatro zonas de relieve: Ciudad, Valle - Desierto, Precordillera y Altiplano.



Botón de Volver: permite volver desde una actividad educativa a la zona de relieve que corresponde.



Botón de Imprimir: permite imprimir láminas, documentos o dibujos presentes en los diferentes ambientes del software.



Flecha Avanzar: en el espacio de información, permite avanzar a la siguiente página de un documento o recorrer los dibujos y fotografías.



Botón de Salir: permite salir automáticamente del software.



Flecha Retroceder: en el espacio de información, permite retroceder a la siguiente página de un documento o recorrer los dibujos y fotografías.



Botón de Créditos: permite conocer las personas e instituciones que participaron de la creación y desarrollo del software



Botón de Información: permite tener acceso a una introducción de la historia del software.





Orientaciones Pedagógicas y Metodología de uso

PARA EL PROFESOR

El software «Jaquaru, juguemos a aprender Aymara» está diseñado principalmente para que estudiantes puedan utilizarlo sin contar necesariamente con el apoyo y supervisión del profesor, ésto debido a que los docentes en su mayoría no son hablantes de la Lengua Aymara y en muchos casos tienen un origen cultural diferente al de sus alumnos. Bajo esta perspectiva, el recurso promueve un trabajo dual o grupal, como una forma de otorgar protagonismo a aquellos niños más cercanos a la cultura Aymara y también para acercar las diferentes culturas que habitan en Chile.

Desde el punto de vista pedagógico la Reforma Educacional Chilena promueve un cambio en el rol del profesor, orientándolo a constituirse en un facilitador de los aprendizajes, bajo esta premisa la efectividad en el uso del software depende en gran medida de las acciones que tome el profesor en su utilización.

A continuación se propone un conjunto de acciones que el profesor debiera desarrollar al utilizar el software con sus alumnos:

- Presentar el programa, explicar su objetivo y motivar su uso.
- Presentar las actividades a desarrollar y explicar su intencionalidad.
- Entregar instrucciones y observar el desarrollo de las actividades.
- Mediatizar la interacción entre el conocimiento y los niños.
- Evaluar el desarrollo de las actividades y el logro de objetivos.

Además en forma paralela y complementaria a la utilización del software se le sugiere al profesor:

- Planificar actividades como proyectos de aula, salidas a terreno, visitas a museos o lugares sagrados, etc.

- Interesar y atraer a sus alumnos a las temáticas presentadas en el software e invitarlos a participar activamente en el rescate cultural que se promueve.
- Diseñar actividades orientadas al desarrollo de Objetivos Transversales.



PARA EL ALUMNO

El uso normal del software promueve que el alumno desarrolle un conjunto de acciones específicas tales como:

- Identificar los miembros del grupo familiar.
- Conocer alimentos de consumo habitual.
- Identificar elementos característicos de la sala de clases.
- Identificar la estructura de una receta típica y completarla.
- Establecer relación de semejanza entre figuras.
- Conocer los Números del 1 al 10.
- Conocer el mecanismo de adaptación del cactus al medio ambiente en que vive.
- Reconocer los diferentes miembros de una familia típica y los roles o funciones que cumplen dentro de ésta.

- Relacionar animales del entorno natural próximo con el hábitat al cual pertenecen.
- Conocer las partes de una planta.
- Conocer especies animales que habitan la zona altiplánica de Chile y sus características.
- Identificar algunos colores
- Identificar algunas prendas que se confeccionan con lana.
- Conocer una celebración típica de un pueblo originario de nuestro país.

Se sugiere que en forma complementaria y paralela a cada tarea específica, los alumnos, motivados por el profesor, realicen algunas actividades generales como:

- Explorar y observar libremente cada página, descubriendo los elementos que ahí aparecen.
- Contestar a preguntas específicas en relación a lo observado.

- Describir las láminas, los objetos y personajes que aparecen en ellas, hacer comentarios, emitir opiniones y narrar experiencias en relación a ellas.
- Leer y escuchar nombres de diversos elementos en Español y en Aymara.
- Imprimir las láminas que se deseen y realizar actividades como: pintar, crear diálogos, crear un diario mural, etc.
- Escuchar las palabras que aparecen en las láminas y reproducirlas.
- Aprender diversos elementos de la tradición oral Aymara tales como: diálogos, canciones, adivinanzas, versos, etc.



EJEMPLO DE PLANIFICACIÓN

Como una forma de apoyar el uso educativo del software, a continuación se presentan un ejemplo de planificación para la actividad de la Familia en la Ciudad:

Nombre de la Actividad:

¡Conozcamos los miembros de la familia!

Nivel Educativo:

NB1, específicamente 1º Año Básico

Subsectores de Aprendizaje:

Lenguaje y Comunicación, Comprensión del Medio Natural Social y Cultural y Educación Artística.

Contendidos:

- Expresión oral
- Expresión plástica
- La familia y sus miembros

Tiempo Aproximado:

30 minutos



Objetivo Curricular:

«Identificar los principales miembros del grupo familiar»

Actividades:

- Formar grupos de tres a cuatro niños alternando el uso del mouse.
- Explorar libremente la actividad de la familia ubicada en el ambiente de la ciudad, descubriendo los elementos activos presentes en la pantalla.
- Comentar en el grupo lo que ven y escuchan.
- Contestar a preguntas en relación a lo observado, tales como:
 - ¿Qué dice la canción de la abuela?
 - ¿Qué está haciendo la mamá?
 - ¿Cuántos miembros tiene esta familia?
 - ¿Quién tiene una abuela que sepa hablar Aymara?
 - ¿Porqué es importante la familia?
 - ¿Quién puede describir esta lámina?
 - ¿Quién sabe decir «hermana» en Aymara?, etc.

- Escuchar los nombres de los miembros de la familia en Lengua Aymara.
- Aprender, memorizar y /o recordar los nombres de miembros de la familia en Aymara y reproducirlos.

Actividades de evaluación:

- Nombrar algunos miembros de la familia en Español y en Aymara.
- Dibujar y pintar su propia familia y presentarla al curso especificando los diferentes personajes.
- Exponer sus creaciones en un diario mural.





Créditos

Ministerio de Educación de Chile **Programa de Educación Intercultural Bilingüe**

Claudio Millacura
Carolina Huenchullán
Felino García

Asesoría en Contenidos Culturales **Aymara Arica** Walter Quispe M.

Voces del Software
Awicha Justina: Estela Gamero L.
Niño Katari: Jorge Belmar M.
Zorro Qamaqi: Pablo Belmar M.
Voz en Off: Alex Castro T.

Música Ambiental Gentileza **del Grupo** **INTILLIMANI**

Tema: Bailando, bailando. Album: Antología II - 1979/1988.

Portada

Tema: Angelo. Album: Andadas.

Mapa General

Tema: San Juanito. Album: Imaginación.

La Ciudad

Tema: Charagua. Album: Antología en vivo.

Valle/Desierto

Tema: Lamento del Indio. Album: Canto de Pueblos Andinos.

La Precordillera

Tema: Ramis. Album: Imaginación.

El Altiplano

Tema: Arpa Peruana. Album: The best of.

Créditos

Dirección del Proyecto Leonardo López N.

Contenidos e Historia Marieta Vergara M.

Dirección de Arte Francisca García-Huidobro D.

Ilustraciones y Personajes Iván Ávila G.

Producción Gráfica Sylvia Peña P. Karin Muñoz V. Patricia Fernández M.

Fotografía Francisca García-Huidobro D.

Edición de Sonidos y Locuciones Alex Castro T.

Ingeniería y Programación Richard Jiménez O. Pablo Belmar M. Marcia Aguayo D. Alex Castro T.





GOBIERNO DE CHILE
MINISTERIO DE EDUCACIÓN
PROGRAMA DE EDUCACIÓN
INTERCULTURAL BILINGÜE

www.mineduc.cl



www.iie.ufro.cl