



Ministerio
de **Educación**

Guía de Actividades

Materiales didácticos en lengua Andoa - Shimigae



Ministerio
de **Educación**

Guía de Actividades

Materiales didácticos en lengua Andoa - Shimigae

PRESIDENTE DE LA REPÚBLICA

Rafael Correa Delgado

MINISTRO DE EDUCACIÓN

Augusto Espinosa Andrade

Viceministro de Educación

Freddy Peñafiel

Viceministro de Gestión Educativa

Jaime Roca

Subsecretaría de Coordinación Educativa

María Ester Lemus

Subsecretario de Educación Intercultural Bilingüe

Luis Males Morales

Directora Nacional de Educación Intercultural Bilingüe

Cecilia Baltazar Yucailla

Líder Gestión de Recursos Educativos

Julio Agualongo

Autora de la cartilla y los materiales didácticos

Tania Espinel Jaramillo

Colaboradores

Profesores andanos de Pastaza; LINGUAPAX, América Latina

Revisión de contenidos

Luis Montaluisa, Andrés Guamán, Arturo Muyulema,
Sofía Romero Yáñez, Jaime Hidalgo Maldonado

Diseño, diagramación e ilustraciones

Jaime Hidalgo Maldonado

Diseño de portada

Paúl Mejía Benavides

Asistencia gráfica

Inti Quimbo

Fotografías

Archivo Marka Digital

Locución in off (CD)

Jorge Gómez

© Ministerio de Educación del Ecuador, 2014

Av. Amazonas N34-451 y Atahualpa

Quito, Ecuador

www.educacion.gob.ec

La reproducción parcial o total de esta publicación, en cualquier forma y por cualquier medio mecánico o electrónico, está permitida siempre y cuando sea autorizada por los editores y se cite correctamente la fuente.

Impreso por Marka Digital

Primera edición, 50 ejemplares

ISBN: 9942-07-471

DISTRIBUCIÓN GRATUITA

PROHIBIDA SU VENTA



SUBSEIB

Subsecretaría de
Educación Intercultural Bilingüe
Ministerio de **Educación**

ADVERTENCIA

Un objetivo manifiesto del Ministerio de Educación es combatir el sexismo y la discriminación de género en la sociedad ecuatoriana y promover, a través del sistema educativo, la equidad entre mujeres y hombres. Para alcanzar este objetivo, promovemos el uso de un lenguaje que no reproduzca esquemas sexistas, y de conformidad con esta práctica preferimos emplear en nuestros documentos oficiales palabras neutras, tales como las personas (en lugar de los hombres) o el profesorado (en lugar de los profesores), etc. Sólo en los casos en que tales expresiones no existan, se usará la forma masculina como générica para hacer referencia tanto a las personas del sexo femenino como masculino. Esta práctica comunicativa, que es recomendada por la Real Academia Española en su Diccionario Panhispánico de Dudas, obedece a dos razones: (a) en español es posible «referirse a colectivos mixtos a través del género gramatical masculino», y (b) es preferible aplicar «la ley lingüística de la economía expresiva» para así evitar el abultamiento gráfico y la consiguiente ilegibilidad que ocurriría en el caso de utilizar expresiones como las y los, os/as y otras fórmulas que buscan visibilizar la presencia de ambos sexos.

Índice

Introducción 5

1 Cartillas 7

1.1 Túpa 11

1.2 ¡Ajau! 15

1.3 Masenó 17

2 Dados temáticos 19

2.1 Kantenó 23

2.2 Nakwashinyó netenó 24

2.3 Pukwanó 24

2.4 La dadirayuela 26

2.4 Nombres 26

3 Abanicos 27

3.1 Tupuatenó 30

3.2 Senota 30

3.3 Tonenó 31

3.4 Tseraunó 31

3.5 Completar 32

4 CD de audio

33

- | | | |
|-----|---------|----|
| 4.1 | Nikyanó | 35 |
| 4.2 | Tojinyó | 36 |
| 4.3 | Tiyonó | 36 |

5 CD material didáctico

37

- | | | |
|-----|----------------------------|----|
| 5.1 | Abanicos en el computador | 40 |
| 5.2 | Dados en el computador | 40 |
| 5.3 | Cartillas en el computador | 41 |

Recomendaciones 42

Bibliografía 42

Notas 44

Utensilios y herramientas 43

Comida 44

Naturaleza 45

Animales 46

Casa 48

Introducción

Esta guía es una propuesta de actividades didácticas y recomendaciones, que pretende colaborar en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua Andoa, como refuerzo en la tarea de rescate de este idioma nativo. Estas actividades se basan en el diseño de algunos medios formativos, considerados como los que se adecúan de mejor forma a la cultura Andoa y a las necesidades de los estudiantes como mercedores de una educación de calidad.

Las actividades didácticas giran en torno de la utilización de dichos recursos, como herramientas para impulsar la enseñanza-aprendizaje del idioma nativo de la comunidad Andoa, los cuales constan de los siguientes ítems:

- Abanicos.
- Dados temáticos.
- Cartillas.
- CD de audio.
- CD con el diseño de los materiales.

En esta guía se expondrán los materiales diseñados con el apoyo de Linguapax e impresos por el Ministerio de Educación del Ecuador, a través de la Subsecretaría de Educación Intercultural Bilingüe.

Cada recurso será detallado más adelante con sus respectivas recomendaciones de uso didáctico.

Luego de haber elaborado los materiales, se recomienda a futuro la creación de un programa interactivo que reúna éstas y otras propuestas de trabajo didáctico, y permitir que la comunidad tenga contacto con las nuevas tecnologías.

Cabe recalcar que la producción de estos materiales fue posible gracias al trabajo previo de documentación llevado adelante desde el año 2008, con los andoas de Ecuador y Perú. En este proceso no sólo se obtuvo material lexicográfico para la producción de un diccionario básico, sino también se investigó sobre la gramática de la lengua, y se realizó el levantamiento audiovisual de expresiones orales con los últimos hablantes de la lengua.

A cargo de todo este proceso estuvieron los dirigentes de la nacionalidad, en particular el Sr. Gabriel Santamaría, y recibieron la asistencia técnica del Sr. Jorge Gómez Rendón.

Cartillas



1

CONTENIDO

- 1.1 Túpa
- 1.2 ¡Ajau!
- 1.3 Masenó

Descripción

Este recurso consiste en una tabla rectangular impresa a todo color, dividida en 20 espacios que contendrán un gráfico y una palabra de vocabulario, alternadamente (gráfico 1).



Gráfico 1

El material de la cartilla es resistente, para evitar que la humedad dañe el insumo, y poder utilizarlo sin problema en la escuela de las comunidades. Además, incluye 20 fichas del mismo material de la cartilla, que contienen gráficos y palabras según la cartilla requiera (gráfico 2).



Gráfico 2

1.1 Túpa

Con la ayuda del Diccionario Andoa-Kichwa, ubicar las fichas sobre el gráfico o palabra a la que corresponda, por ejemplo (gráfico 3):

	adijya		tsuenya	
aikyanokwa		umanú		une
	akoke		tsutsó	
nuakadi		tajápo		umudikya

Gráfico 3

La cartilla reemplazada en su totalidad, quedaría como muestra la imagen siguiente:



Gráfico 4

Si se prefiere, se puede jugar completando la cartilla con las palabras, es decir que el referente sería buscar las fichas que corresponden a cada gráfico:



La cartilla, una vez llena con las palabras, quedaría como indica el gráfico 6.

Las actividades sugeridas para completar la cartilla se pueden realizar en grupos, en parejas o de manera individual. También se podría ejecutar la actividad, con la ayuda de una persona que va sacando los nombres o gráficos, de una cesta o ánfora.

Gráfico 6

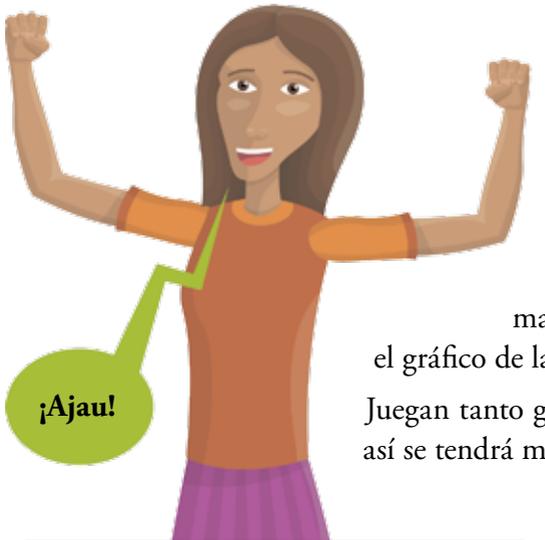


1.2 ¡Ajau!

La clase se divide en grupos, a los que se entrega una cartilla. Se ubican en un recipiente todas las fichas. El docente o los alumnos sacan aleatoriamente una de las fichas, para que los integrantes de cada grupo comprueben si las tienen en su cartilla, ya sea como gráfico o como palabra.

El grupo que complete primero su cartilla es el ganador, y debe gritar **¡ajau!**, palabra tomada de la lengua Andoa.

En esta actividad se debe aprovechar la pronunciación de las palabras, así, con tiempo, el estudiante irá desarrollando su habilidad de escuchar el idioma y mejorará su destreza.



¡Ajau!

Se puede también ayudar a los estudiantes llevando cuenta de sus palabras o gráficos, y tapándolos con papeles del mismo tamaño, como lo muestra el gráfico de la página siguiente.

Juegan tanto gráficas como palabras, así se tendrá mayor facilidad para desarrollar la oralidad de la lengua Andoa.

Una variación podría ser el jugar solamente con gráficos o solamente con palabras.

La cartilla tapada con papeles del mismo tamaño:

Gráfico 7



1.3 Masenó

Con la clase dividida en grupos, se busca descubrir la palabra o gráfico que un representante de cada grupo intenta mostrar con caras y gestos frente a la clase. El primer grupo en averiguar qué es, se lleva la ficha; así, hasta llenar la cartilla y tener un ganador.



Esta actividad se realiza por grupos: en la clase pueden existir varios equipos trabajando a la vez, pero siempre debe haber un juez que observe que no llenen las cartillas antes de averiguar la palabra.

Una modalidad del juego, consiste en que dos equipos compitan entre sí, entonces se asigna un tiempo para cada uno.

Si no logran encontrar la palabra en ese tiempo, los contrincantes tienen su turno de adivinar y obtener el puntaje correspondiente.

Esta actividad puede variar al incluir dibujos en la pizarra en lugar de la mímica.



Dados temáticos



2

CONTENIDO

- 2.1 Kantenó
- 2.2 Nakwashinyó netenó
- 2.3 Pukwanó
- 2.4 La dadirayuela
- 2.5 Nombres

Descripción

Se trata de un cubo que contiene en cada una de sus seis caras, una fotografía o ilustración a todo color, que muestra un elemento representativo para la comunidad (gráfico 8). Se han elaborado cinco dados distintos, tratando temas como insectos, aves, frutas, animales de río y alimentos.



Cada dado está elaborado de manera que no presente dificultad al ser lanzado o manipulado, gracias a su peso y elasticidad. En la imagen se puede ver el dado correspondiente a aves (gráfico 9).



Gráfico 9

2.1 Kantenó

Se juega en parejas, uno lanza el dado y el otro debe ubicar la palabra que corresponda al gráfico. Si lo logran, alcanzan un punto.

También puede trabajarse por equipos.

Para esta actividad, se sugiere utilizar las fichas de palabras incluidas en los otros recursos didácticos. Se puede trabajar directamente en el pizarrón, de este modo, se desarrollará la destreza de la escritura en el idioma de la nacionalidad.



2.2 Nakwashinyó netenó

En este juego, alguien lanza el dado frente a un grupo de estudiantes. El participante que conoce la respuesta, debe correr hacia el pizarrón y decir la palabra correcta.

En una variación de esta actividad, el estudiante que encuentre la respuesta puede hacer otra cosa en lugar de correr, por ejemplo: dar una vuelta, saltar, etc.

Otra modalidad puede realizarse con una mesa con fichas de palabras; entonces, el participante que sabe la respuesta, corre a buscar la ficha correspondiente al gráfico.

2.3 Pukwanó

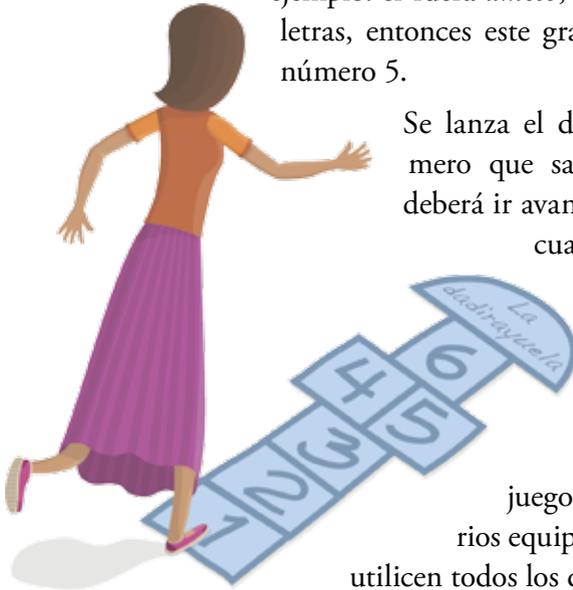
Uno por uno, los estudiantes deben ir moviendo el dado en sus manos o lanzarlo. Cada vez que cambie la figura debe reconocerla y decir el nombre de la misma. El docente debe escribir los nombres de los dados en el pizarrón; así, cuando el estudiante haya dicho uno, éste debe ser marcado con un visto, para que los alumnos sigan jugando y aprendiendo.

Si el participante se equivoca debe sentarse, continúan los que no se hayan equivocado en el nombre del gráfico.



2.4 La dadirayuela

Se dibuja una rayuela que podrá tener el número de espacios que el docente considere necesarios, y se utilizará cualquiera de los dados. Antes de empezar a jugar, se asigna un número a cada imagen, que dependerá del número de letras del nombre de la imagen; por ejemplo: si fuera *amoso*, esta palabra tiene 5 letras, entonces este gráfico corresponde al número 5.



Se lanza el dado y según el número que salga, el participante deberá ir avanzando dentro de los cuadrados o espacios de la rayuela. Si llega al último espacio será el ganador o ganadora.

Una variación del juego consiste en que varios equipos jueguen a la vez y utilicen todos los dados existentes.

2.5 Nombres

En base a los dados temáticos estudiados, escriba tres nombres de insectos, de aves, de frutas, de animales de río y de alimentos.

Abanicos



3

CONTENIDO

- 3.1 Tupuatenó
- 3.2 Senota
- 3.3 Tonenó
- 3.4 Tseraunó
- 3.5 Completar

Descripción

Reciben este nombre por su semejanza con los objetos homónimos. Al desplegarse las pestañas del abanico, se podrá observar diferentes palabras con un cuadro vacío sobre ellas para poder colocar la imagen o símbolo correspondiente. En la parte posterior de cada gráfico se pondrá la primera letra de cada palabra, para que el aprendiz la complete según la imagen colocada delante (gráfico 10).

Gracias al material plastificado en el que está elaborado el recurso, la escritura de las palabras, corrección o borrado será efectuada de manera ágil y fácil.

Gráfico 10



Cada abanico estará compuesto de varias pestañas, que se unirán por medio de un anillo para dar la forma al recurso. El material, impreso a todo color, plastificado y resistente al manejo continuo, permite escribir y borrar los nombres del gráfico correspondiente a cada pestaña. Otra funcionalidad del recurso es que se puede trabajar cada pestaña por separado, ya que el tornillo es movable.

ACTIVIDADES
SUGERIDAS

3.1 Tupuatenó

Esta actividad es la más básica para los abanicos, consiste en leer la palabra y empatarla con el gráfico correspondiente. Esta actividad puede realizarse con la ayuda del diccionario o también con la ayuda de las tarjetas existentes, que tienen en su reverso la información acerca del vocabulario.

Luego de la lectura y al empatar los gráficos, se puede escribir la palabra, y así completar las líneas de la parte posterior del abanico.

ACTIVIDADES
SUGERIDAS

3.2 Senota

Esta actividad tiene por objetivo la aplicación de lo aprendido: primero, se involucra a los alumnos en el aprendizaje del vocabulario, especialmente el que incluyen los materiales tratados en esta guía.

Se ubica a los alumnos por grupos. Luego se designa un juez o moderador. Se coloca los abanicos con sus fichas en una mesa, con los integrantes del equipo a su alrededor.

A la señal de un pito o cualquier otro sonido convenido, los jueces lanzan y desordenan en la mesa todas las fichas, para que los integrantes las ordenen y empaten con el vocabulario correcto.

Cuando un equipo ha terminado, el juez debe tocar un timbre o, en su defecto, tocar al docente o cualquier otra señal. El primero que llegue obtiene para su equipo la ganancia.

Una variación consiste en trabajar con las caras posteriores y rellenar los espacios en el menor tiempo posible.

ACTIVIDADES
SUGERIDAS**3.3 Tonenó**

Esta actividad consiste en ubicar todas las piezas del abanico en filas, con los gráficos tapados o boca abajo. Cada alumno tiene la posibilidad de destapar dos piezas: una pestaña y otra ficha. El resto de alumnos deben estar atentos para memorizar dónde se encuentran los pares, y cada vez que lo recuerden y empaten las fichas, se las llevan. Al final, el que tiene más fichas y gráficos es el ganador.

ACTIVIDADES
SUGERIDAS**3.4 Tseraunó**

En este juego, el docente o un encargado, utilizan el lado posterior de los abanicos para que los participantes lo completen letra por letra, ya sea por grupos o de manera individual.

En el pizarrón se dibujan uno por uno los lados de un polígono cualquiera (se escogería el polígono de acuerdo a la extensión de la palabra a usar); por cada desacuerdo se dibuja un lado, y el moderador va contando los lados de la figura escogida.

Si se completa el polígono el moderador descubrirá la palabra o dará la oportunidad a los demás para que lo hagan.

Si por el contrario se logra completar la palabra antes que la figura, el equipo o participante ganador irá acumulando puntos.

3.5 Completar

Tomando como referencia las ilustraciones, completar las palabras incompletas con las letras correspondientes.



a _ _ k _



_ d _ _ _ w _



i _ _ o _ w _



_ _ m _



s _ _ i _ y _



_ _ n _ k _



_ u _ _ _

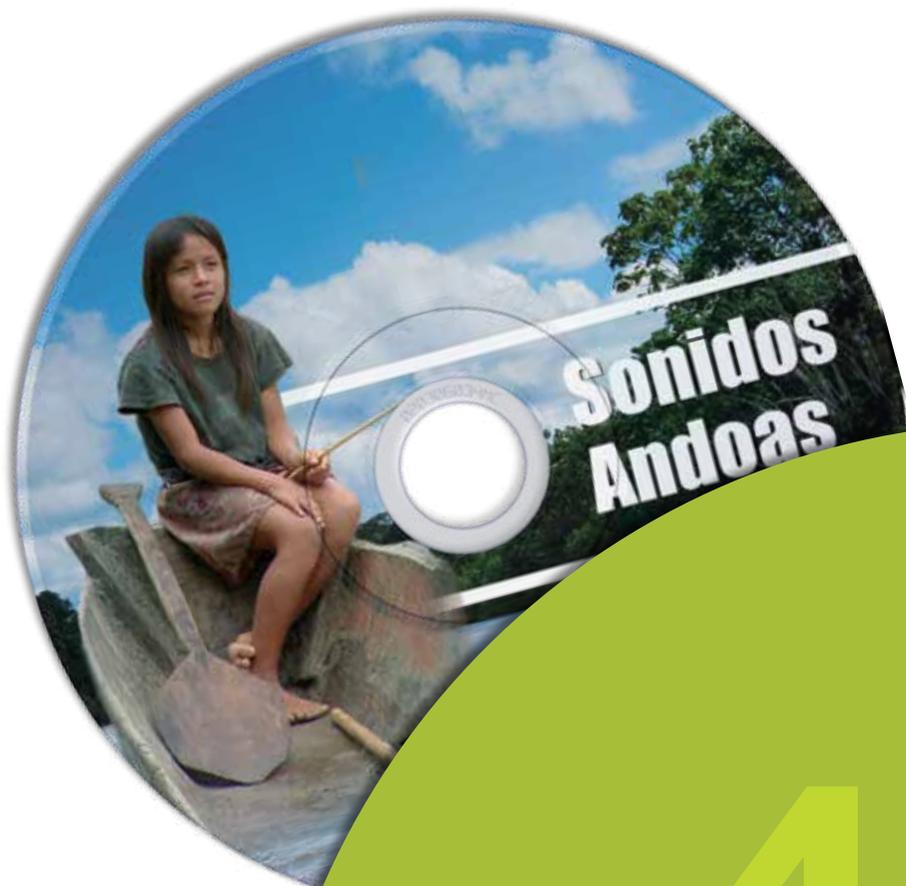


a _ _ k _ j w _



_ _ a _ a

CD de audio



4

CONTENIDO

- 4.1 Nikyanó
- 4.2 Tojinyó
- 4.3 Tiyonó

Descripción

En este disco se incluirán todos los sonidos de las palabras que están en el diccionario y que se incorporan en cada uno de los recursos didácticos. De esta forma, el profesor o el alumno podrán recurrir a estas ayudas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua Andoa. Se debe procurar una correcta pronunciación y su estandarización en la comunidad.

Este instrumento será de mucha utilidad, no solo para el aprendizaje del estudiante, sino también para el docente, considerando que el idioma Andoa no es dominado por ninguno de los dos.

4.1 Nikyanó

Con el uso de los gráficos incluidos en los materiales mencionados, se puede relacionar ambas partes del vocabulario, es decir su símbolo y el sonido de la misma.

El docente puede trabajar de la siguiente forma: ubicar la pista en la que se encuentra determinada gráfica, y al mismo tiempo, hacerla sonar en volumen alto e indicar la gráfica a la que corresponde.

También se lo puede hacer al revés, es decir, primero se muestra la gráfica y luego la palabra.

Es una variante, los niños buscan o muestran la palabra que escuchan, en lugar del docente.

4.2 Tojinyó

En esta actividad, el docente divide la clase en grupos, que se colocan al frente de la clase.

Se ubica palabras en una mesa o pegadas en el pizarrón, y cuando el docente reproduzca el disco, los integrantes del grupo deben seleccionar la palabra correcta.

El grupo no conforma un equipo, sino que el primer participante que tome la ficha correcta, gana el punto.

Una variación puede ser trabajar en equipos, para que formados en fila, vayan trabajando uno por uno, y así la ganancia es del equipo y no individual.

4.3 Tiyonó

Cada participante pasa a la pizarra para escribir lo que escucha en el CD.

Esta actividad puede hacerse de manera general, todos a la vez escriben en sus cuadernos, o pasan uno por uno al pizarrón.

Lo importante es que se dé paso a una revisión para que los niños y niñas conozcan sus errores y puedan corregirlos.

Para esta corrección de errores, se puede entregar el cuaderno al compañero que está al lado, para que con la ayuda de los materiales didácticos impresos, corrijan la palabra o marquen un visto si está correcta.

CD material didáctico



5

CONTENIDO

- 3.1 Abanicos en el computador
- 3.2 Dados en el computador
- 3.3 Cartillas en el computador

Descripción

Este disco recogerá todas las actividades propuestas para organizarlas de manera interactiva, de esta forma el aprendizaje se podrá también realizar por medio del computador, permitiendo la realización de juegos y la práctica del idioma con la guía del programa.

El disco no tiene un programa elaborado de manera que permita actividades específicas a los docentes y estudiantes. Este reúne en un solo lugar, todos los materiales diseñados para que los docentes los utilicen en el ordenador en diversas actividades.

En estas actividades, el profesor debe estar muy activo, y observando que los alumnos cumplan con diversas actividades, manipulen las gráficas y escuchen los sonidos de las palabras.

Esta actividad es más exitosa si se la realiza en parejas.

También se puede trabajar en circuito, es decir que mientras unos juegan o trabajan con los materiales impresos, otros están en el computador, visualizando y emparejando los gráficos, nombres y sonidos.

5.1 Abanicos en el computador

Se asigna un período de tiempo a cada alumno o pareja.

En el computador deben empear gráfica y palabra, moviendo la ficha hacia donde corresponde, es decir, hacia la pestaña del abanico.

El docente verificará su ejecución y comprobará que se haya realizado con éxito.

Esta actividad puede ser variada, según las disposiciones del profesor y según las necesidades de aprendizaje, puesto que los abanicos pueden ser usados de distintas formas en el computador.

Una variación consiste en trabajar con los espacios de las palabras para ser llenados. Se asigna un tiempo y se permite a los participantes ver el ejemplo de la palabra y que lo relacionen con el gráfico.

Con esta actividad se desarrollan capacidades como la digitación, memoria, relación, etc.

5.2 Dados en el computador

En el computador, se relaciona cada cara del dado con su palabra en lengua Andoa, y además se consideran los sonidos de cada palabra del vocabulario.

Esta actividad se puede realizar en equipo o en parejas, con la ayuda de un moderador o del docente, ubicando al dado en diferentes posiciones. El estudiante deberá señalar la palabra que corresponde a la gráfica.

5.3 Cartillas en el computador

Las cartillas pueden ser llenadas y reemplazadas, ya sea con el gráfico o con la palabra dentro de la misma plantilla en el computador.

Esta actividad permitirá que los demás puedan utilizar el recurso en físico mientras otros trabajan en el computador.

Puede designarse un moderador que guíe la actividad de llenado. Se puede ubicar el sonido de cada una de las palabras, utilizando el CD de audio.

En la pantalla, se puede señalar la ficha o gráfica, para que el alumno pronuncie la palabra correcta, o la relacione con la ficha correspondiente escrita.



Recomendaciones

Las actividades presentadas son sólo algunas de las muchas que se pueden desarrollar con los materiales, dependerá de la creatividad y necesidad del docente crear nuevas.

Es importante considerar la utilización del material, de modo que se intercambien elementos, por ejemplo, las fichas de los abanicos o de la cartilla son muy útiles para trabajar con los dados.

Las piezas pueden ser usadas para la introducción de la clase, no solo en la motivación, sino también en la construcción del conocimiento.

El docente puede utilizar el material para el desarrollo de toda la clase. Así, los recursos no serán utilizados solamente en actividades lúdicas, sino en todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, como un recurso didáctico que viabilice la información del idioma.

Bibliografía

- BANDET, J. et al. Cómo enseñar a través del juego, Editorial Fontanella, Barcelona, 1975.
- DELGADO. El juego infantil y su metodología, Ediciones Nobel, España, 2011.
- GÓMEZ, J. Andoa-Kichwa. Shimiyuk-Panka. Aurelia Figueras, Quito. 2010.
- MARHUENDA, F. Didáctica General, Ed. De la Torre, Valencia, 2000.

Utensilios y herramientas



apaka



idiukwa



idyojwa



imyakoko



kaají



kawshi



mají



muerú



sesano



tijidya



unishidikyá



unyaná

Comida



ainya



amanijya



anakujwa



nuakadi



núdiko



ichokwashiji



ichuja



ichukwana



inyowa



parka



shawindyo



tsukiyaká

Naturaleza



achi



adijya



amaka



amaró



anaaka



iyoke



nakamáraka



náme



napajá



sanijsya



umanú



upananu

Animales



aikyanokwa



akayá



anapa



anasó



atsakunú



atsari



atsárukwa



chiwasa



ikinywa



imyano



iríkoja



ityoro



kaská



tawriyá



tawshi



tocheiyá



tsarojwa



tsekerto



tsokompyó



tsutsó



tunokwarnu



twaró



umudikya



utujwa

Casa



akoke



anákona



apue



kajinyo



mashké



omáke



tajápo



une



utíjya



SUBSEIB

Subsecretaría de
Educación Intercultural Bilingüe
Ministerio de **Educación**

Ministerio de Educación

Transformar la educación, misión de todos

www.educacion.gob.ec



Información: 1800 33 82 22 o info@educacion.gob.ec