Educación Culturas | CO·CREA

TERRITORIOS
de arte, juego y vida
para la primera infancia

UNA PRODUCCIÓN DE

JU STUDIOS



GUÍA PEDAGÓGICA

Este proyecto contó con el apoyo del Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, y la Corporación Colombia Crea Talento (CoCrea) en su etapa de desarrollo

Bienvenida

El Hilo de Xué es una experiencia interactiva dirigida principalmente a niñas y niños de **4 a 6 años**. Su recorrido se inspira en los saberes textiles, la memoria cultural y algunos referentes patrimoniales de Sutatausa, Cundinamarca.

La propuesta no busca convertir el patrimonio en una lección para memorizar, sino acercarlo a la primera infancia mediante acciones de **juego, transformación, observación y creación.**

La guía está pensada para que el adulto acompañe sin sustituir la experiencia del niño. El juego puede utilizarse en el aula, en bibliotecas escolares, laboratorios digitales, casas de cultura y otros espacios de mediación. El docente puede ampliar lo que aparece en pantalla mediante preguntas, conversaciones, observación de objetos reales, dibujo, exploración de materiales y actividades colectivas.



Intención



¿Por qué trabajar el juego en el aula?

En el contexto escolar, el valor del juego está en que ofrece situaciones concretas para observar, preguntar, relacionar acciones con resultados y conversar sobre la cultura local. Las actividades no utilizan puntuaciones, vidas, cronómetros ni condiciones de derrota; tampoco califican la calidad estética de lo que crea cada niño. Esto permite que el acompañamiento se centre en el proceso y no en competir ni en alcanzar una respuesta única.

Reconocer jugando



Da oportunidades para reconocer secuencias y transformaciones: un material cambia como resultado de una acción.

Observar y relacionar



Invita a observar colores, formas, patrones, repeticiones y relaciones espaciales. Respeta distintos ritmos de participación y permite explorar sin exigir precisión en las acciones.

Aprender a cuidar



Abre conversaciones sobre el cuidado del patrimonio y la diferencia entre explorar una representación digital e intervenir un bien real.

Explorar haciendo



Permite aproximarse a procesos textiles mediante acciones visibles: seleccionar, arrastrar, limpiar, mezclar, hilar, teñir, dibujar y colorear.

¿En qué consiste?



¿Qué es El Hilo de Xué?

La historia sigue a Xué, una niña que visita a su abuela y descubre que detrás de cada tejido existen materiales, procesos, decisiones y relatos. La experiencia comienza alrededor del telar y continúa por ocho estaciones que permiten conocer de forma gradual la lana, su preparación, el hilado, el teñido, referentes patrimoniales de Sutatausa y la creación de una ruana.

El hilo funciona como concepto narrativo, visual y cultural: representa la continuidad entre materiales, generaciones, territorio y tradición. No actúa como flecha de navegación ni indica qué hacer. El paso de una estación a otra se resuelve mediante transiciones animadas automáticas para reducir la carga de navegación en primera infancia.

¿Qué favorece?

Explorar y comprender

Observación

Reconocer materiales, cambios de estado, colores, formas, detalles del territorio y referentes patrimoniales.

Relación y acción

Comprender que limpiar, girar, mezclar, teñir o colorear produce una transformación visible.

Secuenciación

Identificar que algunos procesos requieren un orden: preparar, transformar y obtener un resultado.

Hacer y crear

Coordinación

Realizar acciones como tocar, arrastrar, recorrer superficies, girar, dibujar y colorear, con tolerancia a la imprecisión.

Toma de decisiones

Elegir colores, materiales y formas dentro de opciones acotadas y comprensibles, creando patrones y combinaciones.

Organización espacial

Identificar posiciones, distribuir elementos y relacionar objetos dentro del espacio de juego.

Reconocer y cuidar

Memoria

Relacionar objetos, prácticas y lugares con relatos del territorio y con la transmisión intergeneracional.

Patrimonio

Diferenciar entre observar y crear en el entorno digital y respetar los bienes patrimoniales reales.



Observación

La experiencia invita a **observar, explorar y transformar** materiales, colores, formas y patrones mediante acciones sencillas, reconociendo procesos, secuencias y elementos del territorio. También relaciona estas prácticas con relatos y saberes transmitidos entre generaciones, diferenciando la creación digital del cuidado del patrimonio real.

Comprende procesos paso a paso.

Relaciona y conecta saberes del camino.

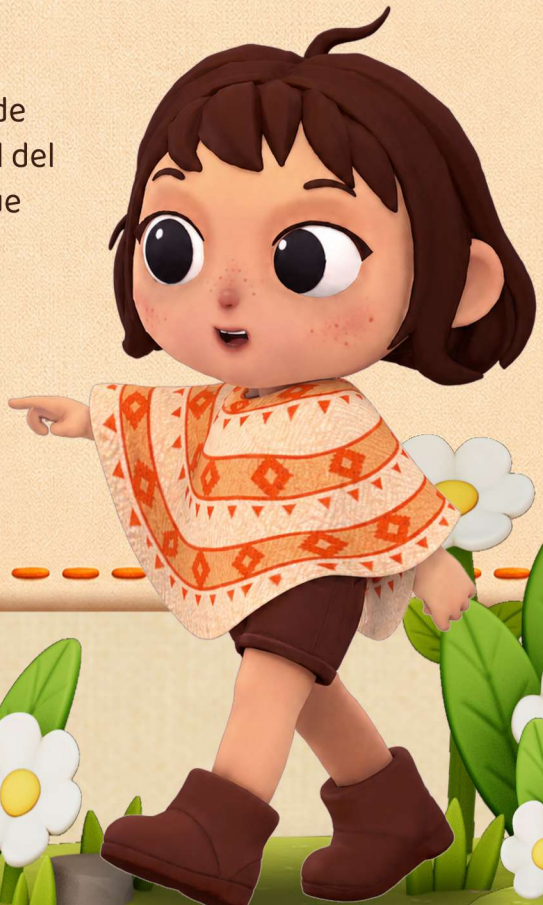
Retoma lo explorado durante el recorrido en la creación final.

Cómo se juega

La experiencia comienza en el taller y el telar. Allí conocerás a Xué y descubrirás cómo la lana se transforma en tejidos llenos de historia. Luego, participarás en la esquila de las ovejas dentro del juego. También explorarás el escarmenado, hilado y diferentes proceso mediante el cual la lana se transforma en hilo.

Después, explorarás el teñido con tintes naturales de la región, visitarás la Piedra de los Tejidos y conocerás a la Cacica. Al final del recorrido, descubrirás cómo las formas que encuentres pueden inspirar nuevas creaciones y conectar todo lo aprendido.

Cada estación es una oportunidad para aprender, crear y descubrir el valor de los saberes que se tejen de generación en generación.



Temas



Textiles y oficios

- Tradición textil y transformación de la lana.
- Oficios, herramientas y saberes entre generaciones.

Territorio y memoria

- Sutatausa, paisaje, comunidad y memoria.
- Patrimonio cultural: observación, respeto y conservación.

Color, formas y patrones

- Mezcla de colores, materiales naturales y transformación.
- Grafías, repetición, secuencias, formas y organización espacial.

Creación e interpretación

- Ruana y textiles como objetos que contienen decisiones visuales y memoria.
- Diferencia entre un referente documentado y su adaptación al juego.

Experiencia pedagógica

- Creación libre, sin una única respuesta correcta ni evaluación estética.
- Cuidado, curiosidad, escucha y aprendizaje entre generaciones.

El recorrido

Ocho paradas para descubrir el camino de la lana y la memoria.

¿Qué propone la experiencia?

Los niños interactúan con la experiencia mientras escuchan a Xué y a la abuela, observan las escenas, tocan elementos en la pantalla, arrastran objetos y exploran su entorno. Durante el recorrido, reciben pistas visuales y auditivas que los orientan, refuerzan sus acciones y los animan a continuar. Cada estación propone actividades lúdicas que los invitan a descubrir, pensar, crear y resolver pequeños desafíos. La interfaz está diseñada para facilitar el juego autónomo, con instrucciones claras, íconos intuitivos y una retroalimentación amigable.



El papel del mediador

Acompañar no es dirigir

Permita que el niño pruebe, repita y se equivoque sin convertir la actividad en una prueba. Intervenga cuando necesite apoyo para comprender la acción o cuando sea importante contextualizar un contenido cultural o patrimonial. El adulto acompaña la experiencia sin resolverla. Su tarea principal es escuchar, formular preguntas, reconocer los descubrimientos del niño y conectar lo que ocurre en pantalla con objetos, historias y experiencias del entorno.

Respetar el ritmo de cada participante

Relacione el juego con prendas, tejidos, colores y objetos cercanos. Respete el ritmo de cada niña o niño y permita pausas o repeticiones.

Observar y preguntar

Observe antes de explicar y formule preguntas relacionadas con las dinámicas: ¿qué ves?, ¿qué cambió?, ¿qué hiciste?, ¿cómo lo hiciste?

