

EJEMPLO DE ACTIVIDAD SUGERIDA DEL PROGRAMA

EJE: PATRIMONIO, TECNOLOGÍAS, TÉCNICAS, CIENCIAS Y ARTES ANCESTRALES

ACTIVIDAD: ELABORAN MAQUETA PARA REPRESENTAR EL APORTE DE LOS ANIMALES, **PU KULLIÑ ÑI KELLUNTUKUN.**

Ejemplos:

- El educador tradicional y/o docente inicia el trabajo preguntando a los estudiantes: ¿en qué nos ayudan los animales?
- Los estudiantes presentan una lluvia de ideas sobre la ayuda que le brindan los animales de acuerdo con cada realidad y contexto (urbano o rural).
- Se presenta un video de animales y sus aportes a la vida de las personas.
- Los estudiantes responden preguntas relacionadas con el tema, por ejemplo: ¿qué animales tienes en tu casa?, ¿cuál de ellos te gusta más, por qué?
- Los estudiantes comentan sobre cuáles animales se repiten, y cuáles hay solo en algunos lugares.
- Los estudiantes agrupados en 4 realizan una maqueta de “animales de mi entorno”, en el cual con papel de diario y engrudo u otros materiales representarán características geográficas como **winkul, külleg, lelfün** y en ellos ubicarán animales que hay en sus familias, tales como: ovejas, vacas, caballo, perro, gato y aves, hecho con plastilina, greda u otro material moldeable.
- El educador tradicional y/o docente solicita como material para la próxima clase, un palito bien liso de unos 50 cms. y una papa (uso con tortera).

