

## EJEMPLO DE ACTIVIDAD SUGERIDA DEL PROGRAMA

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

ACTIVIDAD: REPRESENTAN A TRAVÉS DE UN JUEGO EL **WITXANKANTUN**.

Ejemplos:

- Los estudiantes observan con atención los videos, los cuales tratan sobre el **chalin egu chalintukuwün** (puede ser el video titulado **chalintukun** (<https://www.youtube.com/watch?v=S3nC9m-BI8k>) y/o el video **pentukun** (<https://www.youtube.com/watch?v=ekJOGndAAfs>).
- Los estudiantes en grupo, y con la ayuda del educador tradicional y/o docente recuerdan frases del video relacionado con saludo y presentación personal.
- Usan las frases recordadas para jugar al **witxankantun**.
- Ensayan el **witxankantun**, pronunciando adecuadamente las frases de saludo y/o presentación personal.
- Los estudiantes representan su **witxankantun** (jugar a visitarse) ambientando el espacio con los recursos disponibles. El educador tradicional y/o docente graban las presentaciones de los grupos.
- En conjunto el educador tradicional y/o docente y estudiantes observan en la sala los registros audiovisuales de las presentaciones del **witxankantun**, y en conjunto evalúan la pronunciación del mapuchezugun o chedugun de los estudiantes señalando si es comprensible su diálogo o no.

