

EJEMPLO DE ACTIVIDAD SUGERIDA DEL PROGRAMA

EJE: PATRIMONIO, TECNOLOGÍA, TÉCNICAS, CIENCIA, Y ARTES ANCESTRALES.

ACTIVIDAD: Representan actividades productivas que se realizan en la ganadería del pueblo aymara.

Ejemplos:

- Observan imágenes que representan actividades que se desarrollan en la ganadería camélida del pueblo aymara, tales como: la esquila, elaboración de charqui, artesanía de lana de alpaca, y expresan lo que saben de ellas, entregando su opinión apoyados por el educador tradicional y/o docente.
- El educador tradicional y/o docente escribe el nombre de la actividad productiva en lengua aymara, observadas en las imágenes.
- Buscan recortes en revistas o páginas web sobre imágenes de las actividades productivas que se realizan en el pueblo aymara y los elementos que se ocupan para desarrollarlas.
- En grupo de cuatro estudiantes pegan los recortes de los elementos y actividades productivas, para formar un álbum y describir las imágenes.
- Elaboran preguntas simples para realizarlas a un **awatiri**, pueden incorporar palabras o expresiones en lengua aymara.
- Invitan a un **awatiri** (ganadero aymara con conocimiento en el trabajo de la ganadería) para realizar una entrevista sobre el tema de la crianza de la ganadería camélida. Como acto de reciprocidad, el invitado recibe un pequeño obsequio de parte de todo el curso por su presencia.
- Cierran la actividad reflexionando y comentando sobre el conocimiento ancestral de la ganadería y el aporte que hace a la comunidad.

