

EJEMPLO DE ACTIVIDAD SUGERIDA DEL PROGRAMA

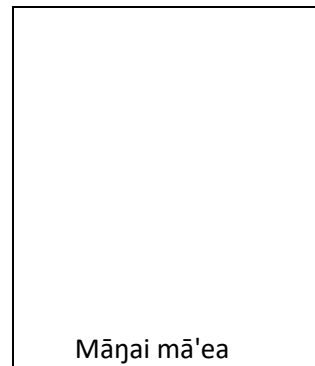
EJE: HE RE'O, HE HAKA ARA, HE TĀTŪ TUPUNA RAU HURU, HE TAI'O 'E HE PĀPA'I INĀ O TE HAU RAPA NUI / LENGUA, TRADICIÓN ORAL, ICONOGRAFÍA, PRÁCTICAS DE LECTURA Y ESCRITURA DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS.

CONTEXTO: HE HĀPA'O, 'E HE VĀNAŃA HAKA 'OU I TE RE'O/ RESCATE Y REVITALIZACIÓN DE LA LENGUA.

Actividad: He kori i te “dominó o te vai kava 'e o te hī ika” Juegan al “Dominó del mar y la pesca”.

Ejemplos:

- Confeccionan en el curso un recurso didáctico o juego, denominado: “Domino del mar y la pesca”. Realizan ilustraciones en un formato de fichas (tamaño 1/4 hoja de oficio). Dibujarán 2 fichas. En la Ficha 1 diseñarán: instrumentos o accesorios para la pesca, pescadores, botes, diversas especies marinas, elementos de la naturaleza que se deben observar para una buena pesca, etc. En la Ficha 2, (jugarán a leer y escribir) y copiarán de la pizarra el nombre de su ilustración en **rapa nui**, con letra grande. Escribirán en la Ficha 1, con letra pequeña el nombre de su ilustración.



- Juegan al “Dominó del mar y la pesca”. Organizados en grupos, un compañero revuelve y reparte fichas. Por turno, un compañero(a), pone una ficha en la mesa y cada uno revisa sus fichas. Podrá llevarse la ficha de la mesa, el niño o la niña que pueda parear el dibujo con el nombre correspondiente. Terminan de jugar cuando el grupo corrobora que todas las fichas están bien pareadas y corresponde ilustración con su nombre en **rapa nui**. Las mencionan en voz alta y juegan a leer siguiendo con el dedo las letras y palabras que van leyendo.

