

EJEMPLO DE ACTIVIDAD SUGERIDA DEL PROGRAMA

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

ACTIVIDAD: Aprenden sobre la relación entre el ser humano, la naturaleza y el cosmos para el pueblo aymara.

EJEMPLOS:

- Observan atentamente un video del año nuevo aymara.
- Apoyados por el educador tradicional y/o docente, con dibujos y recortes elaboran el calendario agroganadero aymara identificando las actividades culturales más importantes desarrolladas durante el ciclo anual, como la **anata** (carnaval), **uywa k'illpha** (marcación del ganado), **juyra ch'aja** (siembra de la quinua).
- Utilizando dibujos juegan a identificar en aymara los momentos del tiempo cíclico diario, como:

- Inti jalsu	salida del sol
- Qhalt'i	mañana
- Taypi uru	medio día
- Jayp'u	tarde
- Inti jalanta	puesta del sol
- Chhaphu	anoecer
- Arama/aruma	noche
- Chika arama	medianoche
- Qhantati	amanecer
- El educador tradicional y/o docente trabaja el concepto **taqpachani** (todos son uno). Para ello invita a los estudiantes a elaborar dibujos o maquetas en las que ilustren actividades colectivas.

