

EJEMPLO DE ACTIVIDAD SUGERIDA DEL PROGRAMA

EJE: HE HAUHA'A, HE TAO'A TUPUNA O RAPA NUI, HE RAU HURU MOIHA'A MO TE AŊA, HE HURU O TE HAKA TERE IŊA I TE AŊA TUPUNA, HE RAU HURU AŊA HAKA TERE E TE TUPUNA / PATRIMONIO, TECNOLOGÍAS, TÉCNICAS, CIENCIAS Y ARTES ANCESTRALES.

Actividad: He anji-anji 'e he hā'aura'a i te rau huru hauha'a, i te rau huru tao'a o Rapa Nui / Conocen y describen elementos de su patrimonio cultural.

Ejemplos:

- Nombran y describen elementos de su patrimonio cultural, como **ahu, mōai, hare paenga, tupa, pipi horeko, papa rona, papa ika, papa hetu'u**: petroglifos.
- Seleccionan un elemento del patrimonio, indagan y describen: **hai aha i aŋa ai**; el material con que estaba hecho, qué herramientas creen que utilizaban para elaborarlas y **mo te aha i aŋa ai**; qué función o propósito tenían y tienen para el pueblo **rapa nui**. Ilustran el resultado de sus investigaciones y dan a conocer sus hallazgos.
- En grupos, realizan un proyecto de aula y elaboran una maqueta del elemento patrimonial elegido. Elaboran sus creaciones con materiales reciclados y las presentan al curso describiendo sus características principales, la importancia cultural que se le daba en la antigüedad, y reflexionan si en la actualidad aún se respeta ese conocimiento.
- Con apoyo de alguien de su familia y utilizando algún recurso audiovisual (celular y otro), visitan un territorio de su tronco familiar y fotografían elementos del lugar, entrevistan a adultos y ancianos sobre el uso o importancia de estos elementos y los cambios que han sufrido en la actualidad. Exponen al curso los hallazgos de sus entrevistas y fotografías y realizan una exposición en el establecimiento.
- Se sugiere invitar un sabio o **māori** que complemente y refuerce estos conocimientos y saberes junto a los niños y niñas.
- Confeccionan y juegan con un “Memorice”. Ilustran en tarjetas los elementos propios del patrimonio cultural y juegan a leer y escribir, copiando de la pizarra sus nombres en **rapa nui**. (Cada niño realiza 2 tarjetas iguales, para jugar a encontrar pares).
- Observan videos y láminas de los juegos ancestrales: **tau taŋa**: lanzamiento de implementos a un blanco determinado, **tono poro**: traslado de bolones, **mako'i nau 'ōpata**: juego y recitación con la nuez de sándalo, **haka nini**: deslizamiento en olas con un implemento, **pāria, aka veŋa**: carrera pedestre con carga en los hombros, **pere pōpō hai tau a mimi**: juego de balón pie con uso de vejigas de animal infladas, conocen su historia y comentan experiencias respecto a los juegos.
- En coordinación con el docente de Educación Física, practican diversos juegos ancestrales, con el objeto de ser representados en el evento escolar anual **He Mahana o te Kori, o te 'A'ati Tupuna**: Día de los juegos y deportes ancestrales.
- Reconocen los **kori tupuna**: juegos ancestrales como parte del patrimonio **rapa nui**, organizan un encuentro familiar y realizan diversos juegos tradicionales aprendidos.

