

EJEMPLO DE ACTIVIDAD SUGERIDA DEL PROGRAMA

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

ACTIVIDAD: Representan a partir de distintas formas algunas prácticas culturales del pueblo aymara.

Ejemplos:

- Considerando las actividades anteriores en que los estudiantes se han aproximado al conocimiento de la cosmovisión del pueblo aymara, identifican elementos utilizados en las actividades de **Anata pacha** / Tiempo de carnaval.
- Sentados en círculo juegan realizando figuras con serpentinatas de colores para exponerlos en la sala de clases.
- Dibujan los personajes representativos de **Anata pacha**.
- Exponen al curso hechos ocurridos en las actividades de **Anata pacha** relacionado con la solidaridad, el trabajo y la importancia de compartir en tiempos de carnaval.

