

EJEMPLO DE ACTIVIDAD SUGERIDA DEL PROGRAMA LICKANANTAY

EJE: Lengua, tradición oral, iconografía, prácticas de lectura y escritura de los pueblos originarios.

Contexto: Sensibilización sobre la lengua.

ACTIVIDAD: Diseñan juegos didácticos usando la lengua **kunsa/ckunza**.

Ejemplos:

- Con ayuda del educador tradicional y/o docente, el curso se divide en tres grupos, cada uno de los cuales diseña un juego, puede ser un memorice, una sopa de letras, un crucigrama, u otros que los estudiantes prefieran, con las palabras asignadas en lengua **kunsa/ckunza**, referidas a colores, números y partes del cuerpo.
- Los estudiantes preparan su juego usando los materiales que sean adecuados y disponibles, además las reglas del juego.
- Los grupos intercambian sus juegos y proceden a utilizarlos. En cada grupo habrá un juez que pertenece al grupo que creó el juego. Una vez que el grupo resuelve el juego, el juez lo informa al curso.
- Cada grupo indica las palabras en lengua **kunsa/ckunza** usadas en el juego y su significado, asimismo explican al curso cómo resolvieron el juego, qué fue lo que más le costó, el juez también puede entregar su opinión en estos aspectos.
- El educador tradicional escribe en la pizarra todas las palabras en lengua **kunsa/ckunza** usadas en los juegos, para que los estudiantes elijan una de cada grupo para escribir en sus cuadernos oraciones breves, tales como:
 - Tengo ____ años
 - Me gusta el color _____
 - Mi _____ es liso

