

EJEMPLO DE ACTIVIDAD SUGERIDA DEL PROGRAMA

EJES:

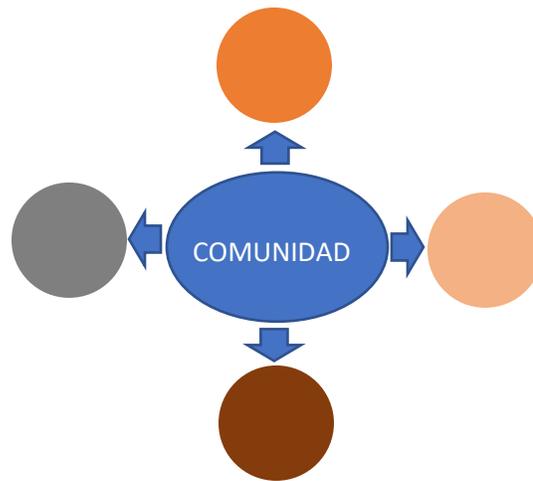
- TERRITORIO, TERRITORIALIDAD, IDENTIDAD Y MEMORIA HISTÓRICA.
- COSMOVISIÓN DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS.

CONTEXTO: Sensibilización sobre la lengua.

ACTIVIDAD: Representan y reflexionan sobre las costumbres, valores y necesidades de la comunidad diaguita en la actualidad.

Ejemplos:

1. Los niños comentan sobre lo que entienden por comunidad, el educador tradicional y/o docente recoge los distintos aportes de los niños y niñas y los escribe en un organizador descriptivo como el siguiente:



2. Representan, usando arcilla o greda, a su comunidad más cercana.
3. En parejas, explican lo que representaron.
4. Llevan sus creaciones a casa. Preguntan a dos miembros de la familia y registran por escrito o en audio la información sobre:
 - a. ¿Por qué es importante vivir en comunidad?
 - b. ¿Qué actividades te gusta realizar en comunidad?
 - c. ¿Qué necesidades tiene nuestra comunidad?
 - d. ¿Cómo se relaciona nuestra familia y comunidad con el entorno natural?



5. En pequeños grupos, observan o recuerdan el juego de la gran ciudad u otro juego de mesa y, a partir de sus características, crean su propio tablero en el que representarán los servicios, propiedades o espacios y autoridades que los habitantes de su comunidad requieren para vivir adecuadamente y en forma organizada. Un ejemplo de tablero es:

	<p>Indicaciones para elaborar el tablero:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El tablero debe representar el territorio donde viven. • Debe incluir la representación de su casa, del municipio, la escuela, del centro comunitario y otros espacios importantes. • Debe incluir espacios de recreación, naturales o construidos por las personas. • Debe incluir sitios arqueológicos u otros elementos del patrimonio cultural.
<p>Imagen adaptada de: www.shutterstock.com</p>	

6. Elaboran tarjetas de diferentes colores (por ejemplo, blanco, negro, rojo u ocre) para el juego de mesa. Dada una gama de colores, los estudiantes seleccionan un color para cada tipo de tarjeta:

- Tarjetas 1. Contienen situaciones problemáticas en la comunidad o territorio, por ejemplo: ¿Por qué hay escasez de agua en nuestro territorio? 4
- Tarjetas 2. Contienen preguntas sobre aspectos de la cosmovisión, tal como, ¿qué importancia tiene la naturaleza para nuestra comunidad?
- Tarjetas 3. Contienen propuestas sobre los valores diaguita para vivir bien en comunidad, como, por ejemplo, el respeto por los ancestros, el amor y respeto a la Pachamama, la reciprocidad: si una persona de nuestra comunidad ha tenido una mala cosecha, ¿qué se puede hacer?

Si los estudiantes viven en zona urbana, un ejemplo de este tipo de tarjetas podría ser: si una persona de nuestro barrio o comunidad se queda sin trabajo y tiene una familia que sostener ¿qué se puede hacer?

7. Organizan el momento del juego de mesa en uno de los recreos del colegio, invitando a otros niños y niñas a participar.

