



El Juego del Qhapac Ñan



Objetivo de la Actividad

Que niños y niñas puedan relacionar imágenes alusivas a contenidos relacionadas al Qhapac Ñan, describiendo cada una de las imágenes. Esto se realizará a través de un juego de palabras, dibujos y conceptos.



Habilidades a desarrollar

1. Mantener una conducta honesta en la vida cotidiana, en los juegos y en el trabajo escolar, hablando con la verdad, respetando las reglas de los juegos sin hacer trampa, evitando la copia y el plagio, reconociendo sus errores y sus acciones, entre otros.
2. Comparar aspectos sociales, económicos, culturales y políticos entre sociedades y civilizaciones del pasado y del presente para identificar continuidades y cambios.



Actitudes a desarrollar

1. Establecer lazos de pertenencia con su entorno social y natural a partir del conocimiento, la valoración y la reflexión sobre su historia personal, su comunidad y el país.
2. Participar solidaria y responsablemente en las actividades y proyectos del establecimiento y del espacio comunitario, demostrando espíritu emprendedor.

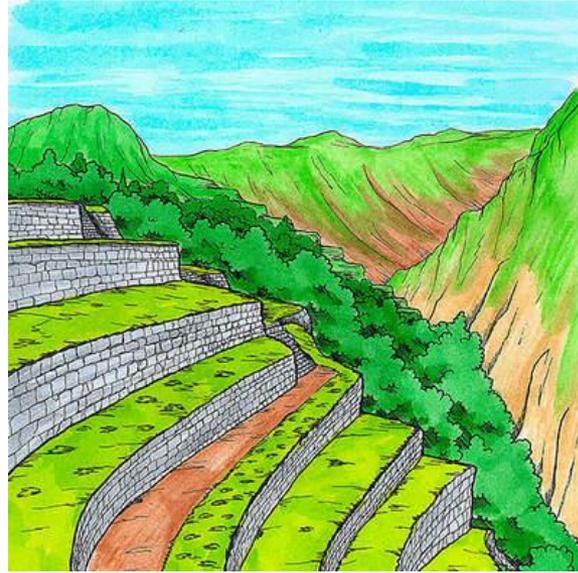


Quipus

El quipu (el nombre es derivado del vocablo quechua khipu, que significa nudo, atadura, lazada)



Camino Inca del Choro Bolivia



Agricultura Inka



Museo
Arqueológico de
Los Andes



Universidad
de Valparaíso
CHILE



Pastoreo Inka



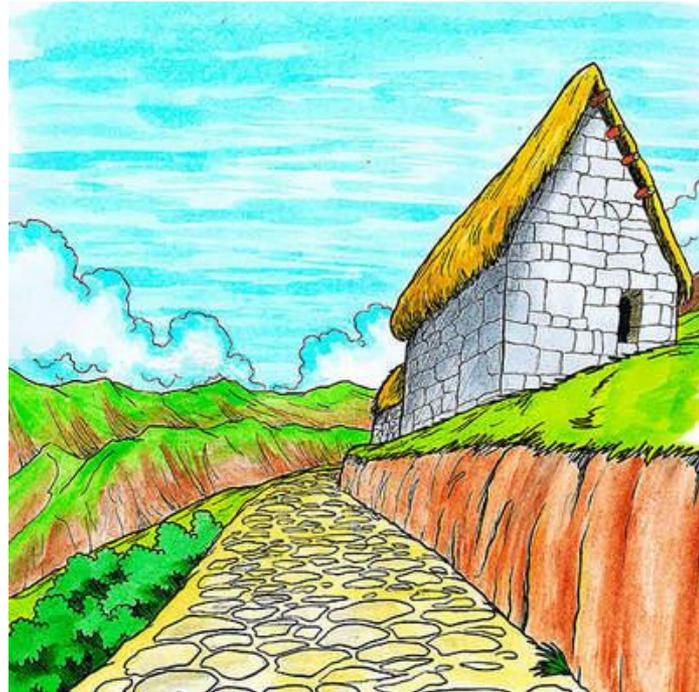
Maíz



Puentes Colgantes



Cerámica Inka



Tambos



Juego del Qhapaq Ñan

Este es un juego de cartas con, imágenes y palabras, donde cada equipo debe ser compuesto por cinco personas. A estas cinco personas se les entregará un grupo de ocho imágenes, con diferentes conceptos, personajes, etc.

La primera parte de la actividad es una clase de 15 minutos con las imágenes alusivas, explicando cada una estas y sus conceptos claves.



REGLAS DEL JUEGO

Cada imagen tiene dos preguntas asociadas dando un total de dieciséis preguntas y cada grupo deberá observar detenidamente las imágenes.

Luego el equipo deberá elegir un compañero (con un distintivo chasqui) para participar en el tablero ocho cuadros, donde avanzara en representación de su grupo.



REGLAS DEL JUEGO

Otro compañero(a) deberá ir a la pizarra (con un distintivo de quipucamayó) y un(a) moderador(a) dictará las preguntas y entregará las respuestas correctas de cada pregunta al compañero(a) que está en la pizarra, el deberá dar pistas a su equipo para que puedan contestar, sin usar palabras específicas o también puede dibujar en la pizarra.

REGLAS DEL JUEGO

Los tres restantes se quedaran con las tarjetas con imágenes y deberán ponerse de acuerdo y mostrar la tarjeta a la que corresponde la pregunta.

Cada equipo tendrá un turno de un minuto cada uno, para responder. Las respuestas correctas avanzan en el tablero, el primer equipo en llegar al final del tablero gana. (Serán nombrados Inkas)



GRACIAS

Museo
Arqueológico de
Los Andes