

## EJEMPLO DE ACTIVIDAD SUGERIDA DEL PROGRAMA

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

**ACTIVIDAD:** Reconocen las actividades productivas que se realizan en los distintos periodos del año.

Ejemplos:

- Dada una serie de imágenes que representan actividades productivas, tales como, siembra, cosecha, traslado de ganado, expresan lo que saben de ella, por ejemplo, en qué período del año se realiza esa actividad, qué condiciones del tiempo son más favorables para realizarlas, qué tipo de ceremonia se realiza para esa actividad, entre otras, escribiendo debajo de cada una de las imágenes.
- Complementan la información, indagando en casa, con otros adultos de la comunidad, buscan en internet, o ven un video que refiera a por qué se realizan esas actividades en esos períodos determinados del año: la celebración de la **Pachamama**, inicio de la siembra, por qué se traslada a los animales, entre otros.
- Se reúnen en parejas y comparten las ideas registradas. Cada niño complementa la información con los aportes de su compañero.
- El educador tradicional y/o docente asignará a cada dupla una de las actividades productivas, para hacer unas tarjetas del juego “Memorice”.
- La dupla de trabajo recorta dos tarjetas de diez por cinco centímetros en una escriben el nombre de la actividad productiva, por ejemplo, siembra, y en otra la dibujan.
- El educador tradicional y/o docente recoge todas las tarjetas, las mezcla, y luego las ordena dejándolas visibles por el lado blanco. Conformando con todas las tarjetas una sola superficie. Los estudiantes en dupla deberán ir dando vuelta las tarjetas hasta encontrar el par correcto, debiendo compartir la información que conoce de esa actividad. Gana la dupla que encuentra el mayor número de pares, pero duplica su puntaje si entrega información sobre la actividad.

