

EJEMPLO DE ACTIVIDAD SUGERIDA DEL PROGRAMA

EJE: Patrimonio, tecnologías, técnicas, ciencias y artes ancestrales.

ACTIVIDAD: Conversan sobre el aporte que los animales hacen a las actividades agrícolas.

Ejemplos:

- El educador tradicional y/o docente inicia el trabajo preguntando a los estudiantes, ¿en qué nos ayudan los animales?
- Los estudiantes presentan una lluvia de ideas sobre la ayuda que le brindan los animales de acuerdo a cada realidad.
- Se presenta un video de animales y sus aportes a la vida de las personas.
- Los estudiantes responden preguntas relacionadas con el tema, por ejemplo: ¿qué animales tienes en tu casa?, ¿cuál de ellos te gusta más, por qué?
- Los estudiantes comentan sobre cuáles animales se repiten y cuáles hay solo en algunos lugares.
- Los estudiantes en grupos de cuatro realizan una maqueta de “animales de mi entorno”, en la cual con papel de diario y engrudo u otros materiales, representarán características geográficas del territorio y en ellos ubicarán animales que hay en sus familias, creados con plastilina, greda u otro material moldeable.

ANIMALES DE MI ENTORNO

Achaku: ratón

Añathuya: zorrillo

Asirru: culebra

Jamp'atu: sapo

Jaririnkhu: lagarto

Lari: zorro

Suri: avestruz

Taruka: venado

Wanaju: guanaco

Wari: vicuña

Wisk'acha: vizcacha

Parina: flamenco

Kunturi: cóndor

