

EJEMPLO DE ACTIVIDAD SUGERIDA DEL PROGRAMA

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

ACTIVIDAD: Crean un juego de memorice de plantas medicinales.

Ejemplos:

- Dibujan, sobre cartón o cartulina cuadriculada de 6 x 6 centímetros, las plantas medicinales que han tenido ocasión de conocer.
- Reproducen cada dibujo lo más fielmente posible, de manera que exista 1 par de cada planta medicinal representada, hasta completar a lo menos 15 pares.
- Por el anverso de cada cartulina, pegan un solo papel (lustre, de regalo, etc.) y recortan por el borde de cada cuadrado ilustrado.
- Bajo cada ilustración escriben el nombre común de la planta medicinal representada.
- Juegan en parejas o en pequeños grupos a descubrir la mayor cantidad de fichas, bajo las reglas del memorice.

