



Colegio Benjamín Vicuña Mackenna
Constanza # 01650, Rancagua
F: (72) 2266214
nororientec@comun.cl

Juego, recuerdo y avance



“La ruta del saber”

1°A

Semana 17
03 al 07 de agosto



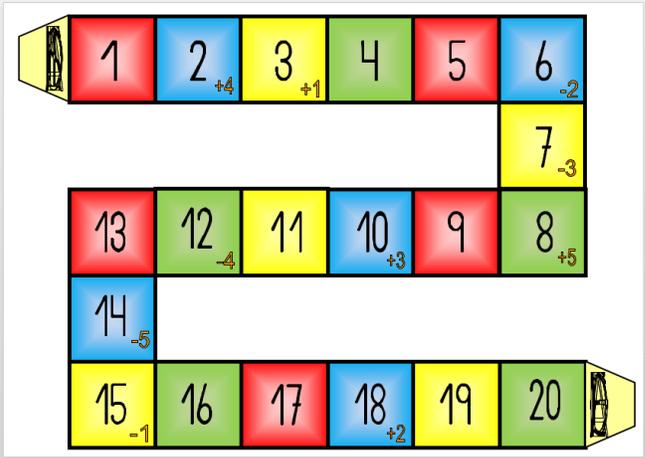
Colegio Benjamín Vicuña Mackenna
Constanza # 01650, Rancagua
F: (72) 2266214
nororientec@comun.cl

Presentación

El propósito de este proyecto está orientado a realizar un tablero de juegos para fomentar la adquisición de contenido en nuestros estudiantes. La metodología que buscamos implementar en el juego es la siguiente: El tablero contará con 22 cuadros que serán divididos en las diferentes asignaturas representándolas con un color específico, a parte tendremos 2 cuadros más para representar la partida y la meta del juego.

A medida que avance el proyecto, los niños irán creando las tarjetas de preguntas que serán utilizadas en la aplicación del juego.

¿Cómo jugar una vez terminado el tablero? El niño lanza el dado y avanza el número de casillas correspondiente, según el color en el que caiga debe tomar una tarjeta (del mismo color) y responder a la pregunta que ahí aparece, si responde bien puede seguir avanzando, si no es así, el turno le corresponde a otra persona.

MATERIALES	IMÁGENES																														
<p>¿Qué materiales podría utilizar para crear mi ruta del saber?</p> <p>Cartón Témperas Lápices de colores Tijera Pegamento Papeles de colores</p>	<p>¿Cómo se podría ver mi ruta del saber?</p>  <p>The diagram shows a game board with 22 numbered squares arranged in a zig-zag path. The squares are numbered 1 to 20, with square 7 being the only one between the top and middle rows, and square 14 being the only one between the middle and bottom rows. Each square has a number and a small colored triangle with a plus or minus sign. Squares 1 and 20 have a small house icon.</p> <table border="1"><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>7</td></tr><tr><td>13</td><td>12</td><td>11</td><td>10</td><td>9</td><td>8</td></tr><tr><td>14</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td><td>19</td><td>20</td></tr></table>	1	2	3	4	5	6						7	13	12	11	10	9	8	14						15	16	17	18	19	20
1	2	3	4	5	6																										
					7																										
13	12	11	10	9	8																										
14																															
15	16	17	18	19	20																										



Colegio Benjamín Vicuña Mackenna
Constanza # 01650, Rancagua
F: (72) 2266214
nororientec@comun.cl

Calendarización de actividades

AGOSTO

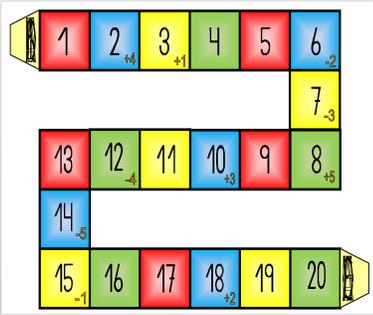
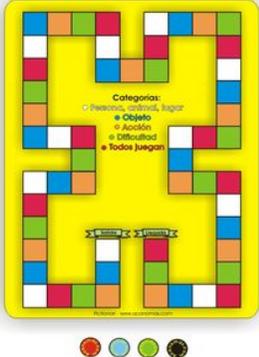
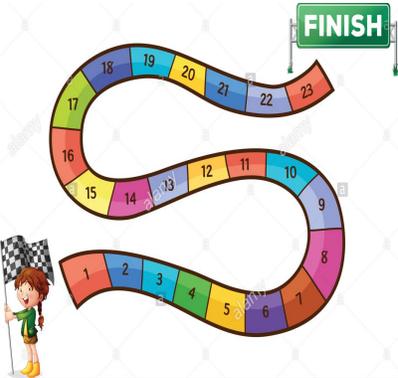
Lunes 03	Martes 04	Miércoles 05	Jueves 06	Viernes 07
Tecnología Objeto tecnológico	Artes Visuales Trabajo de arte Lenguaje Letra M Letra L	Ciencias Tipos de materiales Inglés Expresión escrita	Matemática Adición y Sustracción Orientación Actitudes positivas y negativas	Educación Física Comprensión Religión Dios está presente en cada una de las familias
Lunes 10	Martes 11	Miércoles 12	Jueves 13	Viernes 14
Historia Chile y sus características	Artes Visuales Trabajo de Artes	Ciencias Tipos de materiales	Matemática / Geometría Medir y comparar Música Estilos musicales	Educación Física Comprensión
Lunes 17	Martes 18	Miércoles 19	Jueves 20	Viernes 21
Historia Chile y sus características	Fonoaudiología Conciencia Fonológica- Vocabulario	Inglés Expresión escrita	Música Estilos musicales	Religión Dios está presente en cada una de las familias



TECNOLOGÍA	
Objetivo	Indicadores de evaluación
OA 3: Elaborar un objeto tecnológico según las indicaciones del profesor, seleccionando y experimentando con: -técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras -materiales como papeles, fibras, plásticos, desechos, entre otros.	Reconocen los procedimientos necesarios para la ejecución de un determinado producto. Usan los materiales necesarios para elaborar un objeto tecnológico específico. Elaboran un producto, estableciendo una correcta aplicación de sus técnicas, como medir, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras.
Objetivo de aprendizaje	Contenidos
Elaborar tablero de juego siguiendo instrucciones dadas demostrando disposición a desarrollar su creatividad.	-Objeto tecnológico

Actividad lunes 03 de agosto: Hoy comenzarás con la creación de tu tablero del saber. En esta actividad confeccionarás cada parte del juego. Necesitas seguir cada una de las instrucciones para que resulte nuestro objetivo.

LISTA DE COTEJO

Indicadores	SI	NO
1.- Observa las siguientes imágenes sobre tableros o juegos de mesa: <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>		
2.- Basándote en las imágenes que observaste imagina cómo sería tu tablero.		
3.- Antes de diseñar tu tablero debes tener en cuenta los siguientes datos:		
a) Tu tablero debe tener 24 cuadros.		
b) Cada asignatura tiene un color y cantidad de cuadros asignados: -Lenguaje: 2 cuadros rojos. -Matemática: 4 cuadros azules. -Ciencias: 2 cuadros verde claro. -Historia: 2 cuadros amarillos. -Religión: 2 cuadros morados. -Música: 2 cuadros verde oscuro. -Inglés: 2 cuadros celeste. -Ed. Física: 2 cuadros anaranjados.		



Colegio Benjamín Vicuña Mackenna
Constanza # 01650, Rancagua
F: (72) 2266214
nororientec@comun.cl

-Orientación: 2 cuadros café.		
c) Un cuadro para la Partida.		
d) Un cuadro para la Meta.		
e) Cada cuadro debe tener un número.		
4.-Dibuja el diseño de tu tablero en tu cuaderno de Tecnología.		
5.- Reúne los materiales necesarios para comenzar a fabricar tu tablero.		
6.- Construye tu tablero ¡Manos a la obra!		

¡DESAFÍO!

Te invitamos a enviar una foto de ti y tu familia jugando con el tablero de aprendizaje.

A quienes envíen la foto se les hará un reconocimiento a través de las redes sociales del colegio.

Motívense a mostrar a otros sus trabajos en familia.

¡¡¡Esperamos sus fotos!!!