



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

Juego, recuerdo y avanza.

“La ruta del saber”

2°A



Semanas 17, 18 y 19
Del 03 al 21 de agosto



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

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>1 2⁺⁴ 3⁺¹ 4 5 6⁻² 7⁻³ 13 12⁻⁴ 11 10⁺³ 9 8⁺⁵ 14⁻⁵ 15⁻¹ 16 17 18⁺² 19 20</p>

Recuerda

Antes de realizar las actividades, escribe la fecha y el objetivo en tu cuaderno, según la asignatura que corresponda.



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 Historia Pueblos Originarios de Chile	Lenguaje Textos no literarios Artes Visuales Crear a partir de la observación	Ciencias Ciclo del agua Música Instrumentos Musicales	Matemática Problemas matemáticos Inglés expresión escrita	Educación Física comprensión Religión Dios, mi Padre, me regaló una familia
Lunes 10	Martes 11	Miércoles 12	Jueves 12	Viernes 14
Tecnología Objeto tecnológico	Artes Visuales Crear a partir de la observación	Ciencias Ciclo del agua	Matemática / Geometría Figuras 2D Orientación Hábitos de vida saludable	Educación Física Comprensión Religión
Lunes 17	Martes 18	Miércoles 19	Jueves 20	Viernes 21
Historia Pueblos originarios de Chile	Fonoaudiología Conciencia Fonológica-Fluidez Léxica	Música Instrumentos musicales	Inglés expresión escrita	Religión Dios, mi Padre, ¡me regaló una familia



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

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 50 cuadros que serán divididos en las diferentes asignaturas representándolas con un color específico, a parte tendremos 2 cuadros más para representar el inicio y fin del juego.

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

Como 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.

INGLÉS	
Objetivo	Indicadores de evaluación
OA 14: Escribir, sobre la base de imágenes, para lograr las funciones del año según cada unidad.	Escriben palabras de vocabulario.
Objetivo de aprendizaje	Contenidos
escribir vocabulario a través de tarjetas de aprendizaje, manifestando un estilo de trabajo cooperativo entre compañeros para alcanzar los propósitos de la asignatura	He/she is/isn't in the...



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

Actividad jueves 06 de agosto: Para comenzar a trabajar deberás buscar las 4 tarjetas que creaste en las asignatura de artes y completarlas según los siguientes pasos

LISTA DE COTEJO

Indicadores	SI	NO
1.- En la primera tarjeta escribe los números 11 al 20 en inglés <ul style="list-style-type: none">● Eleven● Twelve● Thirteen● Fourteen● Fifteen● Sixteen● Seventeen● Eighteen● Nineteen● Twenty		
2.- En la segunda tarjeta escribe tres animales en inglés		

¡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!!!