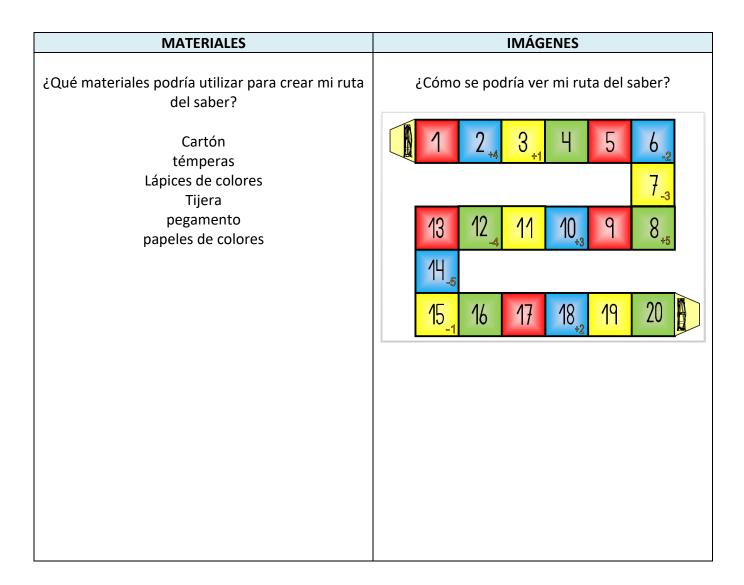


# Juego, recuerdo y avanzo. "La ruta del saber" 2°A



Semana 18 Del 10 al 14 de agosto





### 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 nororiente@cormun.cl

# Calendarización de actividades

# AGOSTO

Lunes 03	Martes 04	Miércoles 05	Jueves 06	Viernes 07	
Toenología	Longuaio	Ciencias	Matemática	Educación Física	
Tecnología	Lenguaje				
Objeto	Textos no	Ciclo del agua	Problemas	comprensión	
tecnológico	literarios		matemáticos		
		Música		Religión	
Historia	Artes Visuales	Instrumentos	Inglés	Dios, mi Padre,	
Pueblos	Crear a partir de la	Musicales	expresión escrita	me regaló una	
Originarios de	observación			familia	
Chile					
Lunes 10	Martes 11	Miércoles 12	Jueves 12	Viernes 14	
Tecnología	Artes Visuales	Ciencias	Matemática /	Educación Física	
Objeto	Crear a partir de la	Ciclo del agua	Geometría	Comprensión	
tecnológico	observación		Figuras 2D	Religión	
_			_	_	
			Orientación		
			Hábitos de vida		
			saludable		
Lunes 17	Martes 18	Miércoles 19	Jueves 20	Viernes 21	
Historia	Fonoaudiología	Música	Inglés	Religión	
Pueblos	Conciencia	Instrumentos	expresión escrita	Dios, mi Padre,	
originarios de	Fonológica-	musicales	,	jme regaló una	
Chile	Fluidez Léxica			familia	
00	. 131362 201130				
			<u> </u>		



### Colegio Benjamín Vicuña Mackenna Constanza # 01650, Rancagua F: (72) 2266214 nororiente@cormun.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.

TECNOLOGÍA							
Objetivo	Indicadores de evaluación						
OA 3: Elaborar un objeto tecnológico según indicaciones del profesor, seleccionando y experimentando con: técnicas y herramientas para medir, cortar, plegar, unir, pegar, pintar, entre otras; materiales como papeles, cartones, fibras, plásticos, desechos, entre otros.	Emplean herramientas con una correcta aplicación de sus técnicas.  Emplean de manera adecuada variados materiales.  Modifican los materiales disponibles según el						
	objetivo deseado.						
Objetivo de aprendizaje	Contenidos						
Crear tablero de juego siguiendo instrucciones dadas, demostrando disposición a desarrollar su creatividad.	Objeto tecnológico.						



**Actividad lunes 10 de agosto**: Como ya terminamos nuestro diseño ahora debemos poner manos a la obra y crearlo.

### LISTA DE COTEJO

Indicadores			NO
1 Recolecta todos los materiales que serán útiles para crear tu tablero de juego.			
2 Ah	2 Ahora que ya contamos con los materiales suficientes debes comenzar a		
constr			
a.	Recuerda que el tablero debe contar con 50 cuadros (sin contar el inicio y final)		
b.	b. Deberás pintar del color de cada asignatura la cantidad de cuadros		
	presentados a continuación: Lenguaje: 7 cuadros rojos.		
	Lenguaje. 7 cuauros rojos.		
	Matemática: 7 cuadros azules.		
	Geometría: 3 cuadros café claro.		
	Ciencias: 5 cuadros verde claro.		
Historia: 5 cuadros amarillos.			
	Religión: 4 cuadros rosados.		
	Música: 4 cuadros morados.		
	Inglés: 4 cuadros celeste.		
	Ed. Física: 5 cuadros verde oscuro.		
	Orientación: 3 cuadros blancos.		
Fonoaudióloga: 3 cuadros anaranjados.			



### ¡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!!!