



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



Nuestro destino de viaje nunca es un lugar,  
sino una nueva forma de ver las cosas

# “Lugares que hablan”

## 8°A

Semana 17  
03 al 07 de agosto



## Presentación del Proyecto

Viajar significa siempre aprender, conocer, cambiar, madurar, aporta a uno mismo lo más valioso que existe en este mundo: experiencias, momentos y recuerdos. Tendrás recuerdos que no tienen, porque estar reflejados en una foto de medidas establecidas, sino que permanecen en un lugar mucho más profundo, más bonito y menos material que en un papel. Muchos momentos que a pesar de que pasen los meses no se borran, es más, a veces cobran una viveza que nos hace pensar si el tiempo transcurre de verdad o no, acumularemos experiencias y aprendizajes que nos completan, que nos hacen ser mejores de una u otra manera y que nos enseñan a actuar. ***“Viajar sirve para ajustar la imaginación a la realidad, y para ver las cosas como son en vez de pensar cómo serán”.*** – Samuel Johnson. Viajar siempre nos puede atemorizar un poco, pero la mayoría lo describe como algo increíble, maravilloso, casi místico; la sensación de victoria y autosatisfacción después de terminar un viaje, es incomparable.

Queremos presentarte a nuestro Amigo, su nombre es Benjamín, tiene 12 años y él quiere contarte lo que vivirá en este viaje que decidió tomar. Benjamín viajará a los 6 continentes en avión, porque su papá compró para él un paquete turístico en una agencia de viajes por 5 días, como premio por su rendimiento académico el año pasado, entonces Benjamín quiere invitarte a recorrer los siguientes lugares junto a él: África, América, Asia, Antártida, Europa y Oceanía. Acompañaremos a Benjamín a registrar este gran viaje en su bitácora de aventura para no olvidar todo lo aprendido.



**¿Aceptas el desafío?**



## **¿Qué es una bitácora de viaje?**

Una bitácora es un cuaderno que permite llevar un registro escrito de diversas acciones. Su organización es cronológica, lo que facilita la revisión de las actividades anotadas.

## **¿Para qué utilizaremos la bitácora?**

La bitácora se utilizará para desarrollar en cada una de sus páginas las actividades propuestas por los docentes en las asignaturas siguiendo el modelo de página de bitácora que se presenta a continuación de la presentación del proyecto. El objetivo fundamental de la bitácora es desarrollar la habilidad de sintetizar o resumir y presentar los resultados de su viaje y de sus aprendizajes.

## **INSTRUCCIONES**

### **¿Cómo podemos ayudar a Benjamín a construir su bitácora de viaje?**

-La bitácora de viaje será creada en la asignatura de Tecnología, para ello recorta 13 hojas de la misma medida, aproximadamente 20 cm de alto por 20 cm de ancho, puedes usar hojas de block, oficio o de un cuaderno que no utilices.

-Para crear la cubierta frontal (parte delantera) y posterior de la bitácora necesitas cartulina u hojas de block.

-Luego deberás unir las páginas de la bitácora y sus cubiertas, puedes perforar las hojas y unir las con cinta, sisal o con la técnica y materiales que más te agrade y que tengas disponible en casa.

-La bitácora se decorará en Artes Visuales.

### **¿Cómo realizará su viaje Benjamín?**

Benjamín necesitará tu ayuda, tu imaginación será vital para realizar esta aventura; comenzará su viaje en Chile abordando un avión que lo llevará a África; continente que está





compuesto de 55 países, luego su rumbo será Oceanía; continente insular o que está formado por varias islas , posteriormente llegará a Asia; el continente más extenso y poblado de la Tierra, continuará su aventura en Europa; el continente que mayor ha incidido en la historia de otros países y continentes y terminará su viaje en la Antártida; el continente más austral de la Tierra.

### ¿Cuáles serán las principales habilidades que debemos desarrollar en este proyecto?

Las habilidades que darán sentido a los aprendizajes en estos viajes serán dos:

- Habilidad de síntesis
- habilidad de resumir

MATERIALES	IMÁGENES
<p><b>¿Qué materiales podría utilizar para crear mi bitácora?</b></p> <p>Cartulina Hojas de Block Hojas de oficio Hojas de cuaderno Tijeras Lápices Lápices scriptos Pegamento o corchetes o algún material que sirva para unir las páginas de nuestra bitácora</p> <p><b>¿Qué materiales podría utilizar para decorar mi bitácora?</b></p> <p>Lentejuelas Escarcha Papel lustre o los materiales que dispongas en tu hogar</p> <p><b>Materiales imprescindibles:</b></p> <p>Paciencia Creatividad Perseverancia</p>	<p><b>¿Cómo se podría ver mi bitácora?</b></p>   



## BITÁCORA DE AVENTURA



Asignatura	
Fecha	
Objetivo	
Continente visitado	

Desarrolla las siguientes actividades:

**Resume las ideas trabajadas el día de hoy**

---

---

---

---

**Responde las siguientes preguntas en la parte inferior de la bitácora.**

- 1.- ¿Qué fue lo que más te costó realizar y por qué?
- 2.- ¿Qué fue lo que te resultó más fácil de aprender?



## ITINERARIO DE VIAJE

FECHA	SALIDA DESDE	HORA DE SALIDA	DESTINO	HORA LLEGADA	Asignaturas
LUNES	América	5:00 am	África	12:00 pm	Tecnología – Historia
MARTES	África	5:00 am	Oceanía	12:00 pm	Lenguaje – Fonoaudiología - Religión
MIÉRCOLES	Oceanía	5:00 am	Asia	12:00 pm	Ciencias – Inglés
JUEVES	Asia	5:00 am	Europa	12:00 pm	Matemáticas – Geometría - Orientación y Psicología
VIERNES	Europa	5:00 am	Antártida	12:00 pm	Ed. Física – Ed. Artística y Musical

Calendarización de actividades

AGOSTO

Lunes 03	Martes 04	Miércoles 05	Jueves 06	Viernes 07
<b>Tecnología</b> Construcción Bitácora	<b>Lenguaje</b> Texto informativo Mapas conceptuales	<b>Ciencias</b> Célula vegetal	<b>Matemática</b> Estadística  <b>Orientación</b> Expresión escrita	<b>Educación Física</b> Investigar sintetizar



### TECNOLOGÍA lunes 03 de agosto

Objetivo	Indicadores de evaluación
OA N°: Elaborar un producto tecnológico para resolver problemas y aprovechar oportunidades, seleccionando y demostrando dominio en el uso de materiales, herramientas y equipos.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Usan las técnicas y herramientas apropiadas para transformar materiales (medir, mezclar, lijar, entre otras).</li><li>- Usan los materiales apropiados para elaborar un objeto tecnológico específico (maderas, cartón, fibras, metales, entre otros).</li><li>- Elaboran un objeto tecnológico, usando los materiales y las herramientas apropiados.</li></ul>
Objetivo de aprendizaje	Contenidos
Crear un objeto tecnológico para resolver problemas demostrando dominio de materiales y herramientas, a través de bitácora de aventura, demostrando iniciativa personal y emprendimiento en la creación y diseño de tecnologías innovadoras.	Producto tecnológico para resolver problemas.

#### Actividad Semana 17:

#### ¡Creamos la bitácora de aventura!

Como ya has leído el proyecto que desarrollarás estas semanas consiste en la creación de una bitácora de aventura que acompañará a Benjamín en su viaje por los seis continentes para aprender de otras culturas. Este recorrido comienza en América, y desde allí viajará a África.

Para diseñar la bitácora, lee cada uno de los indicadores o instrucciones que se presentan a continuación



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

## LISTA DE COTEJO

Indicadores	SI	NO
1.- Reúne los materiales que dispones en casa para crear tu bitácora de aventura.		
2.- Elabora la bitácora de aventura siguiendo las siguientes indicaciones:		
2.1- Corta las 13 hojas, con las que realizarás tu trabajo, de la misma medida. (Una hoja por asignatura)		
2.2.- Corta la cartulina, hoja de block o cartón para crear la portada y otra para la contraportada (parte final del libro)		
2.3.- Une las 13 hojas, la portada y contraportada de la bitácora pegando con cinta, pegamento o con el material que dispongas, creando un acordeón		
3.- Crea la portada de la bitácora como se observa en la explicación del proyecto.		
4.- Decora creativamente tu bitácora.		
5.- Envía una fotografía del trabajo terminado a tu profesora.		





# ¡DESAFÍO!

Bienvenido a este nuevo desafío, en este proyecto **“Lugares que hablan”** queremos incentivar para que te conviertas en un gran diseñador ¿Cómo?... ¡Muy Simple!

Cuando hayas finalizado tu bitácora de aventuras en la cual plasmaste todos los aprendizajes en este viaje por los seis continentes, queremos desafiarte a que diseñes una **estampilla de viaje** del lugar que visitaste y que más te gustó, demostrando toda tu creatividad.

Una estampilla de viaje es un sello de tu viaje, representa el lugar que conociste y en él se da a conocer algún atractivo turístico del lugar visitado o alguna característica importante. Para realizar tu estampilla de viajes puedes utilizar hojas de block o de cuaderno, tus lápices de colores y toda tu creatividad. Guíate por el modelo que se encuentra a continuación.



Envía una fotografía de tu estampilla de viaje al correo **concurso.bvm@gmail.com**, recuerda escribir tu nombre y curso para poder participar.

**Fecha envío:** Hasta el 14 de Agosto 2020

**Fechas para reaccionar con “me gusta” en Facebook:**

Desde el 17 al 21 de agosto hasta las 10:00 horas

**Resultado del concurso:** Día 21 de agosto a las 12:00 horas a través de Facebook.



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