



Trabajo interdisciplinario

#estamosjuntos

NIVEL I^o & II^o



Proyecto interdisciplinario I° y II° medio

Querid@s estudiantes!

En estos tiempos difíciles, esperamos que todas y todos se encuentren muy bien en sus hogares junto a sus familias, tomando las medidas de resguardo para cuidarse y cuidar a sus seres queridos.

Sabemos que en este contexto es complicado pensar en tareas, asignaturas, aprendizajes, y que a veces se transforma en un tema estresante, pero les queremos plantear que mantener nuestros cerebros activos es muy importante, por eso es que en esta oportunidad todos y todas sus profes nos hemos unido, y queremos plantear una tarea que además de hacerles pensar les ayude a sobrellevar este tiempo de distanciamiento social...con un poquito de alegría y entretenimiento, en esta oportunidad construiremos ¡un juego!, más adelante encontrarán las instrucciones.

No tenemos certezas de cuándo nos re-encontraremos, para conversar de sus anécdotas y aventuras, o simplemente para abrazarnos y contenernos, pero sepan que pueden contar con nuestro apoyo y cariño a distancia, y que hoy por hoy, nos encontramos viviendo aprendizajes muy profundos desde la vida misma: responsabilidad, autonomía, solidaridad, gratitud, esperanza, finanzas, autoconocimiento... seamos protagonistas de este momento que de seguro estará en los libros de Historia del futuro...

Un abrazo, **Sus profes!**

#estamosjuntos



Objetivo

En esta tarea, les queremos invitar a construir un juego que involucre a todas las asignaturas, y que tiene como tema principal el “Mes del libro”, pero sobretodo el fomento de la comprensión lectora, ésto ya que el pasado 23 de abril, se celebró un nuevo “Día Internacional del Libro y el derecho de autor”. En este sentido, les invitamos a desarrollar el siguiente objetivo:

Construir un juego que aborde la importancia de la lectura, a través de distintos desafíos por asignatura, para valorar el aprendizaje lúdico.

¡Manos a la obra! Lee detenidamente las instrucciones para cumplir con este objetivo.

Para la construcción del juego:

1. El trabajo se realiza de forma individual.
2. Construye un tablero de juego con 50 casilleros, contemplando una partida y una meta, en el centro dibuja tres cuadros (desafíos, comodines, penitencias)
3. Distribuye los casilleros: 36 para desafíos por asignatura, 5 para comodines, 5 para penitencias y 4 cuadros que estimes convenientes (regresa al inicio/ pierdes un turno/avanza 2 casilleros u otro)
4. Pinta o dibuja un símbolo en los casilleros de desafíos, que identifique a las asignaturas. (Ejemplo: rojo lenguaje, azul matemática, verde ciencias, morado historia...) Debes considerar 3 casilleros por asignatura.
5. Construye una tarjeta para cada desafío por asignatura, distingue cada asignatura con un color, símbolo o su letra inicial.
6. Construye 5 tarjetas de comodín.
7. Construye 5 tarjetas de penitencia.
8. Busca un dado en casa, o construye uno con papel.
9. Busca objetos que sirvan para representar a cada jugador, también los puedes construir. (porotos, fichas, otro)
10. Busca un cuaderno antiguo que tengas hojas en blanco, para resolver los distintos desafíos.
11. Estás listo para jugar!

Entrega con clases presenciales: Llevarás tu juego construido al colegio

Entrega sin clases presenciales: Enviar una fotografía panorámica del juego, y una fotografía específica de las tarjetas de asignatura a cada profesor, según corresponda (correo o whatsapp)

Plazo de entrega: 15 de mayo.

Instrucciones

#estamosjuntos



Equipo docente

Si tienes dudas, nos podemos comunicar:

Nombre	Asignatura	Contacto
Carolina Galaz	Encargada Académica	carolinagalazdonoso@gmail.com
Constanza Briones	Encargada de apoyo PIE	constanzajvpsicopedagoga@gmail.com
Mayra Oyarzo	Lenguaje	mayraoyarzo59@gmail.com
Marcela Bustamante	Matemática	marcelabustamanteriveros@gmail.com
Ana Sandoval	Biología y Química	cienciaspadrearrupe@gmail.com
Carolina Espinoza	Física	espinozam.carolina@gmail.com
Katherine Escalona	Historia	kataescalona87@gmail.com
Leticia Arellano	Inglés	larellanosilva@gmail.com
Nelson Cáceres	Artes	ncaceresn@icloud.com
Israel Valderrama	Música	profesorisraelv@gmail.com
Carla Parada / Marcelo Ruz	Educación Física	marceloruz1981@gmail.com
Jandry Acosta	Tecnología e Informática	jandry.acosta1@gmail.com
Pamela Valenzuela	Religión	pamevalcrespa@gmail.com

#estamosjuntos



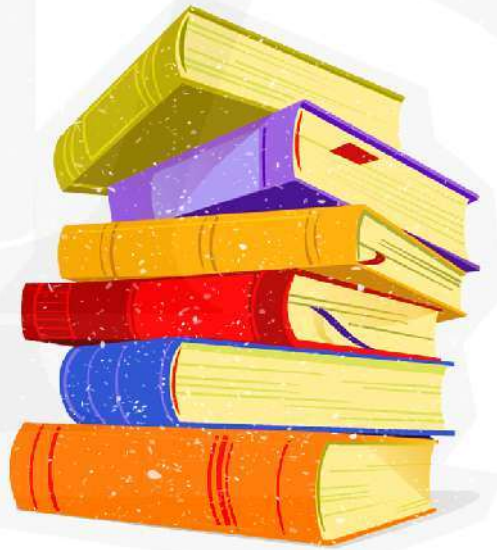
Lenguaje

Las y los estudiantes buscarán 5 fragmentos de poemas, cuentos o libros. Estos fragmentos deben mostrar emociones o sentimientos, por ejemplo:

“La mirada de Gregor se dirigió después hacia la ventana, y el tiempo lluvioso se oían caer gotas de lluvia sobre la chapa del alfeizar de la ventana – le ponía muy melancólico”. La Metamorfosis.

Tienen que hacer 5 tarjetas, cada una debe tener fragmento de los seleccionados. La idea es que el competidor lea el fragmento y pueda adivinar cuál es la emoción que predomina.

Si adivina podrá avanzar 3 casilleros. Pero, si pierde deberá retroceder 4 casilleros.



#estamosjuntos



Es hora de los desafíos históricos!

En esta oportunidad, te invito a construir tres tarjetas de desafíos para tu juego, las cuales tienen relación con habilidades de lectoescritura desde la asignatura de Historia:

1. Una línea de tiempo es un organizador gráfico que nos ayuda a ordenar acontecimientos en el tiempo. Tienes 1 minuto para construir una línea de tiempo con 5 acontecimientos importantes en tu vida, recuerda ubicarlos ordenados en el tiempo.



2. Un árbol genealógico, es un esquema que nos permite identificar a nuestros antepasados, se construye en forma de árbol con distintas ramas. Tienes 2 minutos para construir un árbol genealógico que incorpore a tu familia hasta tus bisabuelos. (Pide ayuda con los nombres a tus familiares)



3. Piensa que eres un viajero en el tiempo, vas al futuro y debes contarle a las personas acerca de los últimos acontecimientos que hemos vivido como sociedad. Tienes 2 minutos para pensar en lo que quieres contarles, elige uno de los procesos, y establece una característica para cada ámbito. Puedes escribirlo y compartirlo, o sólo verbalizarlo con los demás jugadores

Proceso	Ámbito político	Ámbito Social	Á. económico	Ámbito cultural
1. Estallido social 18 de octubre.				
2. Pandemia COVID-19.				

¡Éxito y a jugar!

#estamosjuntos



Matemáticas

Aplicar resolución de problemas en base a la observación.

Desafío: El estudiante debe incluir 3 tarjetas en donde cree preguntas matemáticas en base a símbolos relacionados a la resolución de problemas, por ejemplo:

Can you solve this?

$$\text{Red Flower} + \text{Red Flower} + \text{Red Flower} = 60$$

$$\text{Red Flower} + \text{Blue Flower} + \text{Blue Flower} = 30$$

$$\text{Blue Flower} - \text{Yellow Flower} = 3$$

$$\text{Yellow Flower} + \text{Red Flower} + \text{Blue Flower} = ?$$

Share & see if your friends can.

La idea principal de estas tarjetas es que deben ser en base a algún beneficio o penitencia dentro del juego.

#estamosjuntos



La lectura en las áreas científicas son trascendentales, si caes en la asignatura ciencias deberás seleccionar la asignatura con la cual vas a jugar para ello confeccionarás 3 tarjetas con el color que eligió: uno que diga biología, otro química y otro física. El jugador sacará al azar y deberá ejecutar el desafío

Biología:

Es hora de entrar al mundo de la Biología y confeccionar 6 tarjetas las cuales serán usadas en tu juego y nos permite a partir de la comprensión lectora, la toma de conciencia respecto al mundo animal y vegetal en Chile, su vulnerabilidad y posible extinción. ¡Comencemos!

Desafío: ¿Quién soy?

Confección: Dentro de la siguiente lista de especies chilenas tanto animales como vegetales, deberás seleccionar 6 especies vulnerables o en peligro de extinción, de las cuales 3 serán animales y 3 serán vegetales.

Especies animales chilenas vulnerables y en peligro de extinción

Chinchilla Cordillerana.
Huemul.
Picaflor de Juan Fernández.
Vaquita del Desierto.
Gruñidor del volcán.
Ranita de Darwin.
Gato andino
Zorro culpeo
Pudú

Especies vegetales chilenas vulnerables y en peligro de extinción

Coralillo
Canelillo
Queule
Belloto del sur
Ruil
Orquídea amarilla de Nahuelbuta
Mariposa del campo
Palma chilena
Araucaria Araucana o pewen

- Anote en una lista (hoja blanca, cartulina, cartón, o en cualquier material que tenga) sus seis especies seleccionadas.

- Luego diseñe con el material que desee 6 tarjetas donde anotará en cada una de ellas 5 características propias de las especies seleccionadas. (buscar e indagar en cualquier fuente online o libro) y en una esquina y al revés anotará el nombre de la especie para que el jugador que lee sepa de qué especie se trata.

Juego: Ahora que ya está confeccionado, seleccione una tarjeta el jugador leerá las características y los otros jugadores deberán seleccionar de la lista la especie que cree que corresponden esas características. Anotan en un papel y luego muestran su selección. Los jugadores que pierdan deberán hacer penitencia.

¡A JUGAR!

1. Soy mamífero
2. Tengo orejas largas
3. Salto
4. Me gustan las zanahorias
5. Puedo ser café, con manchas y gris, pero mi color más común es blanco.

conejo



Química:

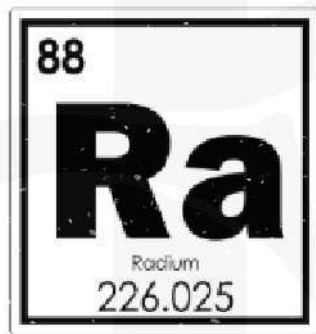
El mundo de la química es maravilloso, desde preparar un queque hasta un plato gourmet encontramos química en el.

Empecemos nuestro desafío:

Enlazador de elementos

Confección: De la tabla periódica, seleccione 3 elementos metálicos, 3 elementos no metálicos y 2 gases nobles.

Luego elabore 8 tarjetas con cada uno de los elementos seleccionados donde por un lado tendrá el símbolo del elemento químico y al otro lado la descripción o características de este elemento.



Confeccione tres tarjetas circulares una dirá enlace iónico, otra enlace covalente y otra gases nobles.

Cada una con una breve descripción de ellos.

Enlace iónico

Ahora que ya está todo confeccionado, ¡Juguemos!

El jugador, selecciona una de las cartas circulares y lee la descripción del enlace químico que se seleccionó y en 30 segundos, el resto de los jugadores deberán elegir de los 8 elementos que están en las cartas, dos elementos químicos que permitan formar dicho enlace.

Para saber si el enlace es correcto, debe leer las descripciones de cada elemento químico que está atrás y establecer si está o no bien la selección efectuada por los jugadores. De no ser así deberá efectuar una penitencia.



Ciencias

Física:

Fomentar la lectura dentro del mundo de la física para ampliar el conocimiento general de grandes personajes de la historia.

Desafíos:

Investiga sobre:

- Isaac Newton
- Albert Einstein
- Galileo Galilei
- Stephen Hawking
- J.J. Thomson
- Nikola Tesla

Elige tres personajes e incluye 3 tarjetas de "Dígalo con mímica", en donde se debe adivinar un dato importante sobre cada uno de ellos

#estamosjuntos



Tecnología

Apreciados estudiantes, el desafío consiste en diseñar una tarjeta en la que se invite al participante a utilizar su imaginación para crear un objeto tecnológico que contribuya a mejorar la calidad de vida del lector o del escritor, por ejemplo un apoya libros con luz, un objeto que ayude a leer a las personas con capacidad visual reducida, entre otros) el objeto debe crearse con materiales que tengan en su casa como cartón, cartulina, pega, envases plásticos o cualquier material reciclable)

El participante tendrá 20 minutos para diseñar y construir el objeto y además debe explicar cuál es el nombre y su función o funciones.

#estamosjuntos

Aprender acerca de las endorfinas, cuál es su efecto sobre nuestro organismo y cómo se relacionan con la actividad física.

Algo que deberías saber en cuarentena

¿Qué son las endorfinas y qué efecto causan en nuestro organismo?

Actividad

- Investiga acerca de que son estas sustancias químicas y cómo se relacionan con el ejercicio físico.

- Ahora que ya sabes acerca de las endorfinas te invito a ponerlo en práctica en este juego. **Construye 5 tarjetas**, estas tarjetas deben estar asociadas a un de ejercicio que nos permitirá avanzar de casillero al ser cumplido el desafío, por ejemplo 10 estocadas, 15 saltos con rodillas a pecho, etc.

Un gran abrazo y a disfrutar de los beneficios del ejercicio y las endorfinas



#estamosjuntos



Practicar sonidos del habla inglesa mediante la práctica trabalenguas.

“Tongue Twisters” (trabalenguas)

¿Listos para practicar y mejorar la pronunciación? Ha llegado el momento de divertirse practicando trabalenguas en inglés. Al principio puede ser difícil, no te preocupes si no lo logras al comienzo, con la práctica lo harás maravilloso!

Practice , practice and practice!!!

Actividad:

1.-Confeccionar 4 tarjetas con un trabalengua escrito en inglés e ilustrando cada uno de ellos con una imagen o dibujo.

Los trabalenguas son los siguientes más uno a elección elegido de la **siguiente página**: <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/tongue-twisters/>

TARJETA 1:

'If two witches were watching two watches, which witch would watch which watch?'

TARJETA 2:

'She sells seashells by the seashore.'

TARJETA 3:

'How much wood would a woodchuck chuck if a woodchuck could chuck wood?'

TARJETA 4:

“

2.- Revisar pronunciación en la página entregada, el gran desafío es aprenderlas de memoria.

3.- Si se lee con un error se retrocede un espacio; en caso contrario se avanza un espacio, pero si se dice en forma fluida y rápida se avanza 2 espacios.

Improve your Pronunciation and Have Fun!!!

#estamosjuntos



Violeta Parra escribió la canción *"Gracias a la vida"* su letra trasciende hasta el día de hoy. La argentina Mercedes Sosa, el mexicano Vicente Fernández, la brasileña Elis Regina y el español Plácido Domingo son apenas algunos de los renombrados artistas que han creado sus propias versiones de "Gracias a la vida"

También Sonó en 1986 en el funeral del ex primer ministro de Suecia Olof Palme.

Enfoquémonos en la primera estrofa:

*"Gracias a la vida que me ha dado tanto
Me dio dos luceros, que cuando los abro
Perfecto distingo lo negro del blanco
Y en el alto cielo su fondo estrellado
Y en las multitudes el hombre que yo amo"*

Tu desafío es el siguiente:

Tendrás que diseñar cuatro tarjetas (puedes utilizar el medio de registro que tu prefieras (fotos, símbolos, incluso dibujos). para explicar una sección de esta estrofa en cada tarjeta.

puedes otorgar poder especial a cada tarjeta, por ejemplo:

"Gracias a la vida que me ha dado tanto

Me dio dos luceros" esta tarjeta me permite ver la siguiente carta del mazo.

a Jugar!

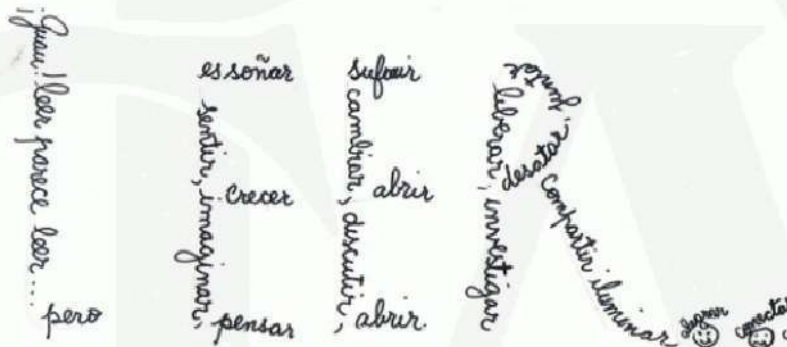


#estamosjuntos

¿Por qué la literatura es un arte?

La literatura es una forma de expresión artística, en la que el autor expresa su visión empleando la palabra desde su perspectiva estética. También dentro de la literatura encontramos el uso de las letras como arte visual, este es el caso del caligrama.

El **caligrama** es una forma de lectura viva, en la que se dibuja un objeto relacionado con el tema de la poesía, incluso la escritura toma la forma de este objeto, es decir, la forma tradicional de escribir un poema se rompe, por lo tanto podemos decir que las imágenes refuerzan el contenido del poema de manera creativa.



Caligrama de Vicente Huidobro



ACTIVIDAD: Las y los estudiantes deberán crear 5 tarjetas de desafío para su juego, en cada una deberán escribir una frase y desafiar a que los jugadores creen un caligrama con ella, para así avanzar 3 espacios.

- 1- "Amor y deseo son dos cosas diferentes; que no todo lo que se ama se desea, ni todo lo que se desea se ama" Don Quijote de la Mancha, Miguel de Cervantes
"¡Qué maravilloso es que nadie necesite esperar ni un solo momento antes de comenzar a mejorar el mundo!"
- 2.- El Diario de Ana Frank , Ana Frank
- 3.- "No hagas un inventario de lo que te falta sino de lo que tienes." Más allá del invierno, Isabel Allende.
- 4.-"Nunca le envidiaré su felicidad, solo desearía que pudiéramos disfrutarla juntos." La chica del tren, Paula Hawkins
- 5.-"No todos los que vagan están perdidos." El Hobbit, J.R.R. Tolkien.
- 6.-"No sé lo que puede llegar, pero sea lo que sea, iré hacia ello riéndome." Moby Dick, Herman Melville.
- 7.-"Deja de preocuparte por envejecer y piensa en crecer." El animal moribundo, de Philip Roth.
- 8.-"Nunca se sabe lo que la mala suerte te ha salvado de una peor suerte." No es país para viejos, Cormac McCarthy.



Actividad

A partir del siguiente texto, que narra el principal mensaje de Jesús:

“Les doy un mandamiento nuevo: ámense los unos a los otros, así como yo los he amado, ámense también ustedes los unos a los otros.

En esto todos reconocerán que ustedes son mis discípulos: en el amor que se tengan los unos a los otros”.

Tienes como desafío confeccionar 5 tarjetas, que considere una frase y un signo, que incluirás en tu juego, donde el amor a los demás sea el tema central y que permitirán al jugador que saque esa tarjeta, avanzar los espacios que tu estimes conveniente o darle ventaja en el juego, frente a los otros jugadores.



Instrucciones para jugar

1. Para jugar, necesitas de mínimo 2, y máximo 4 personas.
2. Todos los jugadores lanzan el dado, y el número más alto comienza el juego, continúa la persona a su derecha, y así sucesivamente.
3. Cada jugador debe elegir la "ficha" que represente su avance en el juego.
3. El primer jugador, lanza el dado, y avanza la cantidad de casillas que indica el dado.
4. El jugador realiza la acción que se indica en la casilla a la que llegó. Luego los siguientes jugadores lanzan y realizan las acciones que indiquen sus casillas.
5. Si el jugador llega a una casilla de desafío de asignatura, se debe elegir una tarjeta de la asignatura que corresponda (según el color o símbolo de la asignatura), y resolver dicho desafío. Si este desafío es resuelto, el jugador podrá avanzar 2 espacios.
6. Si el jugador no logra resolver el desafío, tendrá que retroceder 1 espacio, y esperar hasta el próximo turno.
7. El primer jugador en llegar a la meta, será el ganador.
8. Los siguientes jugadores podrán seguir jugando hasta completar el tablero y desafiar sus mentes!

#estamosjuntos



Actividad complementaria del Equipo Psicosocial y familia

Para compartir en familia:

- Te invitamos a que busquen hojas blancas o de cuaderno y las recorten en trocitos de 20x20 (como tarjetas), busques un lápiz para cada miembro de la familia y una bolsa de papel, de regalo, plástica que puedan reciclar o una caja de zapatos.
- Se sienten en círculo, cierran sus ojos y recuerden un momento que hayan disfrutado mucho en familia.(en el que se hayan reído mucho)
- Luego escriban el recuerdo en la tarjeta, lo doblan y depositen a la bolsa o caja.
- Cuando todos los miembros hayan escrito su recuerdo y lo hayan depositado en la bolsa o caja un miembro de la familia los sacará al azar e irá leyendo con el fin que los demás vayan evocando aquel hermoso recuerdo en familia.

Intenta hacer este ejercicio una vez por semana, porque sin duda tienen muchos recuerdos en familia !!!

#estamosjuntos