

nombre

curso

fecha

ACTIVIDAD LA CARRERA DEL SABER

¿Conoce el juego “La Carrera del Saber”? ¡Es un fascinante juego de conocimientos!

“La Carrera del Saber” consiste en ir respondiendo preguntas sobre un tema específico. Nosotros trabajaremos con los contenidos que hemos estado viendo en clases, en este caso, la organización político - administrativa de Chile (regiones, provincias y comunas).

Lo primero que haremos será elaborar el juego para después jugar con todo el curso. **¡A trabajar!**

Dividiremos el curso en tres grupos, cada uno deberá confeccionar un pequeño libro que contenga a lo menos 30 preguntas sobre un tema. Cada pregunta debe tener como respuesta dos alternativas. Los temas a trabajar son:

- Libro rojo: **REGIONES** (organización político-administrativa y principales funciones).
- Libro verde: **PROVINCIAS** (organización político-administrativa y principales funciones).
- Libro amarillo: **COMUNAS** (organización político-administrativa y principales funciones).

Para confeccionar las preguntas deben buscar información en su cuaderno, en su texto escolar, en la biblioteca y en Internet. Recuerden seleccionar fuentes confiables para obtener la información correcta. Antes de comenzar el juego, el profesor corregirá los libros, para así asegurarse de que los contenidos sean los correctos.

Cinco compañeros realizarán el tablero sobre el que van a jugar. Recuerden hacerlo de un porte tal que todo el curso pueda verlo cuando estén jugando. El tablero debe que tener un camino con 70 espacios de colores y estos ir alternándolos entre rojo, verde y amarillo. Cada cierta cantidad de espacios puede haber uno que diga “Retrocedan 4 espacios”, otro que diga “Vuelvan al principio”, “Avancen 2 espacios”, etc... en fin, ¡lo que a ustedes se les ocurra!

Alrededor pueden decorar el tablero con dibujos que tengan relación con el juego; municipalidad, intendente, etc. **¡Ahora a jugar!**

Instrucciones del juego:

1. El curso se divide en tres grupos.
2. Cada grupo tiene como objetivo llegar al final de la carrera antes que sus contrincantes.
3. Se comienza tirando el dado. Quien obtuvo el número mayor parte.
4. El juego consiste en lo siguiente: dependiendo del color del espacio donde caiga será el contenido de la pregunta que toque. Si el grupo responde a partir de las alternativas, avanza un

espacio. En cambio, si responde sin necesidad de que les lean las alternativas ¡avanzan dos espacios! Si no contestan correctamente deben quedarse en el mismo espacio en el que estaban.

5. Todo los integrantes del curso deben responder al menos una vez una pregunta.
6. Cada equipo debe responder sobre todos los tema, no se puede llegar a la meta sin haber respondido todos los temas.
7. Gana el equipo que primero llegue a la meta.