



COLEGIO NIRVANA
HISTORIA, GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES

GUÍA N°

2

PROFESORA: NATALY TORRES – MARUZELLA VELÁSQUEZ

GUÍA DE TRABAJO (SEGUNDOS BÁSICOS)

"¿QUÉ ES PATRIMONIO?"

Objetivo:

- ❖ Conocer concepto de patrimonio. Reconocer juegos típicos.

Instrucciones:

Lee con atención y luego copia en tu cuaderno amarillo de Historia la siguiente información.

- I. Lee y copia las siguientes definiciones en tu cuaderno. Dibuja cada juego debajo de su definición.



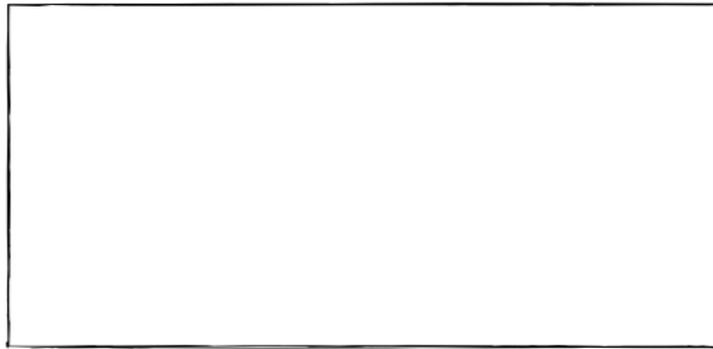
Patrimonio

Es un regalo que recibimos de nuestros antepasados y que debemos cuidar.

Se transmiten de generación en generación.

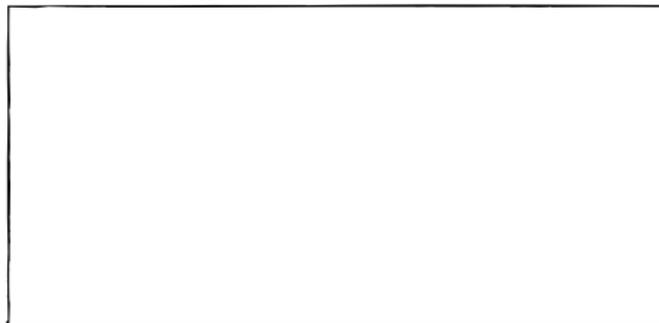
Juegos típicos

1. El trompo: El objetivo es lograr girar, bailar y hacer piruetas en el suelo. Una vez lanzado, debe enfrentarse a las amenazas de otros trompos danzarines que intentarán derribarlo.



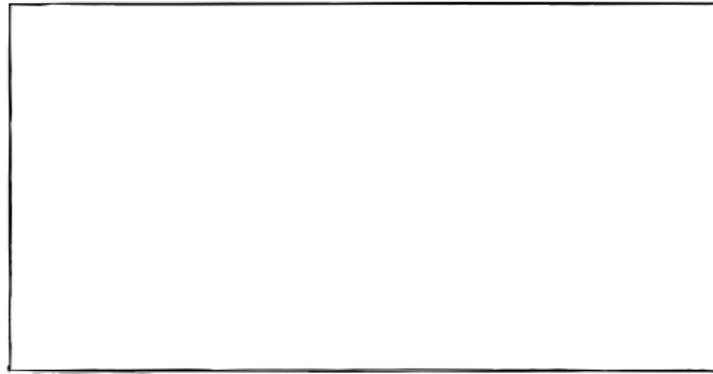
(En el espacio dibuja un trompo)

2. Palo encebado: Consiste en un palo alto que se encuentra enterrado en tierra. El palo untado en grasa deberá ser trepado para lanzar el premio que está en la cima.



(En el espacio dibuja un trompo)

3. Emboque: Es un juguete de madera con forma de campana con un hoyito. Del cuerpo sale un cordón delgado que sostiene un madero. La idea de este juego es que éste ingrese al agujero.



(En el espacio dibuja un trompo)

II. DESAFÍO

- Envíanos fotografías jugando alguno de los juegos típicos que conocimos en esta clase.

