

Cuaderno
de trabajo

Lenguaje y Comunicación

Módulo didáctico para la
enseñanza y el aprendizaje en
escuelas rurales multigrado



Clase

2

► ¡Ene tene tū, Cape nane nū, saliste tū! Juegos tradicionales



Cuaderno de trabajo

Lenguaje y Comunicación

Módulo didáctico para la enseñanza y el
aprendizaje en escuelas rurales multigrado

► ¡Ene tene tú, Cape nane nú,
saliste tú! Juegos tradicionales

Clase

2

Cuaderno de trabajo

Lenguaje y Comunicación

¡Ene tene tú, Cape nane nú, saliste tú! Juegos tradicionales

Clase 2

1° a 6° Básico.

Programa de Educación Rural

División de Educación General

Ministerio de Educación

República de Chile

Autores

Equipo Lenguaje - Nivel de Educación Básica MINEDUC

Profesionales externas:

Francisca Concha Poduje

Alejandra Andueza Correa

Edición

Nivel de Educación Básica MINEDUC

Colaboración de:

Secretaría Regional Ministerial de Educación Quinta Región

Microcentro Santa María

Comuna de Santa María

Diseño y Diagramación

Designio

Ilustraciones

Miguel Marfán Sofa

Designio

Marzo 2014

ACTIVIDAD 1

Escucha el siguiente texto.

El cape nane nú

Para organizar los juegos se pueden usar fórmulas para ordenar los turnos de cada participante, como por ejemplo el “Cape nane nú”.

Instrucciones para usar la fórmula “Cape nane nú”:

1. organizar en círculo a los participantes del juego.
2. uno de los participantes debe tocar a cada uno de los otros participantes, diciendo la fórmula:

Cape nane nú

ene tene tú

saliste tú

en el nombre de Je-sús.

3. la persona que termina de decir la fórmula (en la última sílaba de la palabra Je - sús), será quien inicie el juego.

ACTIVIDAD 3

Repasa con un lápiz las letras **P** y **M**.

P	M
PELOTA	MONO
PERSONA	MARTILLO
PALABRA	MANO
PANADERO	MARIPOSA

En las palabras, encierra con un la letra **P** y con un la letra **M**.

ACTIVIDAD 4

Escucha y comenta con tus compañeros.

- Recuerda que las instrucciones se entregan para realizar algo.
- Algunas instrucciones que puedes encontrar en la vida diaria son los manuales para armar un juguete o las recetas.
- ¿Qué otras instrucciones puedes usar diariamente?

ACTIVIDAD

1

Lee el siguiente texto.

El zapatito

El zapatito es un juego que sirve para **escoger** a la persona que va a **comenzar** un juego; por ejemplo, el que la va a **llevar** en “La Pinta” o va a **contar** en “Las escondidas”.

Para jugarlo, hay que seguir los pasos que se describen a continuación:

1. ubicarse en semicírculo.
2. escoger a un niño o niña que diga la siguiente fórmula, mientras va apuntando a los niños con cada una de las sílabas:

“Za-pa-ti-to blan-co
za-pa-ti-to a-zul
di-me cuán-tos a-ños tie-nes tú”.

3. **Pedir** al niño o niña designado que diga cuántos años tiene. Según la edad que tenga (por ejemplo, siete), se cuentan los niños hasta llegar al séptimo.
4. Quien quede en el número siete será el escogido.

http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/sites/litinf/huasteca/html/sec_4.htm (Adaptación)

ACTIVIDAD

2

Responde las preguntas.

1. ¿Conocías esta fórmula? ¿Dónde la habías escuchado?

2. ¿Para qué sirve la fórmula "El zapatito"?

3. ¿Te gustaría ser escogido para iniciar un juego? ¿Por qué?

3. Une cada verbo con su infinitivo.

descubrió	cocinar
pusieron	poner
cocinaré	tejer
teje	descubrir

ACTIVIDAD

4

Las instrucciones

Conoces dos textos que enseñan cómo hacer algo: “Cape nane nú” y “El zapatito”. Se llaman instructivos porque entregan instrucciones.

También entregan instrucciones las recetas, ya que enseñan a preparar una comida.

En las instrucciones se usan los **verbos** en **Infinitivo**. Por ejemplo:

ubicar cada niño o niña en semicírculo; escoger una niño o un niño y pedir que diga su edad.

Para terminar...

Escribe una instrucción para pasarlo bien. No olvides usar el infinitivo.

ACTIVIDAD 1

Lee el siguiente texto.

La matita

La matita es un juego que también se puede usar para escoger a la persona que comenzará un juego; como por ejemplo, el que la lleva en “La pinta” o va a contar en “Las escondidas”.

Para jugarlo, hay que seguir los pasos que se describen a continuación.

1. Ubicarse en un círculo.
2. **Poner** una mano hacia adelante.
3. **Recitar** a coro: “a - la - ma-ti-ta - so-li-ta”, (separando las palabras en sílabas).
4. Mientras se recita, **mover** las manos mostrando la palma y el dorso alternadamente.
5. Cuando se termina de recitar, el estudiante que queda con la mano en una posición diferente es el elegido para comenzar el juego.

http://www.chileparaninos.cl/temas/Ser_nino/sernino_texto.swf (Adaptación)

ACTIVIDAD 2

Responde las preguntas.

1. ¿Para qué se juega a “La matita”?

2. ¿Conoces algún juego parecido a “La matita”? Escribe su nombre.

3. En la expresión:

“Mover las manos mostrando la palma y el dorso alternadamente”.

¿Qué crees que significa “**dorso**”?

ACTIVIDAD 3

1. Copia, en el siguiente espacio, las palabras destacadas del texto.



2. ¿Qué tienen en común esas palabras?

Estas palabras se llaman infinitivos y corresponden a los nombres de los verbos. Pueden terminar en **-AR** (cantar), en **-ER** (correr) o en **-IR** (salir).

3. Completa la tabla con otros infinitivos.

-AR	-ER	-IR
saltar	tener	escribir
nadar	saber	construir

4. Une cada verbo con su infinitivo.

rompería	pedir
conocí	traer
estábamos	conocer
pedía	romper
subieron	subir
traerán	estar

ACTIVIDAD

4

Lee con atención.

Las instrucciones

Hoy leíste dos textos que enseñan cómo hacer algo: el de “La matita” y “El zapatito”. Estos textos se llaman instructivos porque entregan instrucciones.

También son textos instructivos las recetas, ya que enseñan a preparar una comida.

En las instrucciones se usan los **verbos** en **infinitivo**. Por ejemplo:

- **poner** una mano hacia adelante.
- **recitar** a coro.
- **mover** las manos.

Para terminar...

Escribe dos instrucciones para pasarlo bien. No olvides usar el infinitivo.

1. _____

2. _____

ACTIVIDAD 1

Lee el siguiente texto, que explica cómo realizar un juego para escoger jugadores de un equipo.

La raya

La raya es un juego que sirve para determinar quién comienza a escoger jugadores para un juego en equipos. Para hacerlo, es necesario seguir los pasos que se describen a continuación:

1. **trazar** dos rayas en el suelo a una distancia aproximada de dos metros.
2. **determinar** quiénes serán los capitanes de los equipos.
3. **situar** a los capitanes sobre la primera raya. Desde ahí, deben **lanzar** una moneda (o una piedra) hacia la otra raya.
4. gana el jugador que tire la moneda más cerca de La raya. Así, puede escoger el primer jugador para su equipo; luego, el otro capitán escoge un jugador y así sucesivamente hasta que los equipos estén completos.

ACTIVIDAD 2**Comprensión de lectura**

1. ¿Para qué juegos puede servir el juego de “La raya”?

2. ¿Consideras justo usar este tipo de juegos para escoger a los participantes de un equipo? ¿Por qué?

ACTIVIDAD 3**Convenciones de la lengua**

En grupo, respondan.

1. ¿Qué tienen en común las palabras destacadas del texto? ¿Qué tipo de palabras son?

ACTIVIDAD 4**Uso de infinitivos**

Tanto el texto que escribieron con el profesor sobre las sillas musicales, como el texto que leyeron sobre “La raya”, son instrucciones que sirven para explicar al lector cómo realizar determinadas actividades, en estos casos, jugar un juego.

Los instructivos suelen utilizar **infinitivos** para indicar qué es lo que hay que hacer. Los infinitivos corresponden a los nombres de los verbos y terminan en **-ar**, **-er** o **-ir**.

Por ejemplo:

- determin**ar**.
- traz**ar**.
- situ**ar**.
- lanz**ar**.

ACTIVIDAD 5

Escribe el infinitivo de los siguientes verbos.

Verbo conjugado	Verbo en infinitivo
Saltemos	
Jugaron	
Corrieron	
Escojo	
Salen	

ACTIVIDAD 1

Lee el siguiente texto, que explica cómo asignar el primer turno a un jugador.

El palo más corto

1. **Recolectar** tantas ramas o palos como jugadores participen.
2. **Cortar** todos los palos del mismo largo.
3. **Tomar** uno de los palos y cortarlo mucho más pequeño que los otros.
4. Uno de los jugadores los toma todos en una mano, de modo que se vean del mismo largo y los ofrece a los otros participantes. Cada jugador escoge un palo (el que los sostiene será el último en elegir) y el que saca el más corto es quien comienza el juego.

<http://www.doslourdes.net/JUEretpalillomascorto.htm>. (Adaptación)

ACTIVIDAD 2**Comprensión de lectura**

1. ¿En qué ocasiones te podría servir este juego del “Palo más corto”?

2. ¿Consideras justa esta manera de escoger a quien comienza el juego? ¿Por qué?

3. Describe, brevemente, otro juego que utilices con tus amigos para elegir a quien comienza.

ACTIVIDAD 3

Convenciones de la lengua

En grupo, responde.

1. ¿Qué tienen en común las palabras destacadas del texto?
2. ¿Qué tipo de palabras son?

Uso de infinitivos

Tanto el texto que escribieron con el profesor o profesora sobre “Las sillas musicales”, como el texto que leyeron sobre “El palo más corto”, son instructivos y se utilizan para explicar al lector cómo realizar determinadas actividades, en estos casos, jugar un juego.

Las instrucciones suelen utilizar **infinitivos** para indicar qué es lo que hay que hacer. Los infinitivos son los nombres de los verbos y terminan siempre en **-ar**, **-er** o **-ir**.

Por ejemplo:

- recolect**ar**
- cortar
- tomar

3. Escribe el infinitivo de los siguientes verbos.

Verbo conjugado	Verbo en infinitivo
Saltaríamos	
Correrán	
Perseguiremos	
Jugaría	
Escogiera	
Sal	

ACTIVIDAD 1

Lee el siguiente texto que explica cómo asignar el primer turno entre dos jugadores.

Pares y nones

El juego "Pares y nones" (impares), se utiliza para asignar el primer turno entre dos jugadores. El procedimiento es el siguiente:

1. un jugador debe **elegir** "pares" y el otro, "nones" (impares).
2. los jugadores se deben **situar** uno al frente del otro.
3. a la cuenta de tres, los jugadores deben **extender** entre 1 y 5 dedos de su mano derecha.
4. **sumar** los dedos de ambos jugadores y, si el resultado es un número par (0-2-4-6-8 o 10), gana quien eligió "par". Si, por el contrario, el resultado es número impar (1-3-5-7 o 9), gana el que eligió "nones".

<http://www.doslourdes.net/JUEretparesnones.htm> (Adaptación).

ACTIVIDAD 2**Comprensión de lectura**

1. ¿Para qué juego resultaría útil esta estrategia de "Pares y nones"?

2. ¿Consideras justa esta manera de escoger a quien comienza? ¿Por qué?

3. Explica brevemente otro juego que utilices con tus amigos para elegir al que comienza un juego o "la lleva".

ACTIVIDAD 3**Convenciones de la lengua**

Forma un grupo (si es posible), responde.

1. ¿Qué tienen en común las palabras destacadas del texto? ¿Qué tipo de palabras son?

Uso de infinitivos

Tanto el texto que escribieron con el profesor sobre “Las sillas musicales”, como el texto que acaban de leer sobre “Pares y nones”, son instrucciones que se utilizan para explicar al lector cómo realizar determinadas tareas, en estos casos, jugar a un juego.

Los instructivos suelen utilizar **infinitivos** para indicar qué es lo que hay que hacer. Los infinitivos son los nombres de los verbos, y terminan siempre en **-ar**, **-er** o **-ir**.

Por ejemplo:

- elegir
- situar
- sacar
- sumar

2. Escribe el infinitivo de los siguientes verbos.

Verbo conjugado	Verbo en infinitivo
Escogiéramos	
Salgan	
Correría	
Saltáramos	
Persiguiera	
Jueguen	
Dibujé	



Ministerio de
Educación

Gobierno de Chile