

Cuaderno
de trabajo

Lenguaje y Comunicación

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



2º
Básico

► ¡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



Cuaderno de trabajo

Lenguaje y Comunicación

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

2º Básico. Clases 1 a 6.

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

Lee el siguiente texto.

Juegos tradicionales

Los seres humanos han jugado desde tiempos muy antiguos. Juegan para aprender a relacionarse con el entorno y para disfrutar con la familia y amigos.

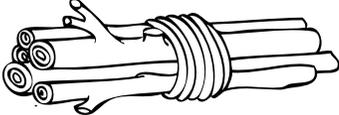
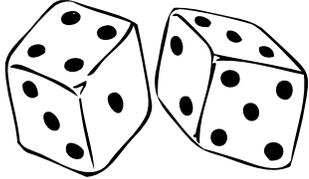
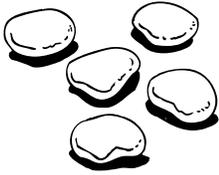
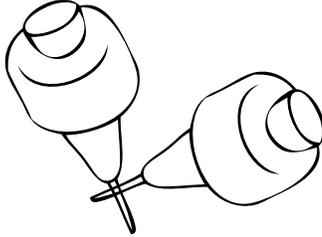
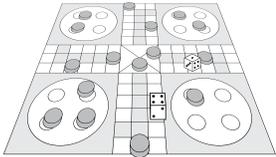
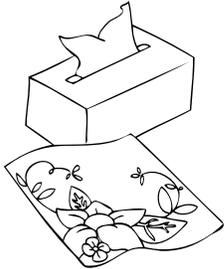
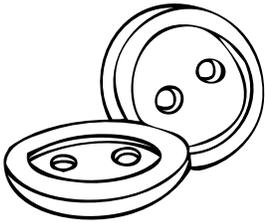
Los juegos tradicionales son los que se han jugado desde hace mucho tiempo y se han transmitido de abuelos a padres y de padres a hijos.

Estos juegos son muy sencillos porque se realizan con el cuerpo, con objetos disponibles en la naturaleza (arena, piedrecitas, hojas, flores, ramas, etc.), con objetos caseros (cuerdas, papeles, hilos, botones, etc.); con juguetes simples (volantines, trompos, emboques, bolitas, dados, cartas, etc.).

Los juegos tradicionales tienen un conjunto de reglas que todos los participantes deben respetar. Estas reglas o instrucciones enseñan la forma como se debe jugar y lo que hay que hacer para divertirse y, si es posible, ganar.

http://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_tradicionales (Adaptación)

3. Pinta los objetos con los que se pueden jugar los juegos tradicionales.

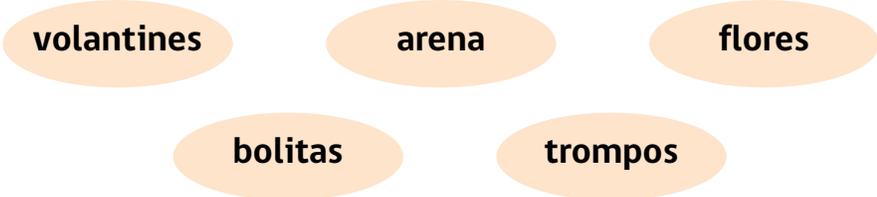
<p>ramas</p> 	<p>muñecas</p> 	<p>dados</p> 
<p>pedras</p> 	<p>trompos</p> 	<p>tableros</p> 
<p>pañuelos</p> 	<p>botones</p> 	<p>botellas</p> 

4. ¿Para qué juegan los seres humanos? Explica.

5. ¿Qué son los juegos tradicionales?

ACTIVIDAD 3

Ordena alfabéticamente las siguientes palabras. Para hacerlo, debes fijarte en la letra con que empiezan.



1.

2.

3.

4.

5.

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/litin/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

An orange line connects 'descubrió' to '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 texto junto a tu profesor o profesora.

Las rondas

Las rondas infantiles son juegos de los niños y niñas que se transmiten oralmente de generación en generación.

Los niños se toman de las manos formando un círculo o ronda en la que cantan canciones con rimas y movimientos.

La mayoría de las rondas infantiles conocidas en Chile son de España o México, como: "Arroz con leche", "Buenos días, su señoría" y "Mambrú se fue a la guerra".

En Chile, hubo una poetisa que fue profesora y escribió numerosas rondas. Ella se llamaba Gabriela Mistral y vivió entre los años 1889 y 1957. Fue la primera mujer en ganar el "Premio Nobel de Literatura", el más importante que se entrega a los escritores en todo el mundo.

ACTIVIDAD

2

1. Lee la siguiente ronda, escrita por Gabriela Mistral.

Dame la mano y danzaremos

Gabriela Mistral

Dame la mano y danzaremos;
dame la mano y me amarás.
Como una sola flor seremos,
como una flor, y nada más.

El mismo verso cantaremos,
al mismo paso bailarás.
Como una espiga ondularemos,
como una espiga, y nada más.

Te llamas Rosa y yo Esperanza;
pero tu nombre olvidarás,
porque seremos una danza
en la colina y nada más.

Palabras nuevas

Lee el texto y subraya las palabras que desconozcas su significado. Luego, búscalas en el diccionario. Escríbelas en tu cuaderno.

ACTIVIDAD 3

Responde las preguntas.

1. Según el texto, ¿quiénes bailarán la ronda?

2. ¿Por qué crees que las niñas “ondularán como una espiga”?

3. ¿Conoces otra ronda? Escribe su nombre.

ACTIVIDAD 4

Sopa de letras

Busca, en este juego, los **tres** elementos de la naturaleza que se mencionan en el poema. Márcalos con lápiz de color.

E	F	A	N	U	E	D	I	C	O
R	L	Y	I	T	R	O	R	O	Y
D	O	B	T	L	A	T	U	R	I
A	R	N	C	O	L	I	N	A	M
C	D	M	T	A	N	A	T	I	A
I	F	V	O	R	A	H	Ñ	U	B
L	O	R	I	N	O	M	E	B	I
A	R	E	S	P	I	G	A	T	U

ACTIVIDAD 5

Une cada sustantivo del poema con un adjetivo que tenga el mismo género y número.

manos	perfumada
espiga	abiertas
paso	dorada
nombres	firme
flor	extraño

ACTIVIDAD 6

Echa a volar tu imaginación y completa la ronda con versos inventados por ti.

Dame la mano y danzaremos

Dame la mano y danzaremos;
dame la mano y me amarás.
Como una sola flor seremos,
como una flor, y nada más.

Dame _____

dame _____

Como _____

como _____

¡A completar la ronda!

ACTIVIDAD

1

Lee el texto con atención.

La pallalla

Es un típico juego chileno. Para jugarlo, solo se necesita tener algunas piedras pequeñas.

Primero, el jugador selecciona y amontona en el suelo algunas piedras pequeñas. Luego lanza una piedra hacia arriba y, antes de que caiga, debe recoger dos piedras de las que están en el suelo.

Después, lanza la piedra y debe recoger tres piedras; luego cuatro, cinco, seis y todas las que pueda.

Finalmente, gana el jugador que recoja más piedras.

<http://airesdemitierra.webnode.com/products/la-payaya/> (Adaptación).

ACTIVIDAD 2

A partir del texto, escribe los pasos que se deben seguir para jugar a la pallalla. Ayúdate con el esquema siguiente.

• Primero,

• Después,

• Luego,

• Por último,

ACTIVIDAD 3

1. Escribe las palabras que están destacadas en el texto “La pallalla”.

2. ¿Para qué sirven estas palabras al escribir un texto?

Los conectores

Las palabras que escribiste en el recuadro se llaman **conectores**, útiles para escribir instrucciones, porque ayudan a conectar las ideas y así el lector puede entender el orden en que debe realizar las actividades que presenta el texto.

Algunos conectores que indican orden son:

- primero, segundo, tercero, etc.
- en primer lugar, después, a continuación.
- para terminar, finalmente, por último.

ACTIVIDAD

1

Proyecto: *Festival de juegos*

Tal como explicó tu profesor o profesora, durante esta clase y la próxima escribirás, en conjunto con tus compañeras y compañeros de curso (si es posible), un texto instructivo para explicar a otros, cómo jugar un juego.

Pasos

Para esto, deben:

1. elegir qué juego enseñarán.
2. planificar cómo enseñarán el juego.
3. escribir un borrador del texto.
4. revisar los errores que pueda tener el borrador.
5. mejorar los errores y escribir nuevamente el texto.

ACTIVIDAD 2**Planifiquen el texto**

¿Cuál es el juego que van a escoger?

Pónganse de acuerdo respecto a cuál juego enseñarán con el texto instructivo.

1. Escogimos un juego que se llama:

2. Vamos a escribir un texto para:

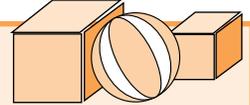
3. Este texto lo leerán:

ACTIVIDAD

3

Escriban aquí su borrador.

Nombre del juego



Se juega así

• Primero,

• Después,

• Luego,

• Por último,

ACTIVIDAD

1

Proyecto: Fiesta de juegos

Revisen las instrucciones.

Pidan a su profesor o profesora, o a un compañero o compañera más grande que les ayude a revisar su texto con la siguiente pauta.

El juego	Sí	No
¿Nuestro texto indica el nombre del juego que escogimos?		
¿Las instrucciones aparecen en el orden correcto?		
¿Las instrucciones son claras y precisas?		
¿Se entiende cómo jugar al juego?		
¿La letra con la que escribimos es clara y de un tamaño adecuado?		
¿Las oraciones comienzan con mayúscula?		
¿Las oraciones terminan con un punto?		
¿Nuestro texto está limpio y sin borrones?		
¿Usamos las palabras aprendidas en las clases?		

ACTIVIDAD**2**

Ahora que ya revisaron su texto instructivo, escriban la versión final para el Manual de juegos tradicionales, corrigiendo los errores detectados.

Recuerda

Cuidar el tamaño de la letra, la ortografía y la presentación.

Pueden decorarlo con dibujos.



Ministerio de
Educación

Gobierno de Chile