

Cuaderno
de trabajo

Lenguaje y Comunicación

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



6°
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**

6°
Básico

Cuaderno de trabajo

Lenguaje y Comunicación

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

6º 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 con atención el siguiente texto y subraya las ideas principales.

Juegos tradicionales

Jugar es una actividad humana, que se ha llevado a cabo desde tiempos inmemoriales. El juego permite aprender a relacionarse con el entorno y a la vez disfrutar con los familiares y amigos.

Los juegos tradicionales son aquellos que se repiten y se han transmitido de generación en generación: abuelos a padres y de padres a hijos, también los adultos mayores de una comunidad, son los responsables de transmitir estas tradiciones. Con el tiempo, han experimentado algunas modificaciones o adaptaciones a los lugares donde permanecen, pero mantienen su esencia.

Una de las características principales de este tipo de juegos, es que no requieren elementos sofisticados. De hecho, se pueden jugar con el cuerpo como por ejemplo, La Pinta o Al pillarse a Las Escondidas; con objetos disponibles en la naturaleza (arena, piedras, hojas, flores, ramas, etc.), con objetos caseros (cuerdas, papeles, hilos, botones, etc.); con juguetes sencillos (volantines, trompos, emboques, bolitas, dados, cartas, etc.).

Los juegos tradicionales son actividades simples que se juegan de acuerdo con un conjunto de reglas, normas o instrucciones aceptadas por los participantes. Estas instrucciones determinan el modo como los participantes deben cumplir el objetivo del juego (perseguir, lanzar un objeto a un sitio determinado, conquistar un territorio, conservar o ganar un objeto, etc.) y, con esto, ganar y divertirse.

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

ACTIVIDAD

2

Vocabulario

1. Explica con tus palabras qué significa la palabra **sofisticados** en la oración:

“Una de las características principales de este tipo de juegos, es que no requieren aparatos **sofisticados**”.

2. Reemplaza la palabra **requerir** por otra que tenga un significado similar.

“Una de las características principales de este tipo de juegos, es que _____
_____ aparatos sofisticados.”

3. En la oración:

“Los juegos tradicionales, con el tiempo, han **experimentado** algunos cambios, pero mantienen su esencia”.

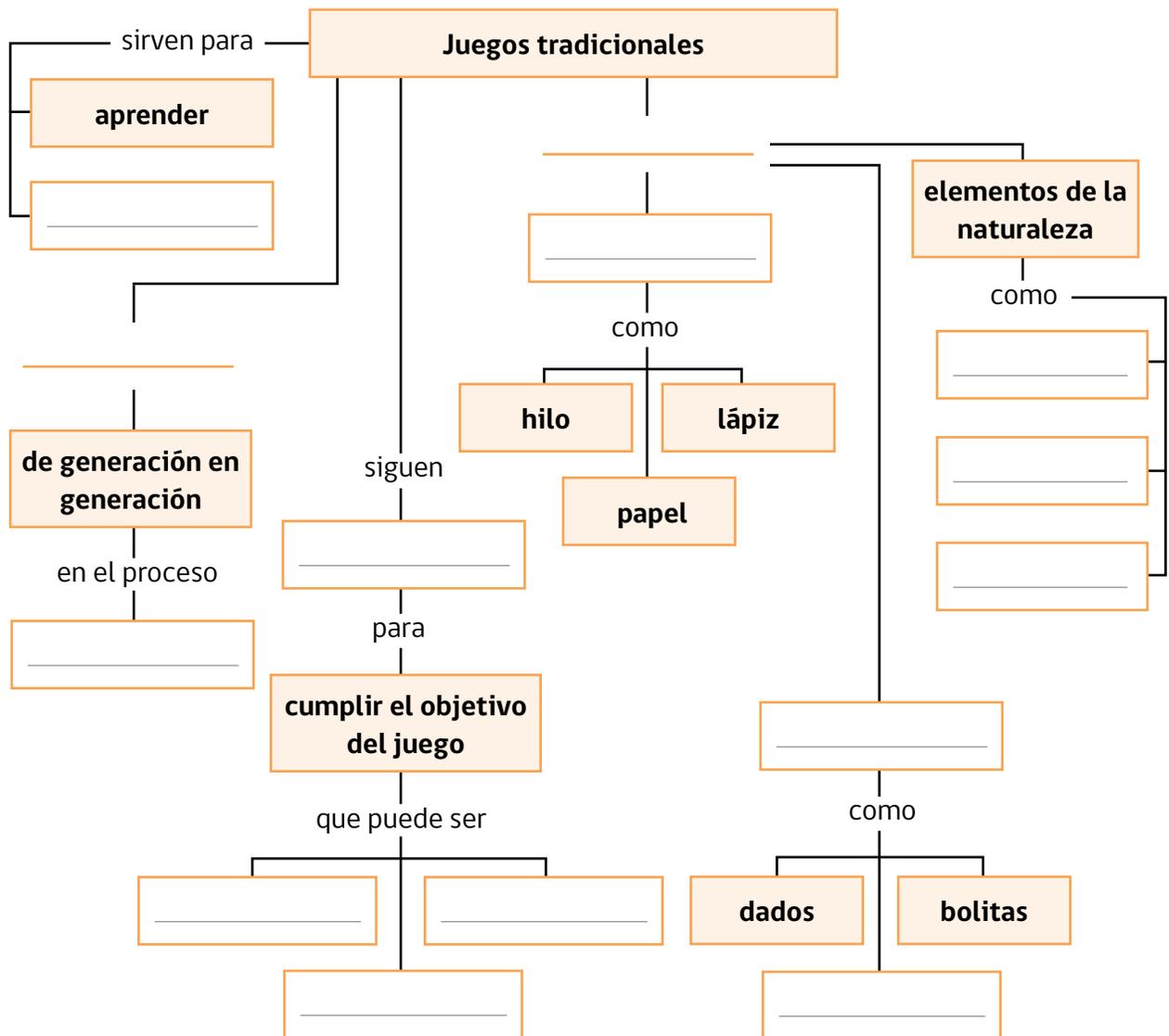
¿Cuál es la palabra que podría reemplazar a **experimentado**?

- a) tenido
- b) afligido
- c) padecido
- d) entristecido

ACTIVIDAD 3

Profundiza la lectura

A continuación observarás un mapa conceptual que sistematiza la información del texto “Juegos tradicionales” que leíste en esta clase. Complétalo con los conceptos y vínculos que se proporcionan.



Ocupa las siguientes palabras:

Vínculos: se transmiten, se juegan con.

Conceptos: ramas, trompos, disfrutar, piedras, pueden variar, conquistar un territorio, perseguir, objetos de la casa, flores, reglas, ganar un objeto, juguetes simples.

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	

ACTIVIDAD 1**Comprensión de lectura****Las rondas**

Las rondas infantiles son juegos colectivos de los niños y niñas, que se transmiten oralmente de generación en generación, generalmente de padres a hijos.

Los niños y niñas se toman de las manos formando un círculo o ronda donde todos participan cantando canciones con rimas y movimientos.

Las rondas infantiles, tienen la particularidad, de ser cantadas formando un círculo, de allí su nombre propio "ronda". Tienen como beneficio, fomentar en el niño o niña la unión con sus pares, ya que para participar en ella, deben todos, a través de las manos, formar "la ronda". Las rondas infantiles, se utilizan justamente para fomentar la integración de los niños y las niñas.

La mayoría de las rondas infantiles que se cantan en Chile son de origen español o mexicano. Algunos ejemplos son: "Arroz con leche", "Buenos días, su señoría", "Mambrú se fue a la guerra", "Cucú, cantaba la rana", "La niña María", etc.

En Chile, una recordada poetisa quien, en su juventud fue profesora rural y escribió rondas muy conocidas. Ella se llamaba Gabriela Mistral y vivió entre los años 1889 y 1957. Su obra fue tan destacada, que es la primera mujer en ganar el "Premio Nobel de Literatura"; el galardón más importante que se entrega a los escritores o escritoras en todo el mundo, una vez al año.

ACTIVIDAD 2

Lo que sabemos sobre las rondas	Lo que aprendimos sobre las rondas
<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>

ACTIVIDAD 3

Lee el siguiente texto de Gabriela Mistral.

Ronda de aromas

Gabriela Mistral
(Fragmento)

Albahaca del cielo
malva de olor,
salvia dedos azules,
anís desvariador.

Las zamarrea el viento,
las abre el calor,
las palmotea el río,
las aviva el tambor.
Cuando es que las mandaron

Cuando es que las mandaron
a ser matas de olor,
todas dirían "¡Sí!"
y gritarían "¡Yo!".

Bailemos a los locos
y locas del olor.
Cinco semanas, cinco,
les dura el esplendor.
¡Y no mueren de muerte,
que se mueren de amor!

ACTIVIDAD 4

1. Lee el texto, nuevamente, y subraya las palabras que desconozcas qué significan. Anótalas en tu cuaderno y busca su significado en el diccionario.
2. ¿Qué son la albahaca, la malva, la salvia y el anís? ¿Cómo puedes saberlo?

3. Explica con tus palabras lo que quieren decir los siguientes versos:

“Bailemos a los locos
y locas del olor.
Cinco semanas, cinco,
les dura el esplendor...”

ACTIVIDAD 5

En los versos:

“salvia dedos azules,
años **desvariador**...” .

1. ¿Cuál de las siguientes palabras tiene un significado más parecido a **desvariador**? Si no lo sabes, consulta en el diccionario.
 - a) embriagador
 - b) perturbador
 - c) enloquecedor
 - d) perfumador
2. ¿Cuál es la definición de la palabra **zamarrear**? Puedes buscar el significado en el texto, preguntar a tu profesor, a un compañero o compañera de otro curso.
 - a) Causar sobresalto o temor.
 - b) Girar algo de manera brusca.
 - c) Llevar a alguien o algo de un lugar a otro.
 - d) Mover algo con violencia de una parte a otra.

ACTIVIDAD 1

Lee el siguiente texto informativo que explica en qué consiste el juego mapuche denominado Palín.

Palín

El palín es el juego indígena más importante de Sudamérica. Todavía se practica en muchas regiones, además cumple una función social y cultural porque se acompaña de rezos, bailes, rituales y banquetes.

El palín es característico de la cultura mapuche y se juega con bastones (*weño*) y bolas (*pali*).

El *palín* es una pelota de 2 a 4 cm de diámetro, de madera dura o de hilo de lana muy apretado cubierto con cuero. El *weño* es un bastón curvo de madera de, aproximadamente, 1,22 m de longitud. Se fabrica con madera de boldo, litre o luma; se utilizan ramas gruesas que tengan la curva natural en un extremo.

Para jugar, se forman dos equipos de 5 a 15 jugadores por lado (debe ser número impar) y se marcan los contornos de la cancha con zanjas o ramas. En el centro, se hace un hoyo para colocar la bola.

El tiempo de juego suele ser ilimitado. Generalmente se juegan tres juegos, cada uno a tres puntos. El equipo que gana dos partidos es el vencedor. El lado de juego se rifa entre ambos equipos. Al terminar un juego, se cambia de lado y entre cada juego hay un descanso de 5 minutos. Cuando un jugador tira la bola fuera de la cancha por las líneas largas, debe devolverla dirigida a un jugador contrario, quien la recibe para continuar el juego.

<http://www.elrivalinterior.com/actitud/Historia/Impacto/Mapuches.htm> (Adaptación).

ACTIVIDAD 2

A partir de la información del texto, escribe un texto instructivo breve, para explicar en cuatro pasos cómo preparar una cancha para jugar Palín.

Organiza la información del texto en tres pasos que expliquen:

- (1)** cómo elegir el lugar para establecer la cancha.
- (2)** cómo medir la cancha.
- (3)** cómo marcar la cancha.
- (4)** cómo ubicar la bola en el centro de la cancha.

Cómo preparar una cancha de Palín

- Primero, _____

_____.
- Después, _____

_____.
- A continuación, _____

_____.
- Por último, _____

_____.

ACTIVIDAD 3

Lee el texto que escribiste y fíjate en las palabras con que comienza cada párrafo.

- ¿Qué tipo de palabras son?
- ¿Para qué sirven?

Escribe esas palabras en el espacio siguiente.

Las palabras que escribiste en el recuadro se llaman **conectores** y son muy útiles para escribir textos instructivos, porque ayudan al lector a comprender el orden en que debe realizar las actividades que describe el texto.

Además de los conectores utilizados en el texto (primero, después, a continuación, por último), existen otros como, por ejemplo:

- primero, segundo, tercero, cuarto...
- en primer lugar, en segundo lugar, en tercer lugar..., por último.

ACTIVIDAD 4

Ordena los pasos que hay que seguir para jugar "Pares y nones", utilizando conectores.

- _____ se deben 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".
- _____ los jugadores se deben situar uno al frente del otro.
- _____ a la cuenta de tres, los jugadores deben sacar entre 1 y 5 dedos de su mano derecha.
- _____ un jugador debe elegir "pares" y el otro jugador debe elegir "nones".

ACTIVIDAD 1**Proyecto: Festival de juegos****Introducción**

Tal como explicó el profesor o profesora, durante esta clase y la próxima escribirás, con tus compañeros y compañeras, instrucciones para explicar cómo jugar un juego.

Pasos

Para esto, deben:

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

ACTIVIDAD 2

Elijan el juego que enseñarán.

- Pónganse de acuerdo respecto al juego que enseñarán. Comenten entre todos y escriban posibles nombres.
- Si no logran ponerse de acuerdo, muéstrenle al profesor o profesora las alternativas que tienen y pídanle que les aconseje cuál es el mejor para escribir.

ACTIVIDAD 3

Planifiquen cómo escribir las instrucciones.

- Planificar es reflexionar sobre cómo organizarán el texto. La idea es pensar qué es lo que tienen que escribir y cómo lo escribirán, antes de empezar, para que les resulte más fácil.
- Parte de la planificación consiste en definir cuál es el objetivo del texto y quién va a leer el texto. Pueden reflexionar en torno a las siguientes preguntas:
 - ¿Para qué escribiremos el texto? ¿Qué queremos lograr con el texto?
 - ¿Quién o quiénes lo leerán? ¿Cómo tiene que ser el texto para que las personas que lo lean lo comprendan?
- Discutan entre todos estas preguntas hasta que lleguen a un acuerdo. Tener esto claro será de mucha utilidad.
- Realicen en conjunto las actividades de planificación que se proponen en el Anexo 1.

ACTIVIDAD 4

Escriban la primera versión del juego y sus instrucciones.

Lean el Anexo 1 y con esa ayuda redacten la primera versión del texto.

- Primero, escriban los materiales que necesitan para jugar. Si es preciso, determinen cantidades y (o) tamaños.
- En segundo lugar, redacten cuál es el objetivo del juego; después describan la preparación que requiere y los pasos para jugarlo. Pongan especial atención en las partes que pueden ser difíciles de entender.
- No olviden escribir las reglas que deben seguir.
- Recuerden utilizar **conectores secuenciales y el infinitivo** para escribir la secuencia de acciones que deben realizar.

ACTIVIDAD 5

Escriban el texto en su cuaderno o en una hoja en blanco. Para esto, escojan a un compañero o compañera para escribir, pero entre todos acuerden cómo redactar las ideas.

ANEXO

1



ACTIVIDADES DE REVISIÓN

Nombre del juego: _____

Lector del texto: _____

Propósito del texto: _____

Materiales

El juego necesita la siguiente preparación:

Tiene las siguientes reglas:

Los pasos para jugar son:

Para ganar el juego hay que:

ACTIVIDAD

1

Proyecto: Fiesta de juegos

Recuerden

En la sesión anterior planificaron y redactaron el borrador del texto instructivo para jugar un juego; y, en esta, revisarán y mejorarán el texto.

Para revisar el texto, lo primero es leerlo detenidamente. Luego, entre todos, completar la siguiente pauta de evaluación.

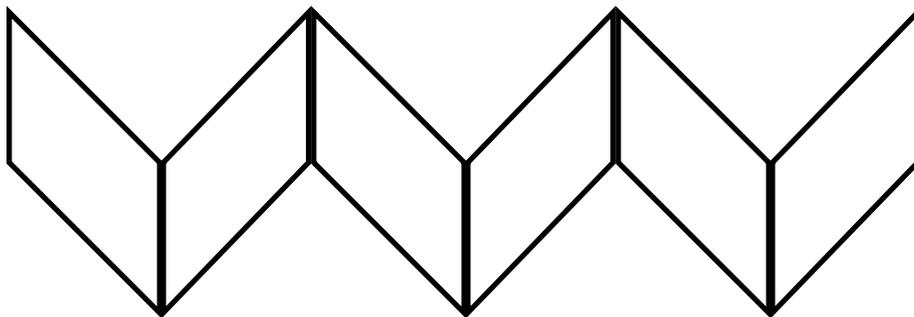
El texto que escribimos	Sí	No	Ideas para mejorar el texto
Describe con claridad los materiales que se necesitan para jugar.			
Describe qué cosas hay que preparar para jugar.			
Explica, paso a paso, cómo se juega.			
Explica, con claridad, cuáles son las reglas del juego.			
Describe cómo se gana el juego.			
Utiliza adecuadamente los conectores.			
Utiliza infinitivos para indicar los pasos que deben seguir.			
Se entiende con claridad.			
Tiene errores de ortografía.			
Tiene errores de puntuación.			
Usa las palabras aprendidas en la clase.			

Comentarios generales

ACTIVIDAD**2****Reescriban el texto**

Tomando en cuenta todas las observaciones que hicieron al texto, vuelvan a escribirlo en una hoja, a mano o en el computador; y, después, júntenlo con los textos redactados por las y los compañeros de los otros cursos.

Para esto, pueden unirlos como libro tradicional (pegando el mismo lado de todas las hojas) o, como se muestra en la imagen, en forma de acordeón, de modo que se puedan exponer todos al mismo tiempo.



Para esto, es recomendable pegar el texto que han escrito sobre un cartón o cartulina y después unir el extremo derecho del primero, con el lado izquierdo del segundo y así sucesivamente.



Ministerio de
Educación

Gobierno de Chile