Ministerio de Educación

Gobierno de Chile

Cuaderno de trabajo

Lenguaje y Comunicación

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

5° Básico

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

Cuaderno de trabajo

Ministerio de Educación

Gobierno de Chile

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

5° Básico

Cuaderno de trabajo
Lenguaje y Comunicación
¡Ene tene tú, Cape nane nú, saliste tú! Juegos tradicionales
5º 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 propia del ser humano, que se ha llevado a cabo desde tiempos inmemoriales. El ser humano juega para aprender a relacionarse con el entorno a la vez que disfrutar con los familiares y amigos.

Los juegos tradicionales son aquellos que se han repetido con el tiempo y transmitido de generación en generación (de abuelos a padres y de padres a hijos), como también por los adultos mayores de una comunidad. Con el tiempo, han experimentado algunas modificaciones, pero mantienen su esencia.

Una de las características principales de estos juegos, es que no requieren aparatos sofisticados y en algunas oportunidades, tampoco materiales. De hecho, se juegan con el cuerpo, con objetos disponibles en la naturaleza (arena, piedras, 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 son actividades sencillas que se realizan respetando un conjunto de reglas o instrucciones aceptadas por todos los participantes. Estas reglas determinan el modo como los participantes deben cumplir el propósito 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 **esencia** en el texto:

> "Los juegos tradicionales, en el camino, han sufrido algunos cambios, pero mantienen su **esencia**".

_____

_____

_____

2. Remplaza la palabra **entorno** por otra que tenga un significado similar.

> Jugamos para aprender a relacionarnos con _____ a la vez que disfrutar con los familiares y amigos.

3. En la oración:

> "Jugar es una actividad propia del ser humano que se ha llevado a cabo desde tiempos **inmemoriales**".

¿Cuál es la expresión que podría remplazar a **inmemoriales**?

a) Que dura un tiempo indefinido.

b) Que no tiene principio ni fin.

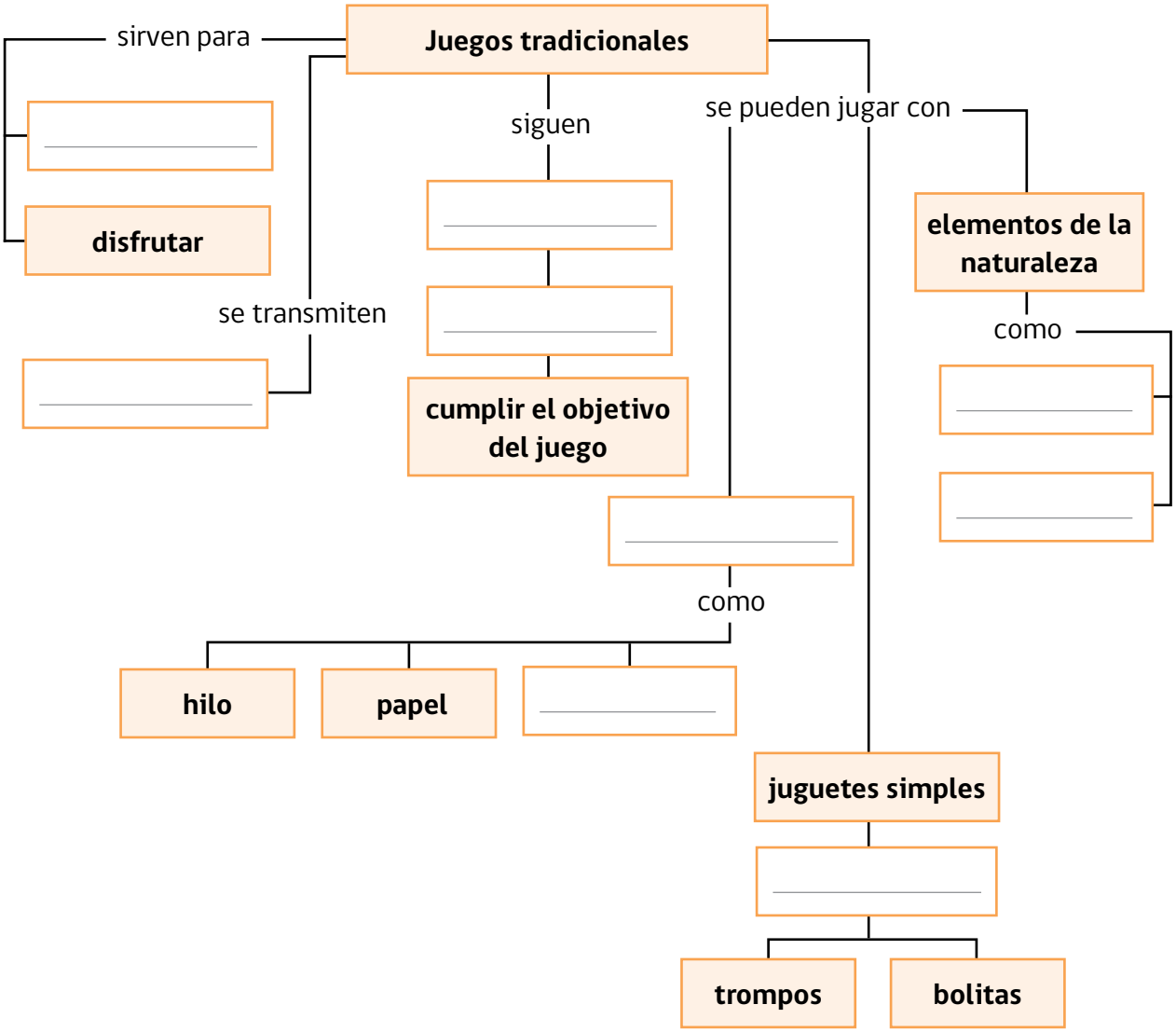
c) Que se prolonga mucho tiempo.

d) Que no se recuerda cuándo empezó.

ACTIVIDAD 3

Profundiza la lectura.

A continuación observa 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 palabras indicadas a continuación.

Vínculos: como, para.

Conceptos: aprender, de generación en generación, reglas, piedras, ramas, juguetes simples, objetos de la casa.

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**
- cort**ar**
- tom**ar**

3. Escribe el infinitivo de los siguientes verbos.

Verbo conjugado	Verbo en infinitivo
Saltaríamos	
Correrán	
Perseguiremos	
Jugaría	
Escogiera	
Sal	

ACTIVIDAD 1

Lean el siguiente texto.

Las rondas

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

Los niños y niñas se toman de las manos formando un círculo o ronda en la que cantan canciones con rimas y movimientos; son muy rítmicas y generalmente están acompañadas de danzas.

Tiene su origen en las danzas ceremoniales de los primeros hombres que poblaron la tierra, donde exhibían movimientos danzados, canto, pantomima y voces poéticas, todo con fines rituales.

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" y "Mambrú se fue a la guerra".

En Chile, hubo una gran poetisa quien en su juventud fue profesora rural, en sus comienzos y escritora (poetisa) de poemas y rondas muy conocidas. Ella se llamaba Gabriela Mistral y vivió entre los años 1889 y 1957. Su obra es tan destacada, que fue 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.

ACTIVIDAD 2

Profundiza la lectura.

Lo que sabemos sobre las rondas	Lo que aprendimos sobre las rondas

ACTIVIDAD 3

1. Lee el siguiente poema de Gabriela Mistral.

¿En dónde tejemos la ronda?

Gabriela Mistral

¿En dónde tejemos la ronda?
¿La haremos a orillas del mar?
El mar danzará con mil olas
haciendo una trenza de azahar.

¿La haremos al pie de los montes?
El monte nos va a contestar.
¡Será cual si todas quisiesen,
las piedras del mundo, cantar!

¿La haremos, mejor, en el bosque?
La voz y la voz va a trenzar,
y cantos de niños y de aves
se irán en el viento a besar.

¡Haremos la ronda infinita!
¡La iremos al bosque a trenzar,
la haremos al pie de los montes
y en todas las playas del mar!

Profundiza la lectura.

2. Explica con tus palabras por qué una ronda se puede comparar con un tejido.

3. Lee el texto y subraya las palabras que desconozcas su significado. Escríbelas, piensa qué significan; luego búscalas en el diccionario.

ACTIVIDAD 4

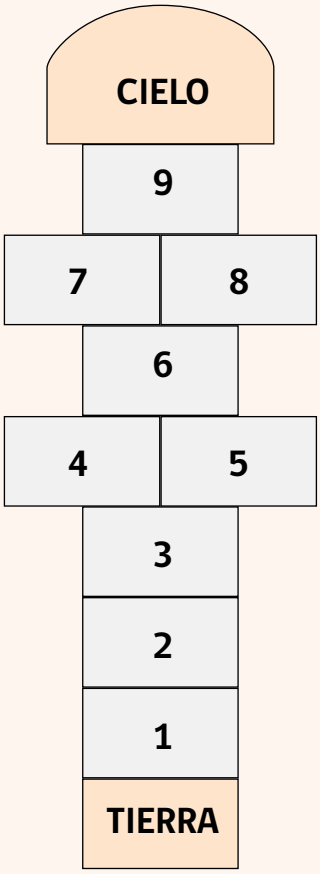
Vocabulario

Palabra	Yo creo que la palabra significa...	El diccionario dice que significa...

ACTIVIDAD 1

Lee el siguiente texto informativo que explica qué es el Luche y cómo se juega.

Cómo jugar al Luche



El Luche es un juego que se conoce también con el nombre de Tejo, Piña, Cajón y Caracol, entre otros.

Para jugar, se dibuja en el suelo una figura compuesta por una serie de rectángulos y un semicírculo al final. El número de casilleros es variable.

Se numeran los casilleros, menos el primero y el último que se llaman "tierra" y "cielo", respectivamente.

Para empezar, el primer jugador tira un tejo -piedra o trozo de madera- que debe caer en el primer casillero. Luego, debe saltar en un pie hacia ese primer casillero y, siempre en un pie, recoger el tejo y saltar de regreso hacia la partida.

Superado el primer casillero, el mismo jugador vuelve a lanzar el tejo hacia el siguiente y nuevamente va por él, saltando en un pie y regresando al punto de partida, y así sucesivamente, hasta llegar al último casillero. Eso sí, en las casillas dobles, se debe caer con ambos pies.

El jugador debe tener cuidado de que el tejo no caiga sobre las líneas que marcan los casilleros o fuera de ellos, ya que esto implica perder el juego o su turno. Tampoco puede pisar las líneas divisorias cuando salte de casilla en casilla.

Gana el juego el primer jugador que consiga llegar al "cielo".

http://airesdemitierra.webnode.com/products/el-luche/ (Adaptación).

ACTIVIDAD 2

A partir de la información del texto, escribe un texto instructivo breve para explicar en tres pasos cómo dibujar un Luche en el suelo.

Para esto, organiza la información del texto en tres pasos que expliquen:

(1) cómo elegir el lugar.

(2) cómo dibujar las casillas.

(3) cómo numerar y nombrar las casillas dibujadas.

Cómo dibujar un Luche

☆ Primero, _____

_____

_____

_____

_____.

☆ Después, _____

_____

_____

_____

_____.

☆ Finalmente, _____

_____

_____

_____

_____.

ACTIVIDAD 3

Lee el texto que acabas de escribir 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 estos conectores (primero, después, finalmente), 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 en el juego "El palo más corto", utilizando conectores.

El palo más corto

- _____ deben cortar todos los palitos del mismo largo.
- _____ tienen que recolectar tantas ramas o palitos como jugadores participen.
- _____ un jugador los toma todos en una mano, de modo que se vean del mismo largo y los ofrece a los jugadores. Cada jugador escoge un palo (el que los sostiene, será el último en elegir) y al que le toca el más corto, es el que la lleva.
- _____ hay que tomar uno de los palitos y cortarlo mucho más pequeño que los otros.

ACTIVIDAD 1

Proyecto: Festival de juegos

Introducción

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

Pasos

Para esto, deben:

1. elegir el juego que describirán.
2. planificar cómo van a describirlo.
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 describirán en las instrucciones.

- Pónganse de acuerdo respecto al juego que describirán en las instrucciones.
- 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 la mejor para escribir.

ACTIVIDAD 3

Planifiquen cómo escribir las instrucciones.

- Planificar es reflexionar qué es lo que tienen que escribir y cómo lo van a escribir, antes de empezar, de modo que después resulte más fácil organizar las ideas en el texto.
- Parte de la planificación consiste en definir para qué van a escribir el texto y quién lo va a leer. Para esto, pueden reflexionar en torno a las siguientes preguntas:
  - ¿Quién o quiénes lo leerán?
  - ¿Para qué quieren que esa persona o personas lean el texto que escribirán?
- Discutan entre todos estas preguntas hasta que logren un acuerdo, lo que es muy útil.
- Realicen en conjunto las actividades de redacción que se proponen en el Anexo 1.

ACTIVIDAD 4

Escriban la primera versión del juego y sus instrucciones.

Revisen el Anexo 1 y redacten la primera versión del texto.

- En primer lugar, escriban los materiales que necesitan para jugar. Si es necesario, precisen cantidades y (o) tamaños.
- En segundo lugar, redacten cómo preparar los materiales del juego.
- En tercer lugar, describan los pasos que hay que seguir para jugarlo.
- Expliquen, por último, cómo se gana el juego, pero entre todos recuerden qué es lo que tienen que anotar.

Recuerden

Utilizar conectores (en primer lugar, en segundo lugar, en tercer lugar, finalmente) para ordenar la secuencia de acciones que hay que llevar a cabo.

Utilizar el infinitivo para indicar qué es lo que hay que hacer.

ACTIVIDAD 5

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

ANEXO 1

ACTIVIDADES DE REVISIÓN

Nombre del juego

_____

Para jugar, se necesitan estos materiales:

_____
_____
_____
_____
_____
_____

El juego necesita la siguiente preparación:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Los pasos para jugar son:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

Para ganar el juego hay que:

_____
_____
_____
_____
_____
_____
_____

ACTIVIDAD 1

Proyecto: Fiesta de juegos

Recuerden

En la clase 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 necesitas para jugar.			
Describe qué cosas hay que preparar para jugar.			
Explica paso a paso cómo jugar.			
Explica cómo se gana.			
Se entiende con claridad.			
Utiliza de manera adecuada los conectores.			
Tiene errores de ortografía.			
Tiene errores de puntuación.			
Usa las palabras aprendidas en la clase.			

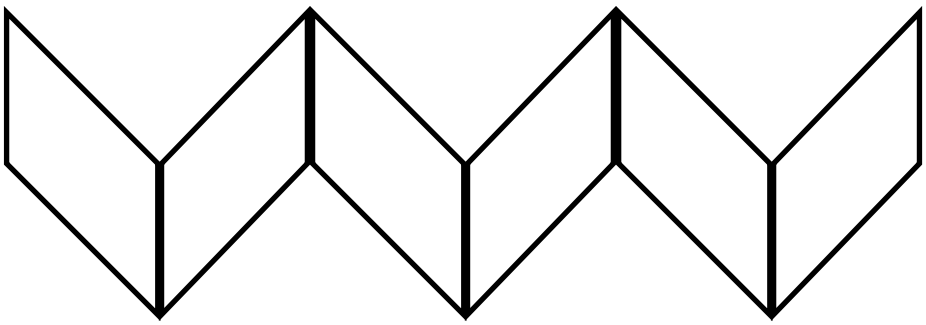
Comentarios generales

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; 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