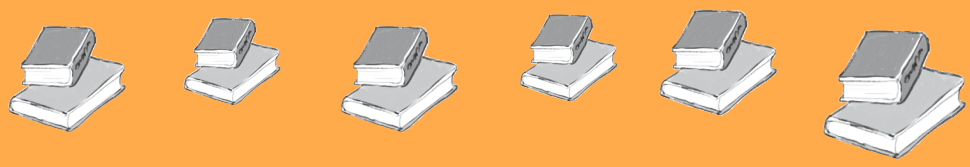
Ministerio de Educación

Gobierno de Chile



MÓDULO DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA Y EL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUAJE Y COMUNICACIÓN EN ESCUELAS RURALES MULTIGRADO

¡Ene tene tú, Capenanenú, saliste tú!
Juegos tradicionales

CUADERNO DE TRABAJO

CLASE 4

Cuaderno de Trabajo, Clase 4, Lenguaje y Comunicación II, ¡Ene tene tú, Capenanenú, saliste tú! Juegos tradicionales

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

Con colaboración de:
Secretaria Regional Ministerial de Educación
Región del Biobío
Microcentro Nueva Semilla de la Costa
Tomé

Diseño y Diagramación
Rafael Sáenz Herrera

Ilustraciones
Miguel Marfán Soza

Octubre 2012

Clase 4 1°Básico

ACTIVIDAD 1

1. Escucha el texto que te leerá tu profesor.

Juego de patriotas

Volantines, trompos, entre otros, reaparecen cada 18 de septiembre. Todas esas expresiones recuerdan parte de la historia y de las tradiciones chilenas.

Hubo tiempos en que la diversión era muy distinta a la de ahora: no existían los Play Station ni los computadores, y los niños y jóvenes lo hacían con simples juegos, muchos de tradiciones campesinas o de antiguas costumbres.

Cada año, en las celebraciones de fiestas patrias se recuerda este aspecto de nuestra **idiosincrasia**, a través de los juegos tradicionales.

Un investigador, que recorrió todo Chile buscando los **orígenes** de nuestra **cultura**, decía que primero fueron los hombres los que disfrutaron de los juegos, luego las mujeres y finalmente los niños, quienes son los verdaderos transmisores de este elemento folclórico.

http://www.lanacion.cl/juegos-de-patriotas/noticias/2010-09-11/171259.html (Adaptación).

2.

NUEVAS PALABRAS

Idiosincrasia: características y costumbres de una persona o una comunidad.

Orígenes: principio, nacimiento o causa de algo.

Cultura: conjunto de modos de vida, costumbres y conocimientos en una época o un grupo social.

ACTIVIDAD 2

Escucha y luego responde.

Marca los juegos tradicionales chilenos.

Trompo	Rayuela	Celular	Volantín

1. ¿Cómo surgen algunos de los juegos tradicionales chilenos?

_____

_____ .

2. ¿Cuál es tu juego tradicional chileno favorito?

_____ .

ACTIVIDAD 3

Busca, en la sopa de letras, los nombres de los juegos típicos chilenos.

Trompo – volatín – rayuela – bolitas – carreras

G	B	O	L	I	T	A	S	G	U
V	T	A	L	P	I	W	R	C	W
R	J	Q	J	R	T	H	N	A	H
X	V	O	L	A	T	Í	N	R	V
P	Z	X	T	Y	L	R	Z	R	X
C	C	X	R	U	D	M	A	E	H
A	S	L	O	E	K	Y	Z	R	T
E	Z	M	M	L	B	N	Z	A	H
K	R	V	P	A	F	J	Y	S	B
B	Y	R	O	U	F	U	F	D	L

ACTIVIDAD 4

Dibuja los juegos que encontraste en la sopa de letras donde correspondan.

Pide ayuda a alguien más grande, si es necesario.

Juego que empieza con la letra T.	Juego que empieza con la letra C.
Juego que termina con la letra N.	**Juego que empieza con la letra B.**

Clase 4 2°Básico

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.

Pasos para jugar a "La pallalla"

Primero

_____

_____ .

Luego,

_____

_____ .

Después

_____

_____ .

Finalmente,

_____

_____ .

ACTIVIDAD 3

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

2. ¿Para qué sirven estas palabras?

_____

_____

_____ .

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.

Clase 4 3°Básico

ACTIVIDAD 1

Lee el texto con atención.

¿Cómo se juega al “Corre el anillo”?

Primero, los niños se sientan en línea o semicírculo con sus manos juntas y semiabiertas como para recibir un objeto pequeño. El que ha sido elegido previamente, encierra entre sus manos un anillo, una moneda u otro objeto. **Luego**, pasa sus manos, con el objeto dentro, entre las manos de los jugadores. El elegido debe simular que pone el objeto en las manos de ellos. Mientras lo hace, todos van recitando:

“Corre el anillo por un portillo,

pasó un chiquillo comiendo huesillos,

a todos les dio menos a mí.

Eche prenda quien lo tiene, señorita o caballero”.

Después de que terminan de recitar, el jugador le pregunta a uno de los niños quién tiene el anillo. El niño o niña debe adivinar el nombre del que lo recibió. Si acierta, pasa a dirigir el juego. Si no adivina, tiene que dar una prenda.

Finalmente, cuando se ha reunido una cantidad suficiente de prendas (zapatos, chalecos, aros, bufandas, relojes, etc.), se inicia la segunda parte del juego. Esta consiste en recuperar la prenda, para lo cual hay que hacer una penitencia, la que es fijada por el grupo.

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

ACTIVIDAD 2

Haz un resumen del texto, considerando los pasos que se deben seguir para jugar al “Corre el anillo”.

Ayúdate con este organizador.

Pasos para jugar al “Corre el anillo”

Primero _____

_____ .

Luego, _____

_____ .

Después _____

_____ .

Finalmente, _____

_____ .

ACTIVIDAD 3

1. Escribe las palabras que están destacadas en el texto “¿Cómo jugar al Corre el Anillo?”

2. ¿Para qué sirven estas palabras?

_____

_____

_____ .

Los conectores

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

Algunos conectores que indican orden son:

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

ACTIVIDAD 4

¡A usar los conectores!

Escribe las instrucciones que se deben seguir para lavarse los dientes. Recuerda usar los conectores.

_____

_____

_____

_____

_____

_____ .

Clase 4 4°Básico

ACTIVIDAD 1

Lee el siguiente texto informativo que explica cómo se juega con un volantín.

¿Cómo encumbrar un volantín?

Los días con viento pueden aprovecharse para disfrutar haciendo “bailar” volantines en el cielo. No es difícil, pero es posible que necesites ayuda, así que a continuación algunos trucos para que tu volantín se encumbre en instantes.

Pasos

1. Toma el volantín y colócate de espaldas al viento: si no sabes la dirección del mismo, tira al aire una hoja o un poco de hierba y observa hacia dónde va.
2. De espaldas al viento, toma el volantín y extiende el brazo hasta que empieces a notar que tiende a irse hacia arriba.
3. Deja ir el volantín y poco a poco, suelta el hilo.
4. Controla el volantín y juega con sus movimientos, alternando entre tirarlo y dejarlo ir; así conseguirás que se vaya elevando cada vez más.

   Ten en cuenta

   - Asegúrate de que el viento no sea excesivo, ya que podría romper el volantín o cortar los hilos que lo sujetan.
   - Escoge un sitio abierto, alejado de caminos, autopistas o tendidos eléctricos, y preferentemente donde no haya mucha gente, para no molestar con tus movimientos.
   - Ten cuidado también con los árboles ya que el volantín podría engancharse en sus ramas.

ACTIVIDAD 2

COMPRENSIÓN DE LECTURA

Subraya las ideas principales del texto y luego escribe un resumen con los pasos que debes seguir para encumbrar un volantín.

Puedes ayudarte con el siguiente organizador gráfico.

Pasos para encumbrar un volantín

Primero _____

_____ .

Luego, _____

_____ .

Después _____

_____ .

Finalmente, _____

_____ .

ACTIVIDAD 3

Vuelve a leer el resumen de los pasos para encumbrar un volantín que acabas de hacer y fíjate en las palabras que encabezan cada párrafo.

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

Escribe esas palabras en el recuadro 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 presentados (primero, segundo, tercero, etc.), existen otros que son:

- en primer lugar, en segundo lugar, en tercer lugar…, por último.
- primero, después, a continuación, luego,… finalmente.

ACTIVIDAD 4

Ordena los pasos para jugar a “La raya”, utilizando conectores. Para eso, pon atención en lo que se debe hacer primero, cómo se debe seguir y cómo se termina.

_____ determinar quiénes serán los capitanes de los equipos.

_____ gana el jugador que tira la moneda más cerca de la raya, y él puede escoger el primer jugador para su equipo; luego, el otro capitán escoge un jugador y así sucesivamente.

_____ los capitanes se deben parar sobre la primera raya y, desde ahí, lanzar una moneda (o una piedra) hacia la otra raya.

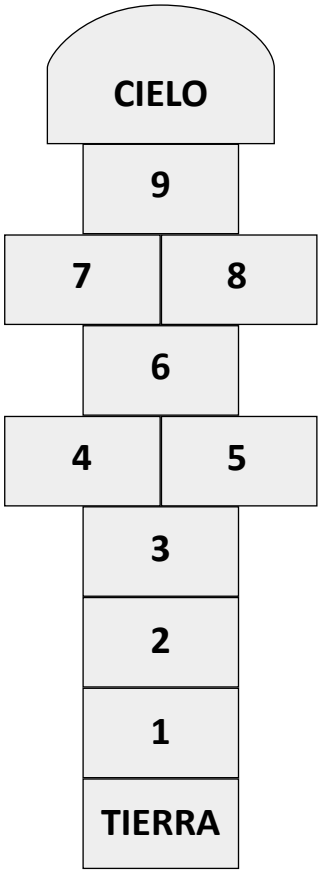
_____ hay que trazar dos rayas en el suelo, a una distancia aproximada de dos metros.

Clase 4 5°Básico

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 en otras regiones 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, te recomendamos organizar 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 tipos de palabras son?
- ¿Para qué sirven?

Escribe esas palabras en el recuadro 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.

Clase 4 6°Básico

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, para fabricarlos, 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 tipos de palabras son?
- ¿Para qué sirven?

Escribe esas palabras en el recuadro 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”.

Ministerio de Educación

Gobierno de Chile

4000214