



# 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



CLASE 2

CUADERNO DE TRABAJO

**Cuaderno de Trabajo, Clase 2, 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:**

Secretaría 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 2

# 1ºBásico

## 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 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), es quién será la primera en iniciar el juego.

## ACTIVIDAD 2

Después de leer, escucha, piensa y responde.

1. ¿Conocías esta fórmula? ¿Quién te la enseñó?

---



---



---



---

2. ¿Para qué juego usarías la fórmula “Cape nane nú”?

---



---



---

### ACTIVIDAD 3

Repasa con un lápiz las palabras del texto con las letras P y M.

P	M
PELOTA	MONO
PERSONA	MARTILLO
PALABRA	MANO
PANADERO	MARIPOSA

En las palabras que repasaste, 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 podemos encontrar en la vida diaria son los manuales para armar un juguete o las recetas.

¿Qué otras instrucciones podemos usar diariamente?

\_\_\_\_\_ .



# Clase 2

# 2°Básico

## 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. El niño que quede en el número siete será el escogido.

[http://bibliotecadigital.ilce.edu.mx/sites/litinf/huasteca/html/sec\\_4.htm](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 salir escogido para empezar un juego? ¿Por qué?

---



---

## ACTIVIDAD 3

### Los infinitivos

1. Copia aquí las palabras del texto en negrita.

_____
_____
_____
_____
_____

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).

2. Completa la tabla con otros infinitivos.

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

3. Une cada verbo con su infinitivo.

descubrió                      cocinar  
pusieron                      poner  
cocinaré                      tejer  
teje                              descubrir

## ACTIVIDAD 4

### Las instrucciones

Hoy conocimos dos textos que nos enseñan cómo hacer algo: el de las "Cape nane nú" y el de "El zapatito". Se llaman instructivos porque entregan instrucciones.

También entregan instrucciones las recetas, ya que nos 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.

\_\_\_\_\_.



# Clase 2

# 3°Básico

## 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](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 aquí las palabras del texto en negrita.

_____
_____
_____
_____

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 conocimos dos textos que nos enseñan cómo hacer algo: el de las “La matita” y el de “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. \_\_\_\_\_.



# Clase 2

# 4°Básico

## 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

### COMPRESIÓN 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 jugadores de un equipo?  
¿Por qué?

---



---



---



---

## ACTIVIDAD 3

### Convenciones de la lengua

En grupo, respondan.

3. ¿Qué tienen en común las palabras del texto en negrita? ¿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:

- **determinar**
- **trazar**
- **situar**
- **lanzar**

## 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 el que comienza el juego.

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

## ACTIVIDAD 2

### COMPRESIÓN DE LECTURA

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

---



---



---



---



---



---

2. ¿Consideras justa esta manera de escoger al que comienza el juego? ¿Por qué?

---



---



---



---



---



---

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

---

---

---

## ACTIVIDAD 3

### Convenciones de la lengua

En grupo, responde.

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

---

---

---

---

#### Uso de infinitivos

Tanto el texto que escribieron con el profesor 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:

- recolectar
- cortar
- tomar

2. 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

### COMPRESIÓN DE LECTURA

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

---



---



---

2. ¿Consideras justa esta manera de escoger al que comienza? ¿Por qué?

---



---



---

3. Describe brevemente otro juego que utilices con tus amigos para elegir al que comienza un juego o “la lleva”.

---



---



---

## ACTIVIDAD 3

### Convenciones de la lengua

En grupo, responde.

1. ¿Qué tienen en común las palabras del texto en negrita? ¿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	



