



# Español

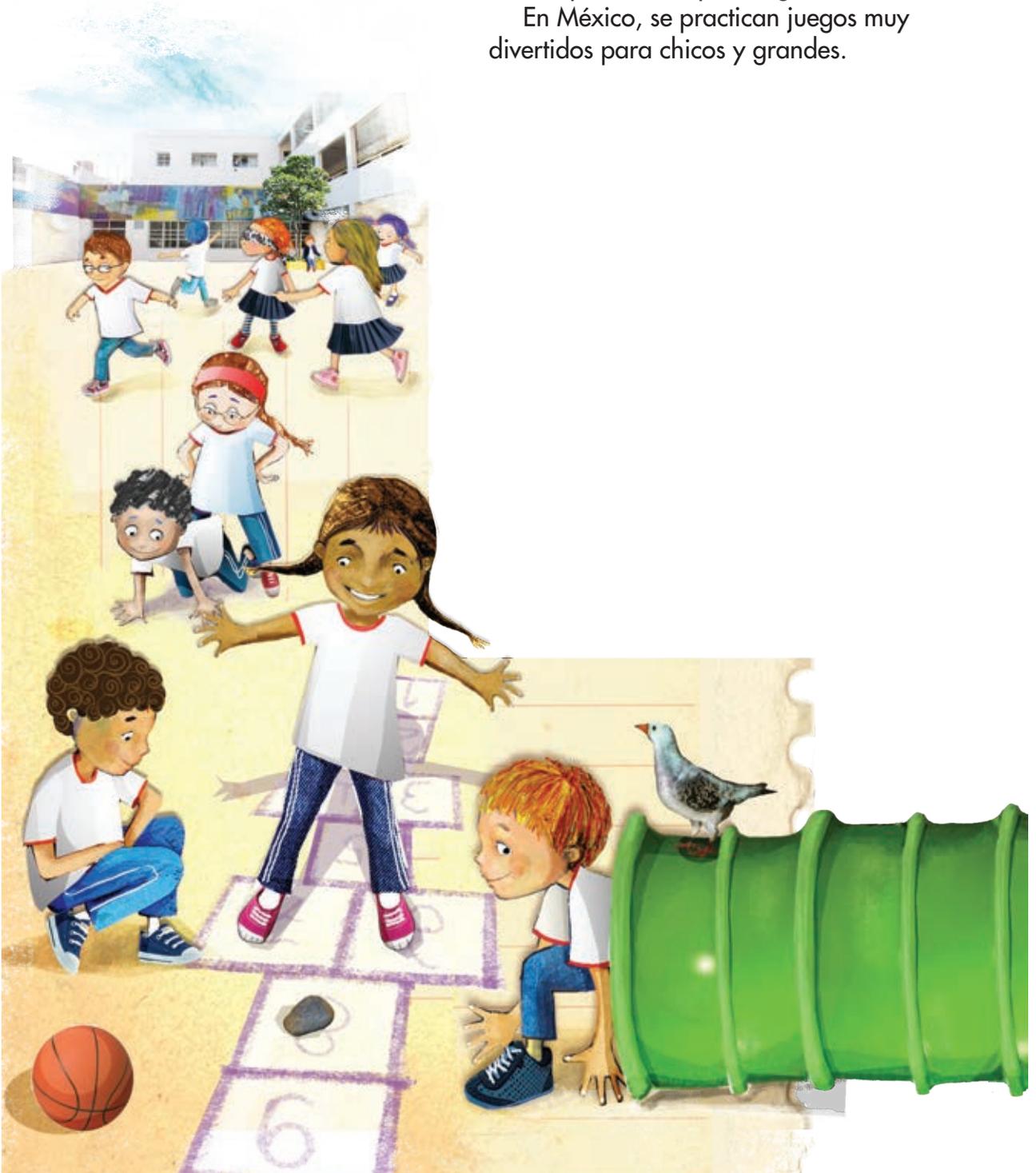
Sexto grado

## PRÁCTICA SOCIAL DEL LENGUAJE 6

### Elaborar un manual de juegos de patio

El propósito de esta práctica social del lenguaje es que conformes un manual o compendio de juegos de patio para tus compañeros de primer grado.

En México, se practican juegos muy divertidos para chicos y grandes.



## Lo que conozco

Recuerda aquellos juegos con los que te divertías cuando tenías la edad de tus compañeros de primer grado.

Ahora que estás en sexto grado, ¿qué te gusta jugar? ¿Juegas lo mismo que cuando eras más pequeño? ¿A qué jugabas cuando estabas en primero?

En la vida cotidiana o en la escuela, has escuchado y leído instrucciones. ¿Cómo sabes que alguien te está dando instrucciones? ¿Puedes identificarlas cuando las lees?

Para comenzar con este proyecto, tú y tus compañeros deben saber qué juegos pueden incluir en el manual. Participa con tu grupo en una lluvia de ideas para seleccionar los juegos que conformarán el manual y anótalos en tu cuaderno. Es importante que consideren que este manual será para los niños de primer año.

Comenten entre ustedes las características que deberán tener los juegos de patio. Anótenlas en una cartulina para luego determinar qué tipo de juegos pueden incluir en el manual.

### Consulta en...



Para conocer más sobre el tema, entra al portal Primaria TIC:

<<http://basica.primariatic.sep.gob.mx>> y anota **juegos** en el buscador de la pestaña Busca.



Lee las siguientes instrucciones.

## Ponle la cola al burro

### Materiales

- Una cartulina con el dibujo de un burro al que le falte la cola.
- Varias “colas de burro” hechas con cartulina o cartón para pegarlas en el dibujo.
- Cinta adhesiva para pegar las “colas de burro”.
- Paliacates o pañuelos para vendar los ojos de los jugadores.

### Instrucciones

1. **Pegar** la ilustración del burro en una pared, a una altura pertinente para que se encuentre al alcance de los jugadores.
2. **Repartir** a cada jugador una “cola de burro”, con un trozo de cinta adhesiva en el reverso. Cada “cola de burro” deberá tener escrito el nombre del participante.
3. **Formar** una fila con todos los jugadores.
4. De acuerdo con el orden de la fila, cada jugador deberá **caminar**, con los ojos vendados, hacia la ilustración del burro con el objetivo de **poner** “la cola” en el lugar correcto. Los demás pueden orientar a sus compañeros sobre qué camino seguir: de frente, izquierda, derecha.



5. **Dejar** cada “cola de burro” en el lugar en el que cada participante la colocó.
6. **Revisar** las “colas de burro” para saber los nombres de los participantes que las pegaron correctamente o se aproximaron al lugar indicado.

Comenta con tus compañeros qué elementos son necesarios para saber el orden en el que se presentan las instrucciones: ¿en cuántas partes se divide este texto? ¿Cuáles son? ¿Le agregarían algo para que se comprenda mejor? ¿Incluirían recomendaciones de seguridad?, ¿cuáles?

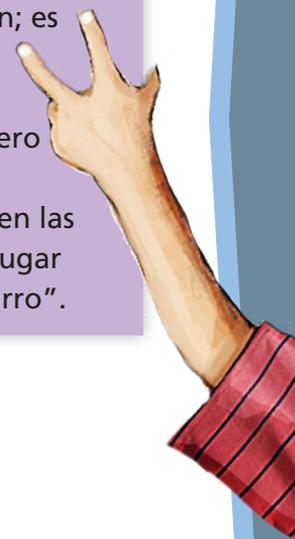
Revisa las palabras del instructivo que están resaltadas.

- ¿Qué tipo de palabras son?
- ¿Cuáles son las terminaciones de estas palabras?

## Fichero del saber

El infinitivo es una forma no personal del verbo y sus terminaciones son *-ar*, *-er* e *-ir*. Se llama forma no personal del verbo porque no especifica la persona que realiza la acción; es decir, el verbo no está conjugado.

Escribe en tu fichero verbos en infinitivo que se encuentran en las instrucciones para jugar “Ponle la cola al burro”.



¿Qué harías para que las siguientes indicaciones resulten más claras? Agrega las palabras que ayudan a comprender mejor las instrucciones en los espacios.



## Bote pateado

### Material

- Un bote de tamaño \_\_\_\_\_

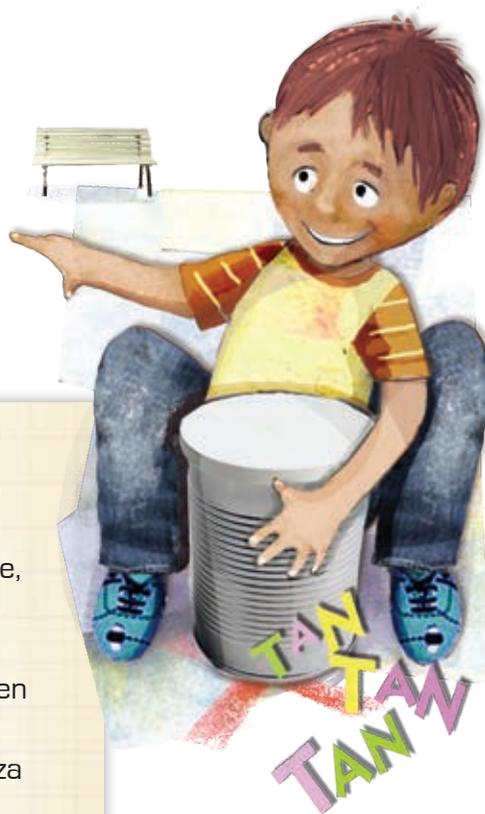
### Instrucciones

1. Formar \_\_\_\_\_ fila con los participantes en el punto de inicio.



2. Seleccionar al jugador que buscará a sus compañeros.
3. Escoger a otro de los participantes para patear el bote lo más \_\_\_\_\_ posible.
4. Mientras el buscador corre tras el bote, el resto de los participantes deben correr para esconderse.
5. El buscador debe recoger el bote y colocarlo en el lugar inicial.





6. El buscador debe localizar a los participantes lo más \_\_\_\_\_ posible.
7. Cuando el buscador encuentre a un participante, deberá regresar y golpear tres veces el bote mientras dice: "Un, dos, tres por \_\_\_\_\_ que está escondido en \_\_\_\_\_".
8. Si el buscador se equivoca de persona, comienza el juego \_\_\_\_\_.
9. Gana el participante que sea el \_\_\_\_\_ en ser localizado.
10. El siguiente buscador será el participante a quien se encontró \_\_\_\_\_.

Compara con el resto de tus compañeros los adjetivos y adverbios que escribiste.

### Fichero del saber

Es necesario agregar adjetivos y adverbios en las instrucciones para que las indicaciones sean claras.

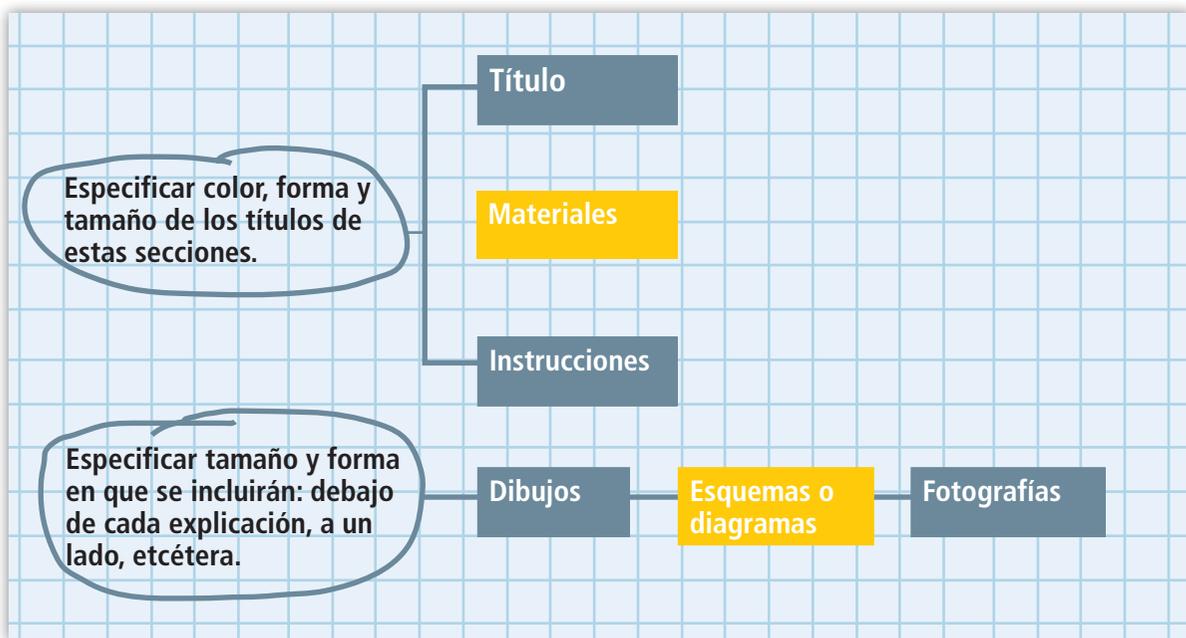
Escribe algunos ejemplos de instrucciones con adjetivos y adverbios, y guárdalos en tu fichero.



Mientras completabas el texto, ¿notaste que las imágenes te ayudaban a comprender el juego? Recuerda incluirlas cuando trabajes con tu equipo en el manual de juegos.

Organiza con tu grupo el plan para elaborar el manual. Decidan el juego que cada equipo trabajará y el formato que utilizarán para que la presentación sea uniforme.

El siguiente cuadro les ayudará para que todos los instructivos presenten el mismo formato.



## Nuestro manual

Elaboren las instrucciones del juego que les corresponde y escribanlas en sus cuadernos considerando:

- Los materiales necesarios para jugar.
- Las reglas del juego (qué se permite y qué es lo que no se puede hacer).
- Las instrucciones del juego.
- Las imágenes que apoyarán las instrucciones.

Elaboren un diagrama que indique la secuencia de las acciones. Escriban las instrucciones de acuerdo con su diagrama. Durante el recreo, pongan en práctica el juego, sigan las instrucciones que elaboraron. Incorporen aquellas indicaciones o materiales que, al momento de jugar, notaron que faltan.

Antes de pasar en limpio su instructivo, verifiquen lo siguiente:

- La ortografía.
- La claridad de las instrucciones. Utilicen algunos adverbios: *primero, mientras, después, finalmente*. Si tienen dudas, revisen los ejemplos que están al inicio del proyecto. (Recuerden que los adjetivos y adverbios les permiten hacer más claras y específicas las indicaciones).
- El uso de números o viñetas que les permitan comprender el orden de las instrucciones.
- Que las indicaciones sigan un orden.



## Producto final

Para editar su manual o compendio, reúnan los instructivos en limpio y decidan el orden de los juegos: cuál irá primero y cuál después. Elaboren una portada y un índice (según el orden que determinaron). Encuadernen o engargolen el texto, pueden utilizar materiales de reúso: retazos de estambre, sobrantes de papel o tela. Incluyan una dedicatoria.

Presenten el compendio a sus compañeros de primer grado y explíquenles qué contiene y cómo debe leerse. Cuiden que su lenguaje sea claro para ellos.

Entreguen el compendio a sus compañeros para que forme parte de la Biblioteca de Aula.



# Autoevaluación

Es momento de revisar lo que has aprendido. Lee los enunciados y marca con una palomita (✓) la opción con la que te identificas.

	Lo hago muy bien	Lo hago a veces y puedo mejorar	Necesito ayuda para hacerlo
Utilizo adjetivos y adverbios para hacer más claras las instrucciones.			
Adapto el lenguaje para que sea comprendido por mis compañeros de primero.			
Reviso con cuidado mis trabajos para hacerlos cada vez mejor.			
Reconozco las características de un instructivo.			
Apoyo las instrucciones con imágenes y diagramas.			

Lee las afirmaciones y marca con una palomita (✓) lo que hayas logrado.

	Lo hago siempre	Lo hago a veces	Me falta hacerlo
Utilizo un lenguaje adecuado para mis compañeros de primer grado.			
Corrijo mis textos de acuerdo con las observaciones que me hacen mis compañeros y el maestro.			

Me propongo mejorar en:

---



---



---



---

