



Guía N° 13

Curso	Segundos Básicos A - B - C – D
Asignatura	Lenguaje y Comunicación
OA	OA8: Desarrollar el gusto por la lectura, leyendo habitualmente diversos textos. OA 17.- Escribir, revisar y editar sus textos para satisfacer un propósito y transmitir sus ideas con claridad.
Desempeño	4.- Expresan por qué les gustó un texto leído. 1. Escriben un párrafo que transmite claramente un mensaje.
Fecha	Semana del Lunes 10 al viernes 14 de agosto.

Escribe tu nombre: _____

Activo mis conocimientos

Antes de desarrollar nuestra Comprensión Lectora, recordaremos lo aprendido en guías anteriores.

- **Inferir características de los personajes:**
Las características de los personajes pueden estar mencionadas o no en el texto.
- **Inferir sentimientos de los personajes:** Los sentimientos de los personajes pueden estar mencionados o no en el texto.



Recuerda que debemos seguir estos tres pasos para poder responder las preguntas de **Inferir sentimientos de los personajes.**

Aprendamos a inferir sentimientos de los personajes.

Para responder, puedes seguir tres pasos en la estrategia.

- **Paso N°1: Lee bien la pregunta y busca al personaje en el texto.**
¿Cómo se sentía el personaje?
- **Paso N°2: Busca en el texto el personaje y lee:**
Lo que dice del personaje. –Lo que dicen del personaje.
- **Paso N°3: Observa que, según lo que se dice:**

Los sentimientos de los personajes pueden estar mencionados o no en la historia.





Actividad N°1: Leamos juntos el texto “El juego del palín” de nuestro libro “Contextos” páginas 60, respondamos las preguntas de la página 61. Haz clic en la primera imagen y podrás observar cómo se realiza este juego en la actualidad.

Lee el siguiente texto y responde las preguntas.

El juego del palín


El palín es un deporte ancestral mapuche. Se juega con una bola (palí) y un bastón de madera (wele).

1. Dos equipos se colocaban en filas enfrentadas a lo largo de la cancha, cada jugador frente a su rival personal.
2. El juego se iniciaba sacando el palí del hoyo del centro de la cancha —arigul—. Los jugadores, con los pies descalzos, se movían a lo largo de la cancha.
3. Se anotaba un punto —mapu— cuando la bola sobrepasaba la línea de fondo contraria —ripudel—. Luego, se volvía a sacar del centro.

Obtenía la victoria el equipo que marcara cuatro puntos seguidos.

Los partidos podían durar tres y hasta cuatro días.

Pueblos originarios de América



2. Observa y responde

1. Dibuja los elementos que se utilizan para jugar el palín.

2. Escribe frente a cada palabra mapuche su traducción al español.

a. palí → _____
 b. wele → _____
 c. arigul → _____
 d. mapu → _____

3. Interpreta y relaciona

3. Reorganiza la secuencia del texto. Numera del 1 al 3.

Se saca el palí del hoyo del centro de la cancha.
 Los equipos se ponen en filas enfrentadas.
 Un equipo anota un punto al sobrepasar la línea contraria.

4. Reflexiona

4. ¿Qué se debería hacer para que el juego dure solo un día?

Responde las siguientes preguntas con las habilidades ya trabajadas, recuerda empezar tu respuesta con mayúscula y utilizar punto final. Apóyate con tu libro Contextos, el texto, “El juego del palín. Pueblos originarios.

Inferir características de los personajes.

1.- ¿Cómo eran físicamente los jugadores del palín?

R: _____

2.- ¿Cómo crees que quedaban los cuerpos de los jugadores después de tres días jugando?

R: _____

3.- Observa la imagen del texto. ¿Cómo era la vestimenta que utilizaban los jugadores?

R: _____

Inferir sentimientos de los personajes.

4.- ¿Cómo crees tú que se sentían los jugadores después de tres días de juego?

Fuertes	Exhaustos	Animados
a	b	c

5.- ¿Cómo se habrán sentido los jugadores que perdían el juego?

Felices	Asustados	Defraudados
a	b	c

6.- ¿Cómo crees tú que se sienten los jugadores que ganan un partido?

R: _____

7.- ¿Cuál es tu juego favorito? _____

¿Qué sientes cuando ganas? _____